

HTML

il linguaggio per creare le pagine per il web

Parte II: elementi "complessi"

HTML: frame

- i frame servono per suddividere il browser in parti indipendenti all'interno delle quali si possono caricare documenti HTML diversi
- è necessario innanzitutto realizzare un file HTML che definisca la struttura della pagina, ovvero la sua suddivisione in parti indipendenti

HTML: <frameset>

- il tag <frameset> serve per creare una pagina strutturata in frame

```
<frameset>          </frameset>  
<noframes>         </noframes>
```

- <frameset> sostituisce il comando <body>

3

HTML: <frameset>

- <frameset> ha due attributi
 - rows divide lo schermo in righe orizzontali
 - cols divide lo schermo in colonne verticali
- le dimensioni delle righe e delle colonne possono essere espresse in pixel oppure in percentuale
- tra gli altri attributi si può usare frameborder per associare un bordo alle varie porzioni dello schermo (esteticamente non è troppo bello)

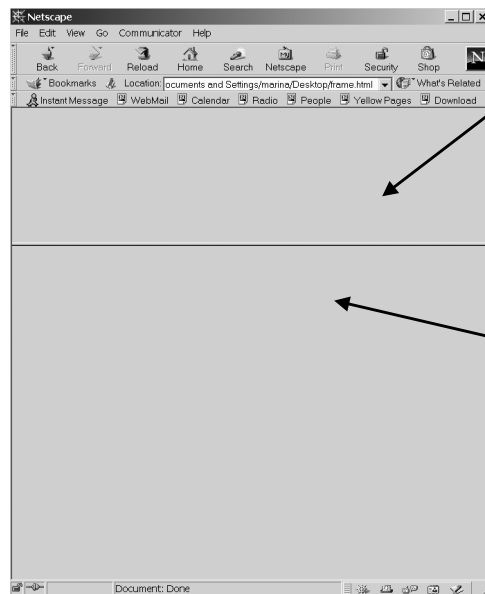
4

HTML: <frameset>

```
<html>  
  <frameset rows="200,*" frameborder="yes">  
    .....  
    .....  
  </frameset>  
<noframes>  
  mi dispiace il tuo browser non supporta i frame  
</noframes>  
</html>
```

5

HTML: <frameset>



primo frame

secondo frame

6

HTML: <frame>

- all'interno di ogni porzione dell'interfaccia del browser si deve aprire un documento usando il tag <frame>

```
<frame
  src="file HTML da aprire nel frame"
  name="nome della finestra"
  scrolling="yes" | "no" | "auto"
  noresize
  marginwidth="numero"
  marginheight="numero"
>
```

7

HTML: esempio

```
<html>
<frameset rows="20%,80%">

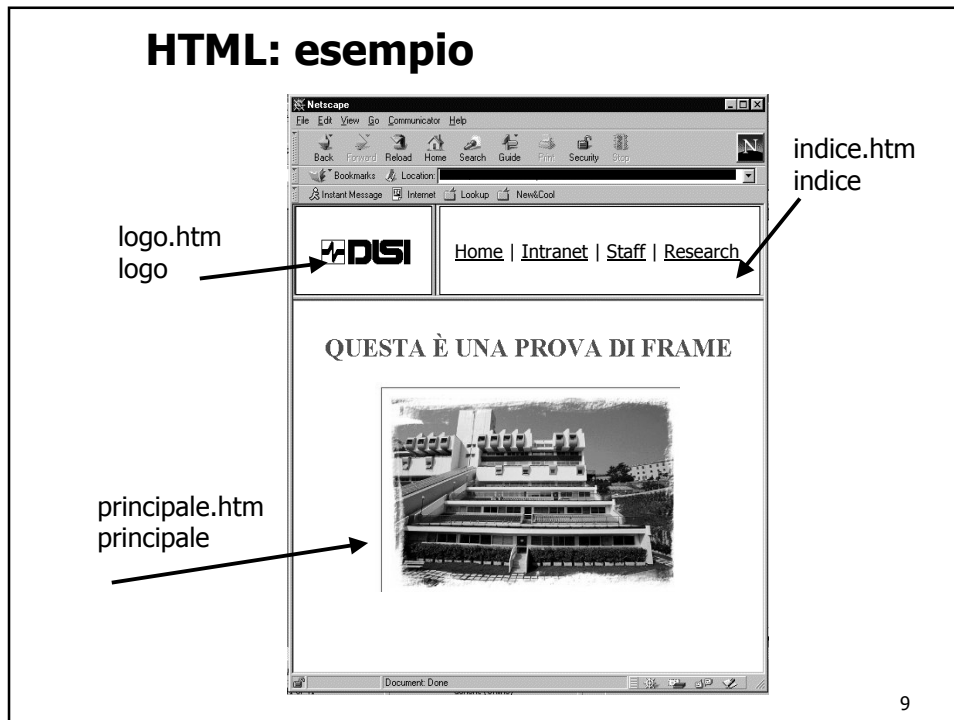
  <frameset cols="30%,*">
    <frame src="logo.htm" name="logo" scrolling="no" noresize>
    <frame src="indice.htm" name="indice" scrolling="no" noresize>
  </frameset>

  <frame src="principale.htm" name="principale" scrolling="yes">

</frameset>
</html>
```

8

HTML: esempio



HTML: target

- se da un documento si passa ad un altro, questo viene aperto nella stessa finestra
- si può scegliere la finestra in cui aprire il documento usando l'attributo target

```
<a target="principale" href=".....">clicca qui</a>
```

- in target si possono usare alcuni valori speciali

```
target="_self"
```

```
target="_top"
```

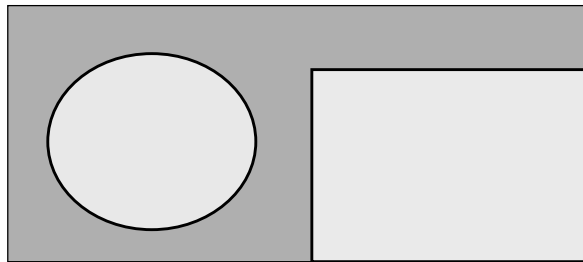
```
target="_blank"
```

```
target="_parent"
```

10

HTML: image map

- una image map è un'immagine cui si possono associare link diversi
- è necessario avere il file dell'immagine (.gif o .jpg) e una specifica della mappatura, cioè l'indicazione di quali parti dell'immagine sono attive e quali no



11

HTML: <map>

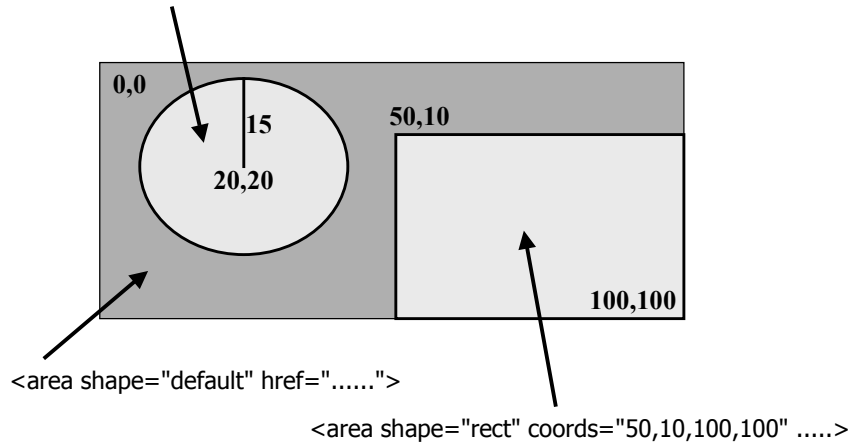
- ``
- la specifica della mappatura si mette nel documento HTML (di solito al fondo)

```
<map name="mappa1">  
  <area shape="rect" coords="50,10,100,100" href="...">  
  <area shape="circle" coords="20,20,15" href="...">  
  <area shape="default" href="...">  
</map>
```

12

HTML: <area>

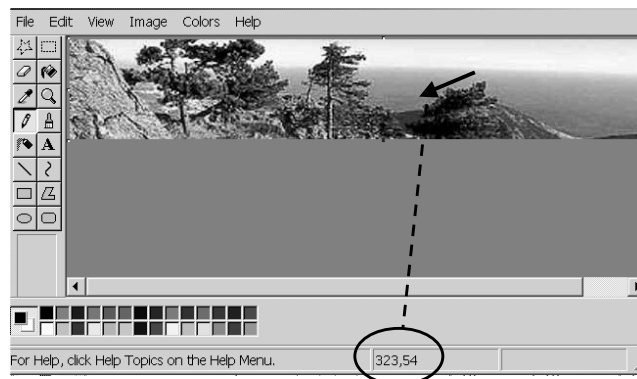
`<area shape="circle" coords="20,20,15" href=".....">`



13

HTML: coords

- come si scoprono le coordinate?
 - si può aprire l'immagine con Paint
 - muovere il mouse sull'immagine
 - e leggere le coordinate nella barra di stato in basso



14

HTML: esempio

- come si possono mappare le regioni italiane?



15

HTML: form

- i form sono dei moduli che possono essere compilati dai visitatori di un sito permettendo così la creazione di pagine HTML interattive e non solo di consultazione

- si deve usare il comando

```
<form> descrizione </form>
```

```
<form action="....." method=".....">
```

descrizione del form

```
<input type="submit" value="Invia">
```

```
<input type="reset" value="Cancella">
```

```
</form>
```

16

HTML: textarea

- il modulo può essere creato con il tag
<textarea> </textarea>

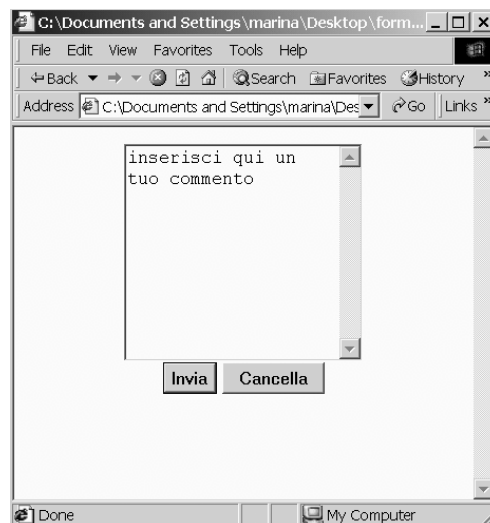
...

```
<form name="frm1" action="....." method=".....">  
  <textarea name="area1" rows="10" cols="20">inserisci  
  qui un tuo commento</textarea>  
  <br>  
  <input type="submit" name="b1" value="Invia">  
  <input type="reset" name="b2" value="Cancella">  
</form>
```

...

17

HTML: textarea



18

HTML: input

- altri elementi possono essere creati con il tag `<input>` e valori diversi dell'attributo `type`

```
type="text"  
type="checkbox"  
type="radio"
```

```
type="hidden"  
type="password"  
type="file"
```

```
<input type="text" name="nome" size="30">
```

NB: ogni elemento di un modulo deve avere un nome (`name="..."`) che viene usato al momento dell'invio dei dati

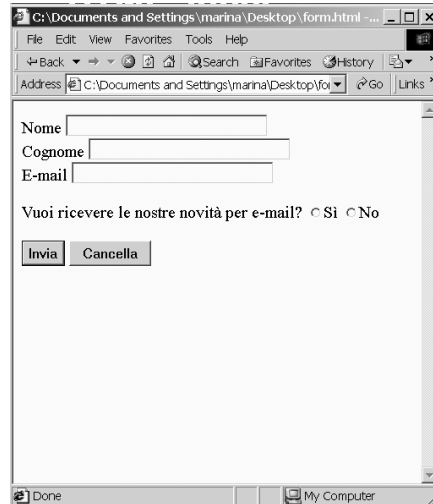
19

HTML: input

```
.....  
<form name="frm1" action="....." method=".....">  
  Nome <input type="text" size="30" name="nome">  
<br>  
  Cognome <input type="text" size="30" name="cognome">  
<br>  
  E-mail <input type="text" size="30" name="mail">  
<br><br>  
  Vuoi ricevere le nostre novità per e-mail?  
  <input type="radio" value="S" name="news">Sì  
  <input type="radio" value="N" name="news">No  
<br><br>  
  <input type="submit" name="b1" value="Invia">  
  <input type="reset" name="b2" value="Cancella">  
</form>  
.....
```

20

HTML: input



NB: per facilitare la compilazione, gli elementi all'interno dei moduli dovrebbero essere allineati. Per questo motivo molto spesso i moduli sono scritti all'interno di tabelle

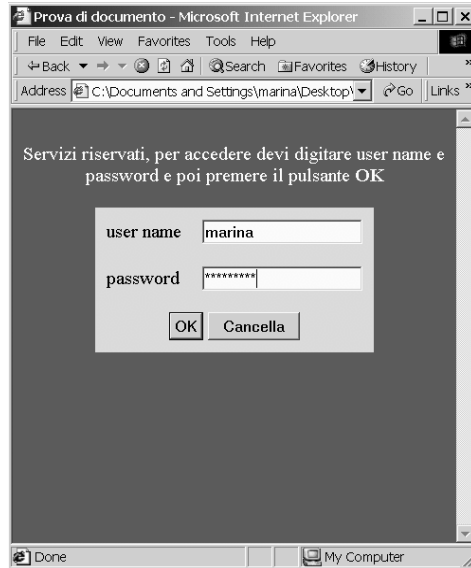
21

HTML: form + table

```
.....
<center>
<font color="white">
Servizi riservati, per accedere devi digitare
user name e password e poi premere il pulsante
<b>OK</b>
</font>
<form>
<table bgcolor="#dddddd" cellpadding="10">
<tr><td>user name</td>
<td><input type="text" name="user" size="20"></td></tr>
<tr><td>password</td>
<td><input type="password" name="pws" size="20"></td></tr>
<tr><td colspan="2">
<center>
<input type="submit" value="OK">
<input type="reset" value="Cancella">
</center></td></tr>
</table>
</form>
</body>
</html>
```

22

HTML: form + table



23

HTML: menu

- è possibile inserire dei menu nei form usando i tag `<select>` `</select>` e `<option>` `</option>`

```
<form name="frm1" action="....." method=".....">
<select name="menu1">
  <option value="netscape">Download Netscape</option>
  <option value="explorer">Download Explorer</option>
</select>
<br>
<input type="submit" name="b1" value="Invia">
<input type="reset" name="b2" value="Cancella">
</form>
```

24

HTML: menu



NB: il tag <select> ha anche un attributo size che permette di specificare quanti elementi del menu devono essere visibili. Se non si specifica nulla c'è un solo elemento visibile.

25

HTML: action

`<form action="....." method=".....">`

- quando si seleziona il pulsante Invia viene eseguita l'azione specificata nell'attributo action
 - `action="mailto:pippo@disi.unige.it"`
 - `action="http://www.disi.unige.it/cgi-bin/programma"`
- nell'attributo method si possono scrivere i valori POST o GET che servono per inviare i dati inseriti nel form

NB: in entrambi i casi è richiesta programmazione dal lato server

26

HTML

- HTML ha anche altri tag
- Molti manuali sono in rete, ad esempio si veda <http://www.html.it/guida>
- Libri: HTML 4.0 flash - Apogeo
HTML 4.0 - Mc Graw Hill

27

"Effetti speciali"

- per molti "effetti speciali" è richiesta la conoscenza del linguaggio di programmazione JavaScript
- vedremo (ma senza entrare nei dettagli)
 - roll over delle immagini
 - apertura di una nuova finestra
 - inserimento della data dell'ultima modifica

28

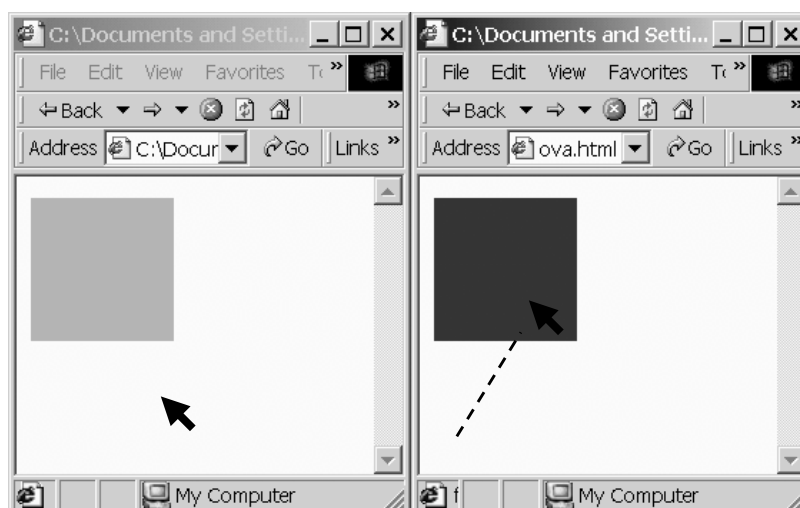
Roll over delle immagini

- si tratta di un effetto che viene spesso associato alle immagini che si comportano come link
 - quando con il mouse si passa sopra ad una immagine, il suo aspetto cambia
- per ottenere questo effetto bisogna usare JavaScript

NB: il roll over si usa molto spesso con le immagini dei pulsanti per dare l'effetto della "pressione fisica" sul pulsante

29

Roll over delle immagini



30

Roll over delle immagini

- il codice seguente permette di ottenere il roll over

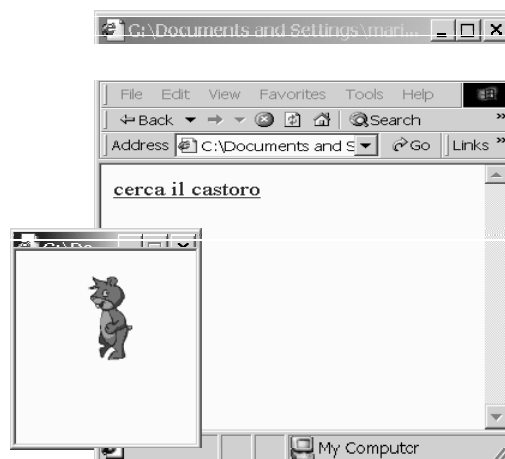
```
<a href="index.html"
onMouseOver=" document.im1.src= 'images/rosso.gif ' ; "
onMouseOut=" document.im1.src= 'images/verde.gif ' ; "></a>
```

Questo codice può essere riutilizzato per più immagini sulla stessa pagina ricordandosi sempre di cambiare il nome associato all'immagine (name="im1") e, consistentemente, tutte le occorrenze di im1 (oltre ai nomi dei file delle immagini e al valore dell'attributo href)

31

Apertura di una nuova finestra

- cliccando su un link si apre una nuova finestra



- anche in questo caso ci vuole JavaScript

32

Apertura di una nuova finestra

- il codice da associare al link è

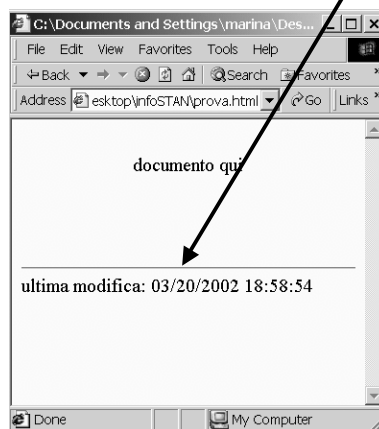
```
<a href=""  
onClick="window.open('new.html','fin2','width=150,height=150');  
return false;">cerca il castoro</a>
```

Questo codice può essere riutilizzato per più file aperti in nuove finestre cambiando il nome del file da aprire nella nuova finestra (in questo caso il file è new.html e la finestra fin2) e le sue dimensioni (valori degli attributi width e height)

33

Data dell'ultima modifica

- spesso è utile sapere quando un sito è stato aggiornato per l'ultima volta



34

Data dell'ultima modifica

- l'istruzione seguente permette di scrivere la data dell'ultima modifica (si può mettere in fondo ai file HTML, prima della chiusura del body)

ultima modifica:

```
<script>document.write(document.lastModified)</script>
```

35

Progetto di laboratorio

- con questo si esaurisce la parte di HTML; esistono anche altri linguaggi di markup, ma si tratta di argomenti più avanzati

Progetto di laboratorio

- preparare un mini-sito web usando tutti i tag "semplici" e almeno un elemento complesso (frame, form, image map).
- l'argomento è a scelta
- il progetto può essere fatto in coppia
- la verifica è individuale

36