

HTML: la sintassi del web

Il linguaggio di codifica per
l'implementazione dei siti web:

HTML

Hyper Text Markup Language

di BARBARA LOTTI

7/7/2006

1

Le origini dell'HTML

Il **World Wide Web** fu inventato nel 1991 da Tim Berners-Lee: in sintesi egli elaborò tre processi standard in grado di far comunicare fra di loro gli elaboratori:

HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) protocollo per il trasferimento dell'informazione.

URI (*Uniform Resource Identifiers*) e **URL** (*Unified Resource Locator*) due sistemi per individuare un computer ed una risorsa nel web.

HTML (*Hyper Text Markup Language*) il linguaggio standard per la creazione delle pagine web.

7/7/2006

2

Cronologia dell'HTML

- Nel 1994 Tim Bernes Lee promosse la nascita del [W3C](#) (*World Wide Web Consortium*).
- Il W3C è l'organizzazione che si occupa di standardizzare la **sintassi del linguaggio HTML**
- Sono state rilasciate diverse versioni: HTML 2.0, HTML 3.2, HTML 4.0; e - da un certo punto in poi - l'HTML si è evoluto in [XHTML](#) (si tratta dell'HTML riformulato come linguaggio XML).
- La versione dell'HTML che esamineremo analizza i tag di base, conformi all'ultima versione rilasciata il 24 dicembre del 1999, l'HTML 4.01 (definitiva).

7/7/2006

3

Hypertext

- L'HTML è un linguaggio di codifica (*markup*) pensato per la creazione di **ipertesti**.
- Che cosa è un ipertesto? È un sistema di organizzazione delle informazioni in una struttura non sequenziale, bensì reticolare ed è costituito da un insieme di unità informative (i nodi) e da un insieme di collegamenti (link) che da un nodo permettono di passare a più nodi.
- L'HTML fa parte della famiglia dei **linguaggi dichiarativi**, il cui testimone più illustre è l'**SGML** (*Standard Generalized Markup Language*), inventato nel 1986 da Charles Goldfarb.

7/7/2006

4

Il concetto di *markup*

Markup non è altro che un insieme di codici, o “tag” inseriti nel testo, per istruire il programma utilizzato sulla struttura e sul modo di presentazione del testo.

L'uso più comune del markup elettronico stà nel cambio dell'aspetto del testo via formattazione, cioè “marcando” alcune parti di esso come grassetto o corsivo, cambiando le dimensioni delle lettere o dei margini, per menzionare solo alcuni esempi.

Ogni *word processor* utilizza un linguaggio di *markup* per il controllo della formattazione e dell'aspetto dei documenti, ma questo nella maggior parte dei casi non è visibile all'utente.

7/7/2006

5

Markup generico (dichiarativo) e specifico (procedurale)

- I linguaggi di markup *specifici* servono per indicare le operazioni da effettuare a un'applicazione o programma speciale. Non sono portabili fra differenti applicazioni e sistemi operativi e non descrivono la struttura, ma lo stile e la formattazione del documento (es. tex, troff, rtf).
- I linguaggi di markup *generalisti* o *generici* sono stati introdotti per eliminare le due maggiori deficienze dei linguaggi di *markup* procedurali:
 - la mancanza di portabilità fra sistemi differenti (livello hardware e software);
 - la natura non orientata alla struttura e al contenuto del documento.

7/7/2006

6

L'HTML è un linguaggio dichiarativo

- L'**HTML** è un formato non proprietario basato sull'**SGML**, più precisamente è una DTD SGML, che nasce quindi nel rispetto delle specifiche della sintassi dello standard e che prescrive una semantica legata a quella classe di documenti che sono gli ipertesti.
- L'**SGML** si basa su di un *markup* generico orientato alla descrizione della struttura logica di un documento. Più che un linguaggio è un metalinguaggio che fornisce esclusivamente le regole necessarie all'edificazione di infiniti linguaggi di codifica.
- Una **DTD** (*Document Type Definition*) stabilisce gli elementi essenziali alla realizzazione di un linguaggio di codifica adeguato ad una determinata **classe** di documenti.

7/7/2006

7

La codifica dei testi

Si procede per fasi successive:

- Memorizzazione: il testo è trasformato in *Machine Readable Form* (MRF), in una forma leggibile al computer [tastiera; scanner].
- Il 1° grado di codifica (definito livello 0/zero) è affidato ai *coded character sets* (insieme ordinato di caratteri codificati): attraverso queste tavole a ciascun carattere è associata una sequenza di bit (o codici numerici) [ASCII, ISO-LATIN, Unicode].
- Codifica **elementi strutturali, di formato, di contenuto**: in questa fase vanno scelti gli elementi da codificare (in base al tipo di analisi o alla fonte di riferimento) attraverso i linguaggi di codifica.

7/7/2006

8

Codificare significa effettuare un'analisi del testo

- **Struttura** (rappresentazione logica): per codifica della struttura s'intende l'individuazione delle partizioni principali e secondarie del testo (capitoli, sezioni, paragrafi per un testo in prosa; canti, stanze, versi per un componimento poetico)
- **Formato** (rappresentazione fisica): s'intende l'aspetto fisico del documento, quindi la riproduzione in formato digitale delle caratteristiche della versione cartacea (grassetti, corsivi, sottolineati...)
- **Contenuto**: è in questa fase che la codifica richiederà una scelta degli elementi da codificare in base alle esigenze specifiche del lavoro di resa elettronica.

7/7/2006

9

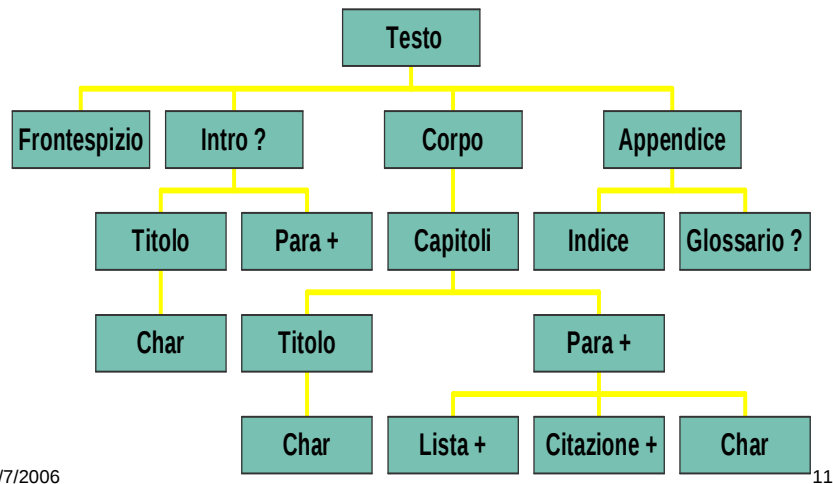
La codifica dei testi: aspetti teorici

- Possiamo ridefinire la codifica come la rappresentazione di un testo *ad un qualche livello descrittivo* mediante un linguaggio informatico
- Essa implica una serie di operazioni di selezione e classificazione degli elementi rilevanti in funzione di un determinato **punto di vista**, e la loro mappatura biunivoca sugli elementi del linguaggio prescelto
- **Requisiti dei linguaggi di codifica**
 - Potenza rappresentazionale
 - Portabilità e riusabilità
 - Standardizzazione
 - "Meta-informatività"

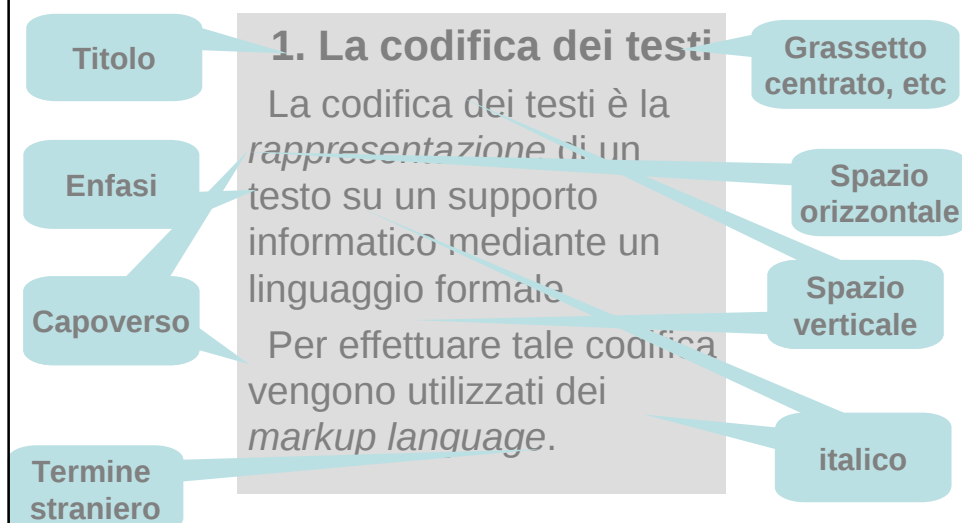
7/7/2006

10

Una struttura gerarchica ordinata



Il rapporto tra presentazione e struttura astratta



Limiti dell'HTML

- Linguaggio di rappresentazione non modificabile (perché set di marcatori predefinito);
- linguaggio scarsamente strutturato, dotato di una sintassi poco potente, incapace di descrivere fenomeni complessi o informazioni altamente organizzate;
- predilezione per marcatori stilistici più che strutturali;
- solo link unidirezionale;
- impossibilità di un controllo elastico sull'aspetto del documento (variabile in relazione alle tecnologie del visitatore del sito);
- browser, che hanno iniziato l'infelice pratica dell'introduzione di loro proprie e individuali "extensions" al linguaggio HTML.

7/7/2006

13

Prima di cominciare....

Per produrre un documento:

- SCRITTURA DEL CODICE

Uso di un applicativo Windows (p.e. Blocco Note).

L'importante è lavorare in formato .txt cioè "solo testo" (solo uso sequenze ASCII), senza introdurre formattazioni "proprietarie".

Visualizzazione del risultato sul browser.

- EDITOR

Uso di un applicativo specifico (p.e. editor visuale con menù a tendina e bottoni grafici tipo un *word processor*) in grado di manipolare l'HTML

(conversione automatica delle operazioni di interfaccia in istruzioni di codice HTML).

Visualizzazione del risultato anche in locale.

7/7/2006

14

Iniziamo

- La codifica del testo avviene tramite l'uso di "marcatori" o "tag"; quello di apertura prevede l'uso di parentesi angolari e del nome dell'elemento ; quello di chiusura fa precedere al nome il carattere / .

Quindi

`<marcatore> testo </marcatore>`

7/7/2006

15

Come è fatto un "tag" HTML

Un marcatore è sempre costituito da un ELEMENTO che è il comando. Ma può avere anche delle specificazioni cioè degli ATTRIBUTI seguiti dal simbolo di uguale, sempre dotati di un VALORE che va posto tra virgolette (ma va chiuso solo l'elemento):

`<ELEMENTO ATTRIBUTO="valore dell'attributo">testo</ELEMENTO>`

ATTENZIONE: gli elementi e gli attributi non supportano gli spazi; i valori sono invece a testo libero.

7/7/2006

16

Basi di sintassi HTML

- Ogni marcatore di apertura deve avere il suo corrispettivo di chiusura:
`<marcatore>testo</marcatore>`
- Non è possibile l'annidamento di marcatori: NON
`<b>grassetto<i> corsivo</b></i>`
MA
`<b>grassetto</b> <i>corsivo</i>`
`<b><i>grassetto corsivo</i></b>`
- E' consentito l'uso di "elementi vuoti": come `<br>` (andata a capo), `<hr>` (inserimento di una riga)
- Anche se l'HTML non pone vincoli preferire sempre lo stesso "case" in apertura e chiusura (o minuscolo o maiuscolo). Per i valori dell'attributo meglio usare sempre il minuscolo.

7/7/2006

17

Il documento HTML

Tutti i documenti .html sono riconoscibili per i marcatori di apertura e di chiusura:

```
<html>
    tutto il testo del documento
</html>
```

Ogni documento si divide in due parti fondamentali:

INTESTAZIONE
e
CORPO DEL DOCUMENTO

7/7/2006

18

Il tag <Doctype>

Seguendo le indicazioni del W3C (consorzio internazionale che si occupa di armonizzare l'utilizzo dell'HTML) Doctype deve essere il primo elemento ad aprire il documento. Questo vuol dire che andrebbe posto prima di <HTML>.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
```

Questa riga fornisce alcune informazioni sul documento:

- **HTML PUBLIC**: il documento è pubblico
- **W3C**: il tipo di HTML pubblico è gestito dal **W3C**
- **DTD HTML 4.01**: la versione di HTML supportata è la 4.01
- **EN**: la lingua del documento è l'inglese

L'uso di DOCTYPE non è obbligatorio e può essere omissso. Certamente un suo utilizzo aiuta il server Web ad interpretare correttamente il documento, ma la sua assenza non è condizionante ai fini della corretta visualizzazione.

7/7/2006

19

Iniziamo a scrivere il documento

- Scriviamo i due tag principali (apertura e chiusura).
- Salviamo il lavoro assegnando al file l'estensione .html o .htm (scrivere a mano l'estensione fa capire al sistema il "tipo di file").
- Per vedere il risultato chiudiamo il file e apriamolo con doppio clic; il sistema lo aprirà con il browser (perché il SO sa che le istruzioni HTML sono interpretabili dal browser).
- Chiediamo al browser di visualizzare l'HTML (p.e. da IE "visualizza/HTML") e possiamo continuare a scrivere.
- Per vedere il risultato basterà scrivere su blocco note, salvare e quindi aggiornare il browser (p.e. da IE "visualizza/aggiorna"); tenendo aperte entrambe le finestre

7/7/2006

20

L'intestazione del documento

Primo elemento è l'intestazione <HEAD>, che contiene:

- il titolo <TITLE> del documento (ATTENZIONE: **quello che comparirà nella barra del titolo del browser**)
- i metadata <META> che contengono informazioni su **autore** del documento, quale **editor** è stato usato, una **descrizione** del contenuto, le **parole chiave** descrittive del documento.

7/7/2006

21

Esempio

```
<HTML>
  <HEAD>
    <META http-equiv="Content-Type"
      content="text/html; charset=iso-8859-1">
    <META name="keywords" content="HTML, web,
      motori di ricerca">
    <META name="author" content="Nome Cognome">
    <META name="description" content="La mia pagina
      web">
    <META name="generator" content="Blocco Note">

    <TITLE>La mia pagina web</TITLE>

  </HEAD>
</HTML>
```

Indentare i marcatori aiuta la leggibilità del testo

7/7/2006

22

Metadata in “Dublin Core”

Lo standard *Dublin Core metadata* (<http://dublincore.org>), reperibile anche in versione italiana (<http://www.iccu.sbn.it/dublinco.html>) definisce un architettura di meta-dati e regola le modalità di compilazione: consiste in un massimo di 15 elementi descrittivi (metatag) ripartibili sul contenuto del documento, la proprietà intellettuale, i caratteri intrinseci del documento.

Collegandosi al sito *Dublin Core Metadata Template* è possibile elaborare on line in modo assistito i metatag, che dovranno poi essere inseriti fra i tag <head> e </head> del proprio documento.

Nel recente progetto del Semantic Web promosso dal W3C (<http://www.w3.org/2001/sw/>) la descrizione dei metadata sarà affidata – a livello di sintassi del *markup* - al linguaggio RDF (*Resource Description Framework*), pensato per affiancare l'XML.

7/7/2006

23

Il corpo del testo

Nel corpo del testo vanno tutte le istruzioni relative al documento e agli elementi di cui è costituito. Il tag <BODY> va posto dopo la chiusura del tag <HEAD> ma sempre all'interno del tag <HTML> :

```
<HTML>
  <HEAD> .....</HEAD>
  <BODY>.....</BODY>
</HTML>
```

7/7/2006

24

Attributi del corpo: lo sfondo

Colore unitario di sfondo:

```
<BODY BGCOLOR="red">  
oppure  
<BODY BGCOLOR="#ff0000">
```

Es. <http://www.visibone.com/colorlab/>

Immagine come sfondo:

```
<BODY BACKGROUND="sfondo.jpg">  
Es. http://www.html.it
```

Per mantenere fisso lo sfondo

```
<BODY BACKGROUND="sfondo.gif" BGPARTIES="fixed">
```

7/7/2006

25

Tavola dei colori RGB

Nelle pagine HTML il colore di sfondo può essere indicato in due modi:

- Utilizzando la denominazione del colore (abbiamo a disposizione 16 denominazioni sicuramente supportate: **black, silver, gray, white, maroon, red, purple, fuchsia, green, lime, olive, yellow, navy, blue, teal, aqua**)
- Oppure definendo delle "triplette" esadecimali, formate cioè da caratteri e da numeri. La tripletta viene definita per i 3 colori **Red, Green and Blue**. E' possibile in questo modo creare una gamma infinita di colori.

Esempi :

Il colore rosso - `<body bgcolor="#FF0000">`

Il colore blu - `<body bgcolor="#0000FF">`

Il colore nero - `<body bgcolor="#000000">`

Il colore bianco - `<body bgcolor="#FFFFFF">`

7/7/2006

26

Denominazione e/o notazione esadecimale

colore	parola chiave	notazione esadecimale
arancione	orange	#FFA500
blu	blue	#0000FF
bianco	white	#FFFFFF
giallo	yellow	#FFFF00
grigio	gray	#808080
marrone	brown	#A52A2A
nero	black	#000000
rosso	red	#FF0000
verde	green	#008000
viola	violet	#EE82EE

7/7/2006

27

URL assoluti e relativi

Per ogni file che intendiamo usare dobbiamo specificarne l'URL (che rimanda ad una zona dell'hard disk o ad un luogo esterno):

- pippo.html (**nella stessa cartella**)
- immagini/sfondo.jpg (**la cartella immagini all'interno della cartella corrente**)
- ../cartella/pluto.html (**la cartella superiore rispetto a quella del file html di partenza**)
- <http://www.virgilio.it> (**url assoluto**)

7/7/2006

28

Attributi del corpo: testo e link

Il testo è di default nero e i link blu, che assumono colore diverso quando vengono attivati: `alink` (*active link*) è il colore assunto dal link quando viene cliccato; `vlink` (*visited link*) quando viene visitato l'URL richiamato dal link:

```
<BODY TEXT="red" LINK="yellow"
    ALINK="green" VLINK="black"
    lang="it" leftmargin="0"
    topmargin="0">
```

7/7/2006

29

Paragrafi e giustificazione del testo struttura

- `<h1> ... <h6>` dimensione del carattere (per le intitolazioni); supporta l'attributo `align`
(es. `<h2 align="center">`
Titolo di secondo livello allineato al centro
`</h2>`)
- `<p align="center">` `<p align="left">` `<p align="right">` `<p align="justify">` allineamento del paragrafo
- `<div align="center">` `<div align="left">` `<div align="right">` `<div align="justify">` allineamento della sezione
- `<br>` va a capo (non ha chiusura)
- `<hr>` inserisce una riga (non ha chiusura)
- `<blockquote>` per far rientrare paragrafi. Deve contenere `<p>` (citazioni)

7/7/2006

30

Inserire una riga

Attributi che consentono la gestione del tag `<hr>` :

`color` per assegnare un colore
`size` spessore in pixel
`width` lunghezza se espresso in pixel o occupazione sulla larghezza della pagina se espresso in percentuale
`align` con valore "left", "right", "center" per l'allineamento.

```
<hr color="red" size="2"
width="80%" align="center">
```

7/7/2006

31

Stili logici

- `<ADDRESS>` informazioni di indirizzo (corsivo)
- `<BLOCKQUOTE>` per citazioni lunghe varie righe
- `<CITE>` per indicare la fonte della citazione (corsivo)
- `<DFN>` il testo compreso è una definizione (corsivo)
- `<EM>` e `<STRONG>` enfatizzano il testo compreso (corsivo/grassetto)
- `<Q>` discorso diretto (nessun rendering particolare del testo)
- `<ABBR>` abbreviazione (nessun rendering particolare del testo)
- `<ACRONYM>` acronimo (nessun rendering particolare del testo)
- `<SAMP>` esempio (il testo viene visualizzato a struttura fissa)

7/7/2006

32

Formattazione del testo

- `<b>` grassetto, `<i>` corsivo, `<u>` sottolineato, `<strike>` barrato
- `<font size="5" color="red" face="Comic Sans MS">` per l'assegnazione di caratteristiche di formattazione a stringhe di testo
- `<sup>` `<sub>` per apici e pedici del testo che segue
- `<center>` centra l'oggetto che è compreso tra tag di apertura e tag di chiusura
- `<big>` `<small>` per ridurre o aumentare la porzione rispetto al circostante
- `<pre>` testo preformattato sull'editor

7/7/2006

33

Gestione dei caratteri

- Dimensione `<font size="2">testo di dimensione 2 pixel</font>`
(i valori vanno da 1 a 7 [espresso in pixel]; il valore del testo di default è 3)
Si può esprimere il valore del font in termini relativi, cioè più piccolo o più grande rispetto al testo circostante es. `<font size="+2">testo più grande /`
`<font size="-2">testo più piccolo`
 - Colore `<font color="silver">colore della porzione</font>`
 - Tipo `<font face="tahoma">tipo di font</font>`
- Il valore di face è relativo al tipo di font. Il tipo di carattere che il browser visualizza di default è il "Times". Per esprimere il valore è necessario utilizzare la denominazione ufficiale
- E' naturalmente possibile indicare più di un attributo alla volta:
es. `<font face="verdana" size="4" color="yellow">...</font>`

Nota:

- scegliere caratteri "sicuri", che siano cioè senz'altro presenti sul pc dell'utente
- non indicare un solo carattere, ma la famiglia a cui il nostro carattere appartiene; es. `<font face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Verdana e caratteri simili</font>` o `<font face="Georgia, Times New Roman, Times, serif">Georgia e caratteri simili</font>`

7/7/2006

34

Aggiungere commenti

`<!-- testo del commento -->`

Non viene visualizzato dal browser e contiene informazioni di varia natura (per sezioni da rivedere o per spiegazione di parti di codice)

7/7/2006

35

Inserire un elenco

Gli elenchi sono costituiti da un tag di apertura e uno di chiusura che comprendono l'elenco e da tanti tag d'apertura quante le voci di menù

`<OL></OL>` per gli elenchi numerati

`<UL></UL>` per gli elenchi puntati

`<LI>` per ogni voce di menù all'interno dell'elenco

E' possibile omettere il tag `<br>` per ogni andata a capo perché automaticamente inserito da `<LI>`

7/7/2006

36

Inserire un elenco puntato

E' l'attributo "TYPE" che sancisce le caratteristiche dell'elenco puntato:

```
<UL type="...">
```

```
<LI> prima voce di menù
```

```
<LI> seconda voce di menù
```

```
<LI>terza voce di menù
```

```
</UL>
```

I possibili valori dell'attributo "type" sono: "disc" (pallini pieni), "circle" (pallini vuoti), "square" (quadrati pieni).

7/7/2006

37

Inserire un elenco numerato

E' l'attributo "TYPE" che sancisce le caratteristiche dell'elenco numerato; senza TYPE l'elenco è numerato

```
<OL type="...">
```

```
<LI> prima voce di menù
```

```
<LI> seconda voce di menù
```

```
<LI>terza voce di menù
```

```
</OL>
```

I possibili valori dell'attributo "type" sono: "A" (alfabetica maiuscola); "a" (alfabetica minuscola); "I" (numeri romani maiuscoli); "i" (numeri romani minuscoli);

7/7/2006

38

Elenchi definizioni

Utili nel caso di indici e glossari.

<DL>introduce l'elenco

<DT>parola definita

<DD> definizione (in genere i browser rientrano la definizione)

</DL>chiude l'elenco

7/7/2006

39

Inserire un'immagine

Il tag è e non ha bisogno di chiusura

Deve essere sempre specificata la denominazione dell'immagine, con la sua estensione, tramite l'attributo "src".

Quindi

Le estensioni più usate e riconosciute dai browser sono: GIF, JPEG e, recentemente, PNG

7/7/2006

40

Attributi del tag

ALT (testo alternativo), per inserire commenti testuali all'immagine, visualizzati quando si va con il mouse sopra l'immagine:

```
<IMG src="img.jpg" alt="Questa è la mia  
fotografia">
```

7/7/2006

41

Attributi del tag

WIDTH, HEIGHT per specificare rispettivamente le dimensioni in larghezza e altezza, espresse in pixel. E' però preferibile modificare le dimensioni tramite un sw adeguato e inserire l'immagine già ridimensionata:

```
<IMG src="img.jpg" width="180"  
height="200">
```

7/7/2006

42

Attributi del tag

BORDER per assegnare un bordo all'immagine. Di default il bordo è 0 ma se l'immagine è un link automaticamente il bordo è 1:

```
<IMG src="img.jpg" border="2">
```

7/7/2006

43

Attributi del tag

HSPACE, VSPACE per specificare la distanza in pixel dell'immagine rispetto agli oggetti che si trovano ai quattro lati della stessa. HSPACE lato destro e sinistro; VSPACE sopra e sotto:

```
<IMG src="img.jpg" hspace="3" vspace="3">
```

7/7/2006

44

Attributi del tag

ALIGN definisce la posizione dell'immagine rispetto al testo prima e dopo essa. Esistono varie opzioni:

ALIGN="top" testo sulla sommità dell'immagine

ALIGN="middle" testo al centro

ALIGN="bottom" testo nella parte più bassa dell'immagine

ALIGN="left" immagine a sinistra

ALIGN="right" immagine a destra

`<IMG src="img.jpg" align="...">`

7/7/2006

45

Creare un link

<A> con riferimento al nome esatto dell'ancora tramite l'attributo "href" (Hypertext Reference)

`<A href="pippo.htm">Clicca qui per aprire Pippo</a>`

`<A href="http://www.virgilio.it">` collegamento ad un sito web (url assoluto) `</A>`

`<A href="pippo.doc">` collegamento ad un documento di testo (farà aprire il sw necessario a leggerlo) `</A>`

`<A href="img.jpg">` collegamento ad un'immagine (altra finestra del browser) `</A>`

`<A href="pagine/index.html">` collegamento ad un'altra pagina creata (url relativo) `</A>`

7/7/2006

46

Creare un “target”

L'attributo “target” consente l'apertura di un collegamento in una pagina specificata (generalmente utilizzato nei frame per specificare in quale di essi deve aprirsi il link):

```
<A href=“file.html” target=“_new”>
```

(al posto di _new si può usare _blank)

consente di aprire il collegamento in una pagina nuova; è utile per mantenere aperta la pagina di partenza e non far perdere il visitatore

7/7/2006

47

Testo di commento

TITLE. Come per le immagini, anche per i link è possibile specificare un testo di commento che si attiva quando il mouse ci passa sopra:

```
<A href=“pippo.html” title=“la pagina  
dedicata a Pippo”>
```

7/7/2006

48

Altri collegamenti

- E' possibile creare link a qualsiasi risorsa (immagini, testi, audio, video, programmi) semplicemente usando l'estensione esatta del file (che farà aprire il programma necessario a leggere il file)
- `<A href="mailto:pippo@tin.it">clicca qui per spedirmi un messaggio</A>`: link ad un indirizzo di posta elettronica (il link attiva il software necessario all'invio di messaggi di posta)

7/7/2006

49

Link interni al documento

Alla parte di testo che si vuole raggiungere tramite link deve essere assegnato un nome preciso (nome dell'ancora):

`<A name="pippo">Questo è pippo</A>`

Il link deve far riferimento a questa sezione:

`<A href="#pippo">se clicchi qui vai alla sezione "Questo è pippo"</A>`

7/7/2006

50

Link a punti precisi

Il sistema delle ancora può anche essere utilizzato fra pagine diverse, sempre specificando tramite `<A name="nomeancora">` il nome dell'ancora e con `<A href="#nomeancora">` il link. Se però "nomeancora" è in un documento esterno rispetto al link avremo:

`<A href="nome_doc_esterno.html#nomeancora">`

7/7/2006

51

Rendere linkabile un'immagine

- `<A href="doc.html"></A>`

per esempio caso di un bottone che consente l'apertura di una pagina HTML

- `<A href="img_grande.jpg"> <img src=img_piccola.jpg></A>`

per esempio caso di un'immagine in formato icona che consente l'apertura di un'immagine a tutto schermo.

ATTENZIONE al bordo (inserire `BORDER=0`)

7/7/2006

52

Inserire una tabella

`<TABLE>`righe e colonne`</TABLE>`

Attributi “width” e “height” per le dimensioni. E’ possibile esprimere le dimensioni in pixel o in percentuale ... meglio adottare i pixel, le percentuali variano a seconda della risoluzione video del visitatore

`<TABLE width=300 height=200>`

WIDTH è comunque sufficiente

7/7/2006

53

Attributi della tabella

- BORDER per inserire un bordo
- BORDERCOLOR per il colore del bordo
- BGCOLOR per il colore di sfondo
- BACKGROUND per un immagine come sfondo
- ALIGN per l’orientamento
- CELLSPACING per lo spazio fra il bordo delle celle e il bordo della tabella
- CELLPADDING per lo spazio fra il bordo della cella e gli elementi al suo interno

`<TABLE width=300 border=1 bordercolor=“red”
bgcolor=“green” align=“center” cellpadding=10
cellspacing=10>`

7/7/2006

54

Righe e colonne

<TR> "table row" per ogni riga
<TD> "table data" per ogni cella della riga
Esempio: tabella a 2 righe e 3 colonne:

```
<TABLE>
<TR>
<TD>testo della cella</TD>
<TD>testo della cella</TD>
<TD>testo della cella</TD>
</TR>
<TR>
<TD>testo della cella</TD>
<TD>testo della cella</TD>
<TD>testo della cella</TD>
</TR>
</TABLE>
```

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

7/7/2006

55

Righe e colonne: attributi

Gli attributi che valgono per la tabella valgono anche per le singole celle. Ogni cella può essere modificata e anche il testo che contiene (questo significa che si possono usare anche tutti i marcatori già visti: link, immagine, testo formattabile...). Può essere anche modificata la posizione del testo nella cella con l'attributo VALIGN (valori: "middle", "top", "bottom")

```
..... <TD width=200 bgcolor="black" align="left"
      valign="middle"><A href="pippo.jpg">clicca
      qui</A></TD> .....
```

7/7/2006

56

Suoni e musiche di sottofondo

I file audio supportati sono il MIDI e il MP3
Inserito all'interno di <HEAD>:

```
<BGSOUND src="music.mid"  
  loop="INFINITE"> (solo con Explorer) fa  
  partire il suono all'apertura della finestra.
```

7/7/2006

57

I riferimenti di entità

- E' possibile inserire in un documento HTML dei caratteri speciali, che esulano dal set ASCII (quindi anche le lettere accentate). I riferimenti di entità assumono la forma **&nomeentità;** (dove nomeentità deve essere sostituito dal riferimento numerico o da quello alfabetico corrispondente) e vengono convertiti nel simbolo corrispondente in fase di layout sul browser.

Es: <http://www.netstrider.com/tutorials/HTMLRef/ASCII/index.html>

7/7/2006

58

Tavola dei riferimenti

- **&Simbolo Entità; Esempio**
- Simbolo del copyright: **©** Copyright © 1999 W3C
- Marchio di fabbrica registrato: **®** MagiCo ®
- Marchio di fabbrica: **™** Webfarer™

7/7/2006

59

Vi sono molte altre entità che potete trovare utili:

Simbolo	Entità	Esempio
minore di	<	<
maggiore di	>	>
"e" commerciale	&	&
spazio di congiunzione	 	
trattino di interruzione	—	—
apici	"	"

7/7/2006

60

Altri comandi di formattazione

- `<spacer>` per rientro del testo (tag proprietario che funziona solo con Netscape)
- `<blink>` testo che lampeggia (tag proprietario che funziona solo con Netscape)
- `<marquee>` testo che scorre (tag proprietario che funziona solo con Explorer)
- `<multicol cols="2">` per porre il testo in colonne (tag proprietario che funziona solo con Netscape)