

# 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)

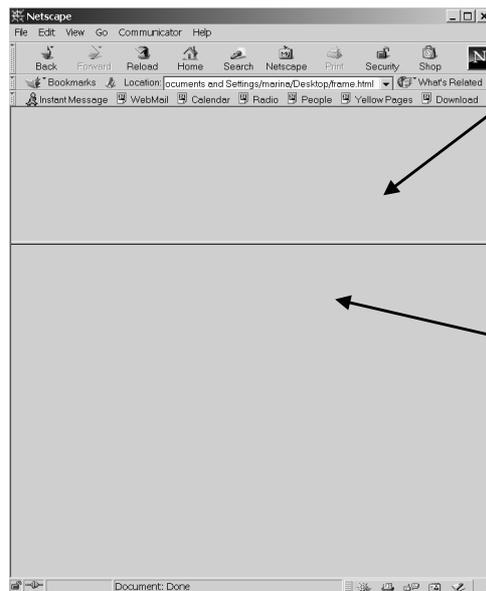
4

## HTML: <frameset>

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

5

## HTML: <frameset>



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%">

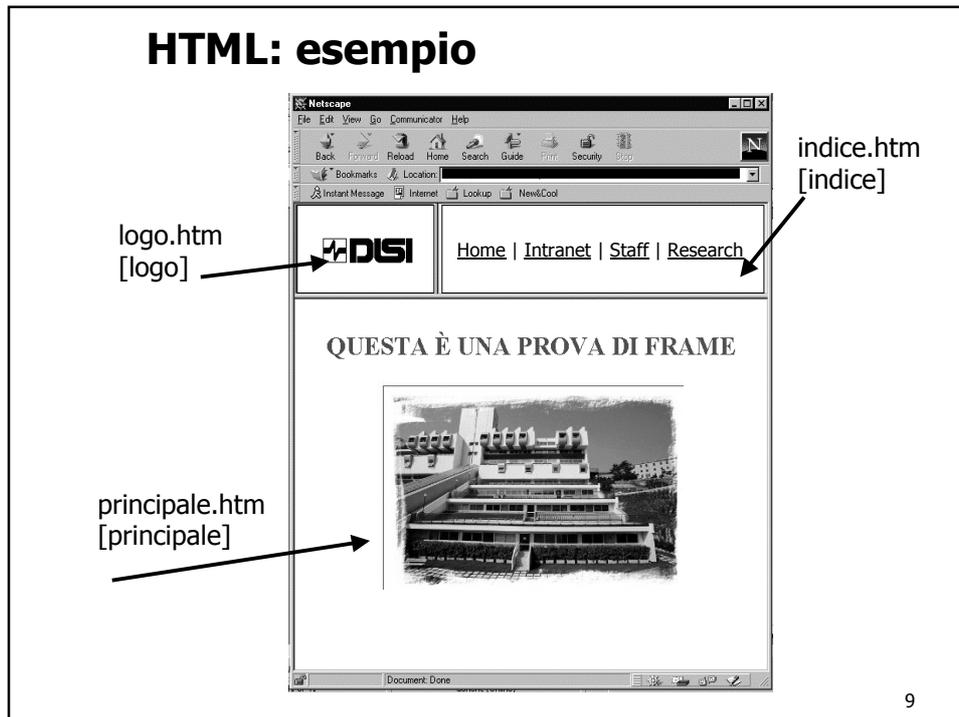
  <frameset cols="30%,*">
    <frame src="logo.htm" name="logo" scrolling="no" noresize>
    <frame src="indice.htm" name="indice" scrolling="no" noresize>
  </frameset>

  <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"
```

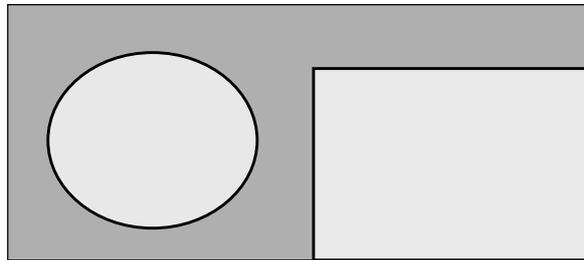
```
target="_top"
```

```
target="_blank"
```

```
target="_parent"
```

## 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>

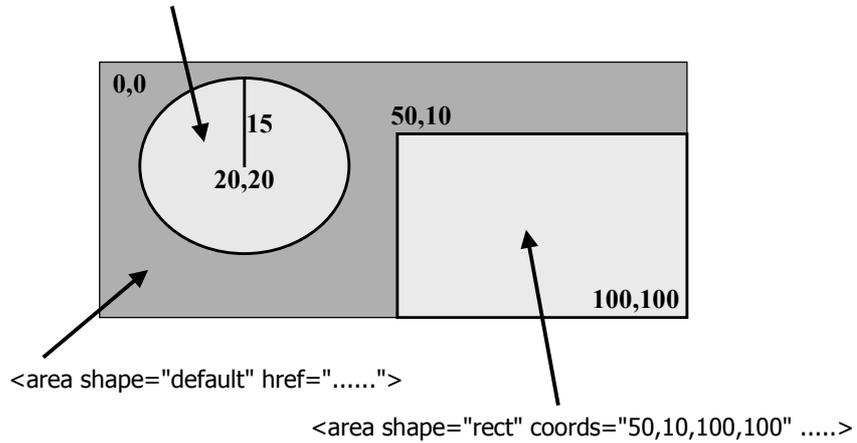
- ``
- La specifica della mappatura si mette nel documento HTML (di solito al fondo)

```
<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>

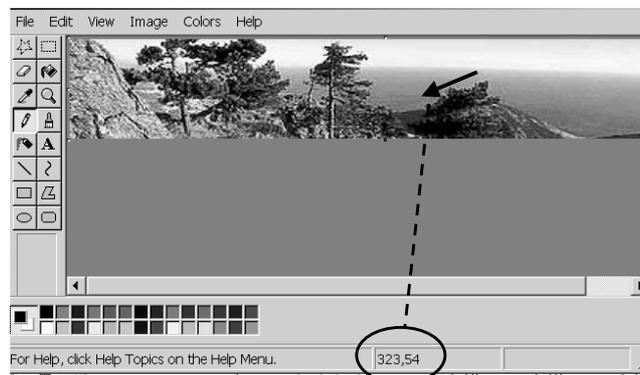
`<area shape="circle" coords="20,20,15" href=".....">`



13

## HTML: coords

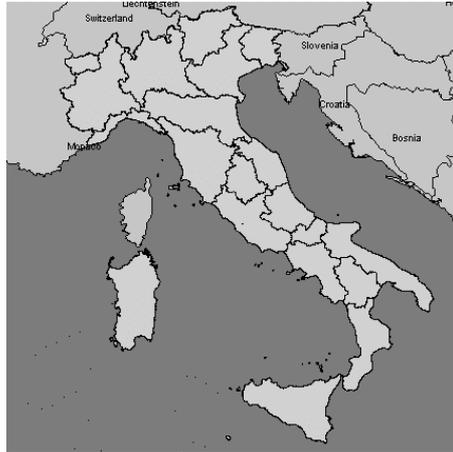
- Come si scoprono le coordinate?
  - si può aprire l'immagine con Paint (xpaint)
  - muovere il mouse sull'immagine
  - e leggere le coordinate nella barra di stato in basso



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

- Lo spazio per l'input 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="net">Download Netscape</option>
```

```
<option value="exp">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 JavaScript
- Vedremo (ma senza entrare nei dettagli)
  - roll over delle immagini
  - apertura di una nuova finestra
  - inserimento della data dell'ultima modifica

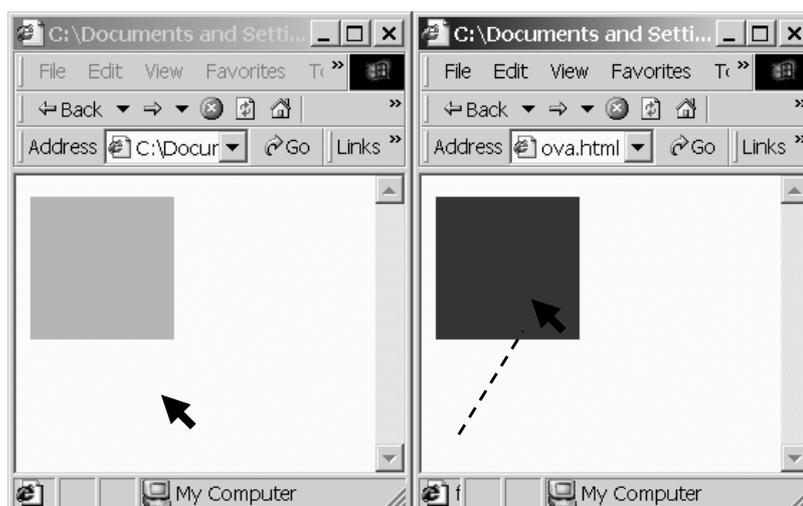
28

## Roll over delle immagini

- Si tratta di un effetto che viene associato alle immagini
- Quando con il mouse si passa sopra ad una immagine, il suo aspetto cambia
- Questo effetto si usa molto spesso con immagini di pulsanti per dare l'effetto della "pressione fisica" sul pulsante stesso

29

## Roll over delle immagini



30

## Roll over delle immagini

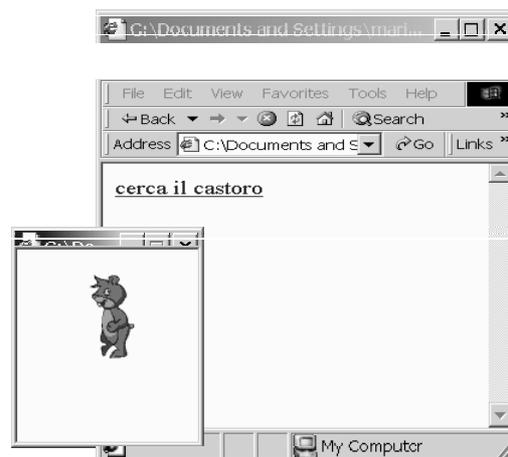
```
<a href="index.html"
onMouseOver="document.im1.src= 'images/rosso.gif ' ; "
onMouseOut="document.im1.src= 'images/verde.gif ' ; ">

</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



32

## Apertura di una nuova finestra

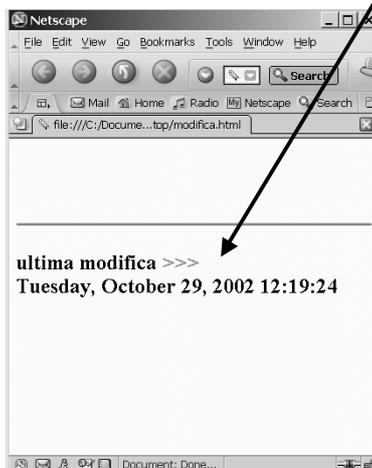
```
<a href=""  
onClick="window.open('new.html', 'fin1', 'width=150,height=150');  
return false;">cerca il castoro</a>
```

Questo codice può essere riutilizzato per più aprire più finestre cambiando il nome del file da aprire (in questo caso new.html) il nome della finestra (in questo fin1), e le dimensioni della finestra (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

ultima modifica:

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