

"Изготвяне на интернет страници"

предоставена от Bexout - Your Global IT Partner

<http://www.bexout.com>

професионален веб дизайн и програмиране

качествен и евтин веб хостинг

регистрация на домейни

е-маркетинг и реклама

1. ОСНОВИ НА HTML

СТРУКТУРА НА HTML

HTML, което означава HyperText Markup Language, е език за създаване на web страници. Страниците създадени с HTML могат да съдържат графика, текст, музика, анимация, както и връзки към други страници(хиперлинкове). HTML е лесен за научаване език и вярвам, че в края на този урок Вие ще можете да създадете първата си web страница. От какво се нуждаете за да създадете такава страница? Трябват ви две неща - елементарен текстов редактор и интернет браузър. Ако сте потребители на Windows98 имате и двете. За текстов редактор използвайте вградения в Windows NOTEPAD (не ви препоръчвам да ползвате Word) а за браузър можете на използвате Internet Explorer или Netscape Navigator. Файлът, който ще създадете с Notepad е текстов файл, който обаче трябва да запишете с разширение .html (или .htm). По нататък ще го наричам HTML документ. Сега нека направим една web страница. За целта стартирайте Notepad и напишете следното:

```
<HTML>  
</HTML>
```

Всяко от тези неща се нарича таг. В дадения случай имаме отварящ таг и затварящ таг. За създаването на затварящ таг е достатъчно да се добави / към отварящият таг. Имайте в предвид, че не при всички има затварящи тагове. Гледайте на таговете като на указания, които давате на браузера. Например това което показахме в горния пример казва на браузера "начало на html документ" (<HTML>) и "край на html документ" (</HTML>). Това което ни остава е да опишем съдържанието на страницата между тези два тага.

Всеки HTML документ се нуждае от двойка HEAD тагове.

```
<HTML>  
<HEAD>  
</HEAD>  
</HTML>
```

Единственото нещо което можем за сега да поставим между HEAD таговете са двойката TITLE тагове. Там по-късно ще напишем заглавието на страницата.

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE></TITLE>  
</HEAD>  
</HTML>
```

Сега следва да се добавят BODY таговете, където всъщност се поставя съдържанието на страницата.

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE></TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
</BODY>  
</HTML>
```

Дайте някакво заглавие на страницата си.

```
<HTML>  
  
<HEAD>  
  
<TITLE> My big bad page </TITLE>  
  
</HEAD>  
  
<BODY>  
  
</BODY>  
  
</HTML>
```

Сега запаметете това което написахте, но НЕ като текстов файл

(.txt). Запомнете го като html документ в нова директория някъде на твърдия си диск. Значи по-подробно обяснено, натискате последователно от менюто на Notepad - "File", след това "save as". Появява се диалогова кутия. Изберете да се създаде нова директория. Наименувайте я както си искате. След това я отворете. Там където е написано File name: напишете page1.html Там където пише Save as type: изберете да бъде All Files(*.*)

За съжаление, както може би се уверихте, направената от вас страница е напълно празна, но е един напълно пълноценен HTML документ. Следващото, което трябва да се научите да правите е как да напълните страницата си с различни неща. Текст, картинки и други. Най-добрият начин по който можете да се възползвате от този самоучител е чрез отваряне на два прозореца на браузера ви. В единия прозорец разглеждате настоящата страница, а в другият - разглеждате собствената си страница, която изграждате успоредно с усвояването на материала.

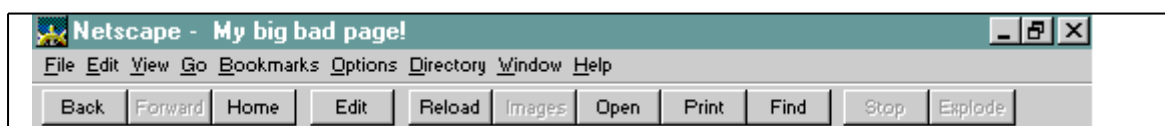
Заглавието на документа е това, което се появява в горната част на браузера ви.

За да не се обърквате ще опишвам html кода, който се пише само между <BODY> таговете. Няма да споменавам за <HTML>, <HEAD> & <TITLE> таговете. Но вие вече знаете, че те задължително трябва да присъстват в кода на web страницата ви.

```
<BODY>  
</BODY>
```

Напишете някакъв текст.

```
<BODY>Нещо наистина страхотно</BODY>
```

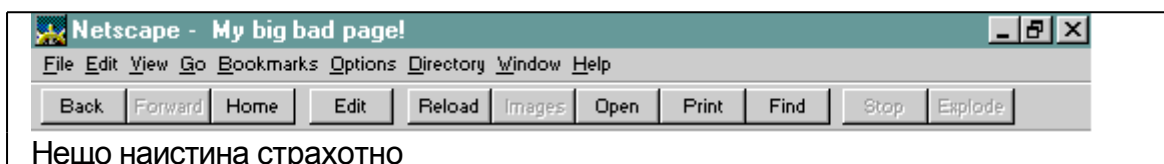


Нещо наистина страхотно

Когато правите промени във вашия html документ ще е нужно да натиснете "save" във Notepad и след това "reload" на браузера. Това се прави за да се види резултата от промяната.

Мисля, че първо ще е най-добре да поговорим за това как се сменя цветът на фона. Ако изрично не е указан някакъв цвят, браузера поставя сив по подразбиране. Но вие не винаги бихте искали да използвате само този цвят, нали ?

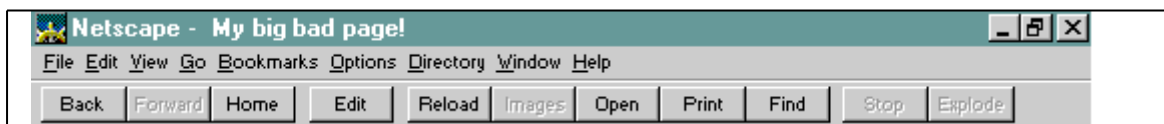
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина страхотно  
</BODY>
```

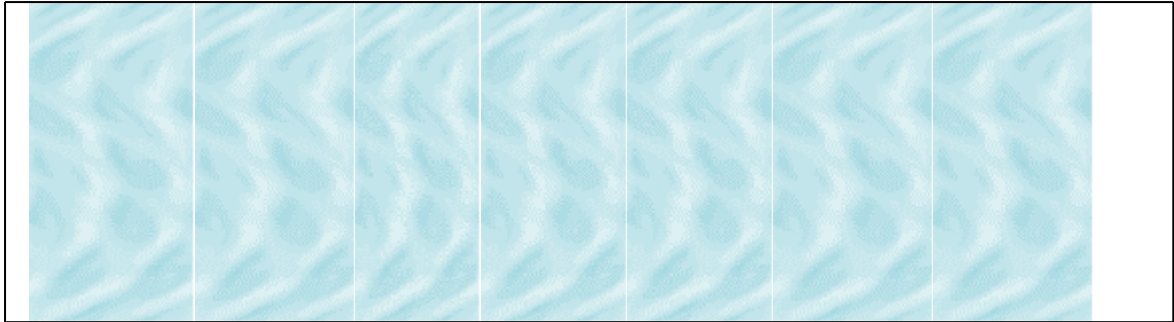


Този код FFFFFFF се слага, когато искате фонът да е бял..

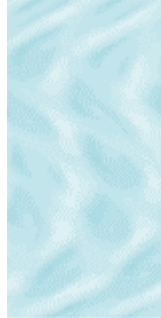
Ако не ви харесва фонът да бъде само в един цвят, лесно можете да поставите като фон, всяка картинка, която е добра за фон. Само, че трябва да в .gif или .jpg формат.

```
<BODY BACKGROUND="swirlies.gif">  
Нещо наистина страхотно  
</BODY>
```



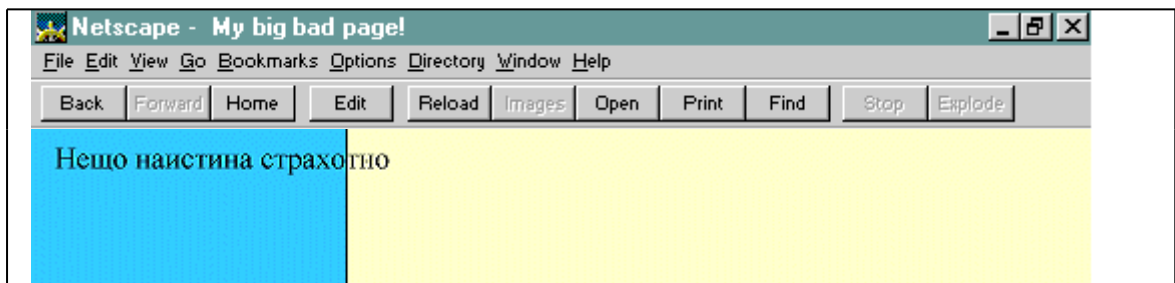


Това е картинката за фон, която използваме в дадения пример.



Както сами разбирате, картинката определена за фон бива "разхвърлена" из целия документ. Ако обаче използвате дълга и тясна картинка, ефектът ще бъде такъв...

```
<BODY BACKGROUND="bluebar.gif">  
Нещо наистина страхотно  
</BODY>
```

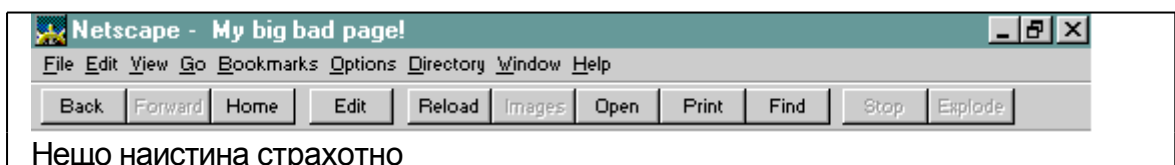


Това е фоновата картинка, използвана в горния пример

(Изискванията към дългите фонове картини е да са дълги поне 800 пиксела)

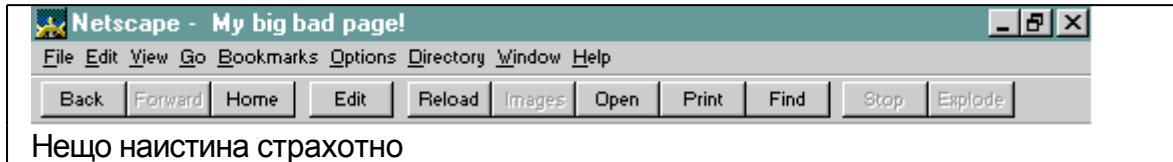
Да се върнем към обикновенната бяла страница.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина страхотно  
</BODY>
```



Можем да направим буквите bold (почернени).

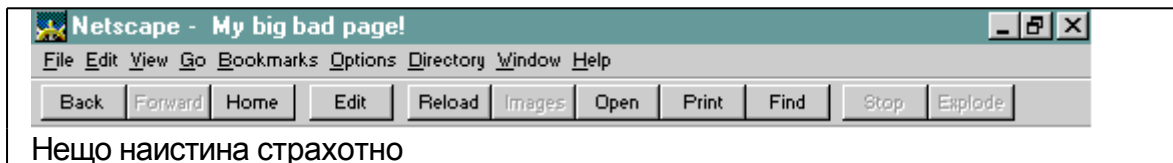
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина <B>страхотно</B>  
</BODY>
```



Указваме на браузера с да започне да прави текста почернен, а с да престане.

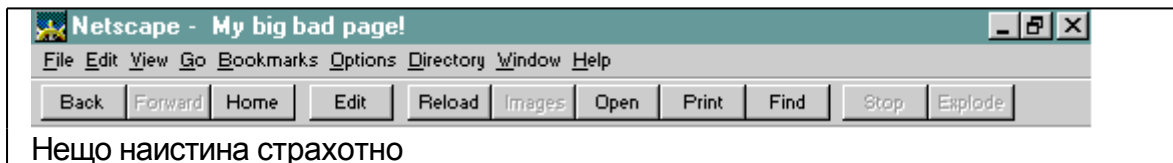
Същият принцип е и с italic...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо <I>наистина</I> <B>страхотно</B>  
</BODY>
```



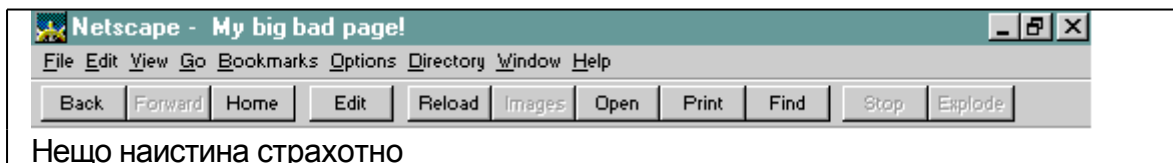
...имаме и подчертаване.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<U>Нещо</U> <I>наистина</I> <B>страхотно</B>  
</BODY>
```



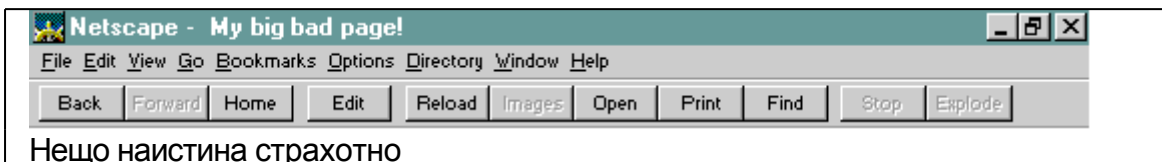
Да се върнем отново към стария бял документ.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина страхотно  
</BODY>
```



Можем да използваме таговете и в комбинация.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина <|><B>страхотно</B></|>  
</BODY>
```

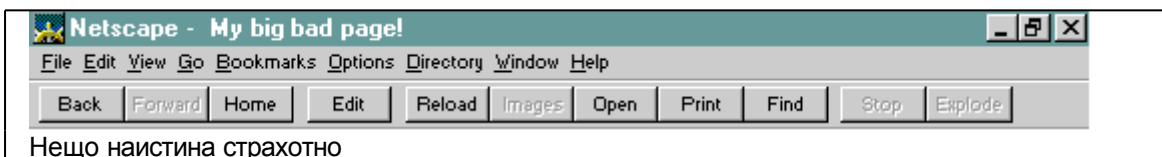


Това беше пример на гнездово поставени тагове. Ако ще използвате таговете многократно в комбинации ще трябва да следвате установения по-долу ред.

```
<ТОВА><ОНОВА></ТОВА></ОНОВА> Разместени тагове.... лошо  
<ТОВА><ОНОВА></ОНОВА></ТОВА> Гнездово поставени.... правилно
```

Много полезен тип ефект е когато принуждавате шрифта да изглежда като напечатан (mono-spaced).

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<TT>Нещо наистина страхотно</TT>  
</BODY>
```



Всяка буква използва едно и също хоризонтално пространство.

Това е обикновен тип ->	iiiiiiii oooooooo mmmmmmmmmm
Това е monospaced тип ->	iiiiiiii oooooooo mmmmmmmmmm

Можете да отворите току що направената страница и да я разгледате с някой браузър. За целта кликнете два пъти върху файла в папката, където се намира и той ще бъде отворен от браузъра по подразбиране. В горния случай няма да видите нищо, защото страницата не съдържа никаква информация,

която да се визуализира на екрана. Нека ви обясня кое какво означава.

Текста между символите < и > се нарича елемент(tag). Елемента показва на браузъра какво действие да извърши. Можем да разделим елементите на 2 вида - отварящи и затварящи. Отварящите задават на браузъра да започне някакво действие а затварящите да го приключи. Затварящия елемент се различава от отварящия само по символа / преди името на елемента. От примера се вижда, че елементите вървят по двойки, отварящ и затварящ.

HTML документа започва винаги с елемента <HTML> и завършва съответно с </HTML>. <HTML> означава начало на HTML документ, а </HTML> край на HTML документ. Следващата задължителна двойка елементи е <HEAD> и </HEAD>, което буквално означава глава. В главата обикновено се съдържа информация за самия HTML документ. В примера там стои заглавието на документа <TITLE>. Между елементите <TITLE> и </TITLE> се съдържа името на HTML документа. Когато срещне тази двойка елементи браузъра визуализира текста между тях на заглавната си лента най-отгоре.

Същинската част на HTML документа се намира между елементите <BODY>и </BODY>

Виждате, че елементите могат да се влагатедин в друг, но внимавайте да спазвате последователността на двойките елементи. Например неправилно е да се напише следното:

неправилно правилно

<HTML>	<HTML>
<HEAD>	<HEAD>
</HTML>	</HEAD>


```
<HEAD>
```

```
  <TITLE>Text</TITLE>
```

```
<HEAD>
```

```
<BODY BGCOLOR="#0000FF" TEXT="#FF0000">
```

Това е web страница с червен текст на син фон

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Запишете файла на диска с името text.html и го стартирайте с браузъра. Трябва да видите нещо подобно :



Това
е web страница с червен текст на син фон

Текста, който се намира между елементите <BODY> и </BODY>

се визуализира на екрана с червен цвят. Това става с атрибута TEXT="#FF0000" на елемента <BODY>.

Ако промените параметрите на атрибута TEXT на #00FF00 например, текста ще е със зелен цвят (виж ЦВЕТОВЕ).

Ако искате да удебелите, наклоните или подчертаете текста, трябва да използвате двойките елементи и за удебеляване(Bold), <I> и </I> за наклон (Italic) и <U> и </U> за подчертаване (Underline). Вижте горния пример, само че с удебелен, наклонен и подчертан текст.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Text</TITLE>

<HEAD>

<BODY BGCOLOR="#0000FF" TEXT="#FF0000">

<B><I><U>Това е web
страница с червен текст на син фон</U></I></B>

</BODY>

</HTML>
```

Това
е web страница с червен текст на син фон

Можете да използвате тези елемента за да форматирате различни части от текста по различен начин. Например да изпишете "Това е web" с наклонен шрифт, "страница с червен текст с наклонен и удебелен шрифт, "на син фон" с удебелен и подчертан шрифт. Ето как става :

```
<I>Това е web</I><I><B>
страница с червен текст</B></I><B><U>
на син фон</U></B>
```

Внимавайте с вложените елементи. Трябва първия затварящ да отговаря на последния отварящ от същия вид .Понеже така изглежда малко нечетливо, можете да го напишете така :

```
<I>Това е web</I>

<I><B> страница с червен текст</B></I>

<B><U> на син фон</U></B>
```

Ефекта ще е същия. Въпреки че пренасяте различни части от текста на нов ред, браузъра не го разбира и слепва думите една

зад друга. За да минете на нов ред трябва да използвате елемента
 на края на текста. Този елемент е единичен и на него не отговаря затварящ елемент. Вижте следващия пример :

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE> Font </TITLE>

</HEAD>

<BODY>

  <FONT COLOR="#FF0000">Червен
  текст.</FONT><BR>

  <FONT COLOR="#00FF00">Зелен
  текст на нов ред.</FONT><BR>

  <FONT COLOR="#0000FF">Син
  текст на нов ред.</FONT><BR>

</BODY>

</HTML>
```

На екрана трябва да се види ето това :

Червен текст.

Зелен текст на нов ред.

Син текст на нов ред.

Параметъра TEXT на елемента <BODY> задава цвета на текста на цялата страница. Ако искате да зададете различен цвят за различни части от текста, трябва да използвате елемента заедно с параметъра COLOR. Този елемент показва как да се форматира текста между и . В случая на първия текст му е зададен червен цвят с атрибута

COLOR, на втория зелен а на третия син. Елемента
 ви прехвърля на нов ред.

Елемента има и други атрибути. Нека разгледаме атрибута SIZE. Той задава размера на шрифта, като стойностите му са от 1 до 7. 1 е най-малкия шрифт а 7 най-големия. Вижте горния пример, където за първия ред ще зададем шрифт с големина 4, за втория 1 а за третия 7.

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE> Font </TITLE>

</HEAD>

<BODY>

  <FONT COLOR="#FF0000" SIZE=4>Червен
  текст.</FONT><BR>

  <FONT COLOR="#00FF00" SIZE=1>Зелен
  текст на нов ред.</FONT><BR>

  <FONT COLOR="#0000FF" SIZE=7>Син
  текст на нов ред.</FONT><BR>

</BODY>

</HTML>
```

Червен текст.

Зелен текст на нов ред.

Син текст на нов ред.

Можете на един ред или в една дума да използвате различни по големина и цвят символи.

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE> Font </TITLE>

</HEAD>

<BODY>

  <FONT COLOR="#FF0000" SIZE=2>Текст</FONT>

  <FONT COLOR="#00FF00" SIZE=3>с
различна</FONT>

  <FONT COLOR="#0000FF" SIZE=7>г</FONT>

  <FONT COLOR="#00FFFF"
SIZE=6>о</FONT>

  <FONT COLOR="#FF00FF"
SIZE=5>л</FONT>

  <FONT COLOR="#AA0066"
SIZE=4>е</FONT>

  <FONT COLOR="#0033CC"
SIZE=3>м</FONT>

  <FONT COLOR="#2200FF"
SIZE=2>и</FONT>

  <FONT COLOR="#FF7700"
SIZE=1>н</FONT>

  <FONT COLOR="#555555"
SIZE=2>а</FONT>

  <FONT COLOR="#DD1188"
SIZE=3> и цвят.</FONT>

</BODY>

</HTML>
```

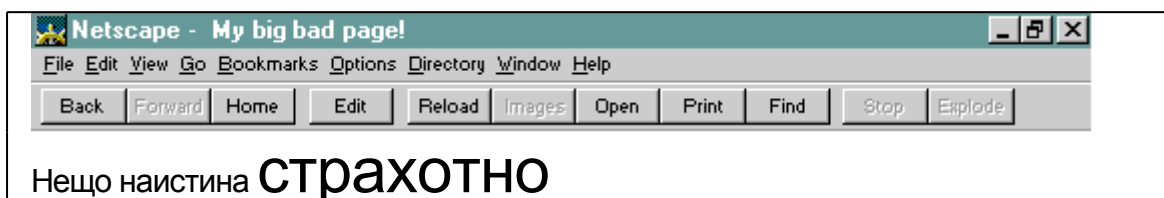
Текст С

различна **Го**лемина

и цвят.

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

Нещо наистина страхотно </BODY>



Фонтовете имат 7 размера (големини):

дребе н	Малтък	нормале н	сrede н	голя м	огроме н &	ГИГАНТСКИ !
1	2	3	4	5	6	7

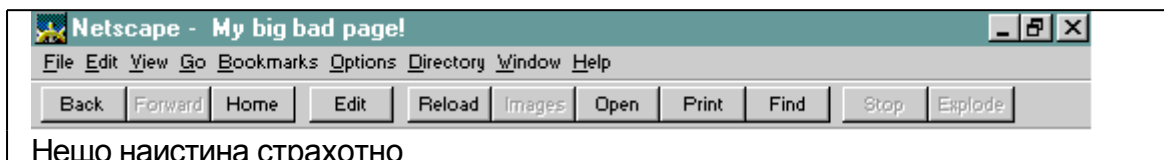
Искам да направя две уточнения. Първо, тагът <TAG> указва на браузера да направи нещо. А атрибута ATTRIBUTE се поставя в <TAG> и посочва как точно да стане това.

Второто е за стойностите "по подразбиране". Както може би знаете, стойността по подразбиране е тази стойност, която браузера приема, че трябва да приложи, когато не му е указано нещо специално. Примерно ако не укажете колко голям трябва да е шрифта той се изписва с големина 3. Значи големината на фонтовете по подразбиране е 3, ако не сте посочили изрично друга.

Обикновено всеки браузер използва черен цвят за изписване на текст с шрифт Times New Roman, чиято големина е 12pt (в дадения случай 3). Това са стойностите по подразбиране. Ако не укажете нещо друго текстът ви ще има такива особености.

Разбира се, можете да укажете текстът да се изписва с друг шрифт, като например ARIAL или COMIC SANS. Не забравяйте, че посетителите ви ще могат да четат този текст, само ако съответният фонт е инсталиран на компютрите им.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина <FONT FACE="ARIAL">страхотно</FONT>  
</BODY>
```



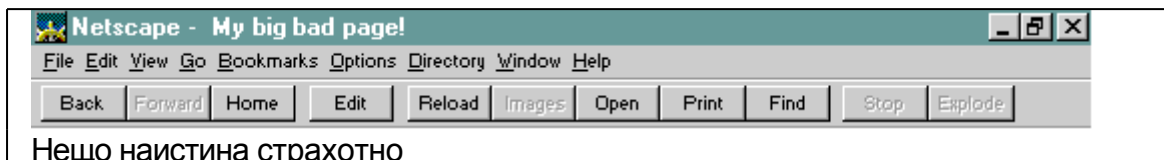
Ако посетителят на вашата страница, няма инсталиран фонт, който сте указали, ще види написан текст с шрифта, който е по подразбиране при него. Така, че бъдете внимателни с използването на екзотични фонтове. Arial и Comic Sans MS са най широко разпространените фонтове разпространявани с операционната система Windows.

Вижте как изглежда фонтът **Impact!**. Можете да оставите възможност на браузера да избере един от няколко фонта. Прави се по този начин... `Тук е текста`. Ето подробно обяснено какво се случва в този пример за всички, които като мен не схващат всичко от първия път. Браузера търси първо дали е инсталиран Arial. Ако го намери го използва. Ако не го намери търси следващия (helvetica). Ако не намери и него търси LUCIDA SANS. Ако никой от описаните фонтове не е инсталиран на компютъра, браузера изписва текста с фонт "по подразбиране" за съответния браузер.

Едно малко уточнение за писането на html. Няма голямо значение дали пишете кода с големи или малки букви. Браузера се справя еднакво добре и в двата случая. Но от голямо значение е винаги да създавате и използвате файлове, написани само с малки букви. Т.е. ако поставите картинка чието име е Fox.gif рискувате тази картинка да не се покаже изобщо. Преименувайте файла на fox.gif и всичко ще е наред.

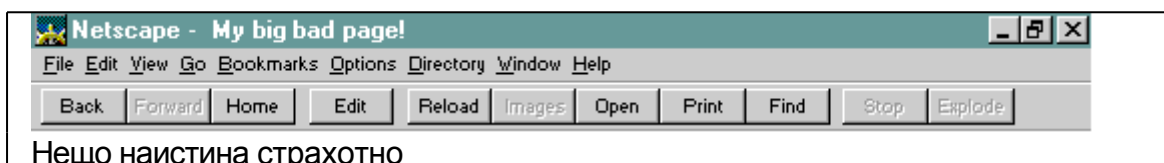
Можете да оцветявате фонта в цвят по ваше желание.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина <FONT COLOR="#FF0000">страхотно</FONT>  
</BODY>
```



Можем разбира се да използваме повече от един атрибут във този <TAG>...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина <FONT COLOR="#FF0000" FACE="ARIAL"  
SIZE="7">страхотно</FONT>  
</BODY>
```



Или дори:

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина <U><I><B><FONT COLOR="#FF0000" FACE="ARIAL"  
SIZE="7">страхотно</FONT></B></I></U>  
</BODY>
```



Чувствам, че имате нужда да ви напомня, ще таговете трябва да се подреждат гнездово. Или казано с други думи "симетрично написани".

```
<TAG3><TAG2><TAG1>Текст!</TAG1></TAG2></TAG3>
```

Няма значение кой таг ще използвате първи. Дали за цвят или за

почерняне. Много по-важно е затварянето на таговете да става правилно.

Всеки браузер има настройки "по подразбиране" които би трябвало да са следните...

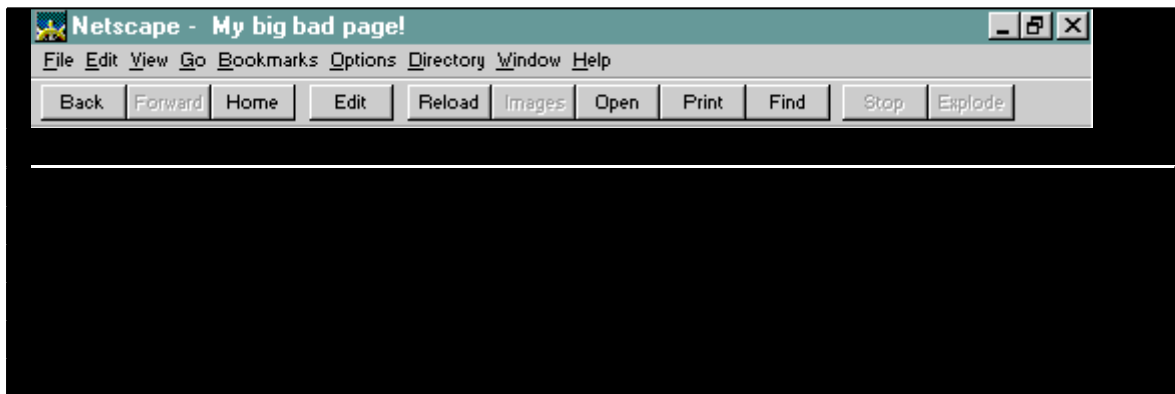
Текстът е черен
Връзките са сини
Активните връзки са червени
Посетените връзки са виолетови

Можете да промените тези цветове ако трябва.

Това може да стане още в началото в <BODY> таг и да важи за цялата страница, като по този начин си спестявате поставянето на указания за цвят навсякъде където е нужно. Вижте следния пример.

```
<BODY BGCOLOR="#000000" TEXT="#FFFF00" LINK="#FF0000"  
VLINK="#800000" ALINK="#008000">
```

```
Нещо наистина страхотно  
</BODY>
```



Знам, че още не сме обяснили как се правят самите връзки, но когато научим това в следващия урок вече ще ни е известно как да манипулираме цветът им.

Това е! Вече знаете как да манипулирате текста във вашата web страница. Вече знаете как да направите **ГОЛЕМИ ЧЕРВЕНИ БУКВИ** или малки **bold** буквички. Можете да използвате други фонтове, или `monospace` фонтове.

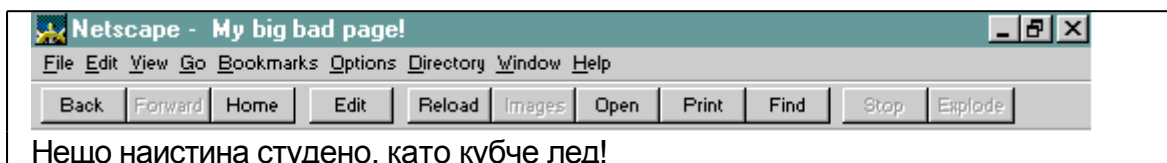
Най-добре е ако започнем с представянето на някои собенности в работата на браузера.

Ето един пример...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
```

Нещо наистина студено,
като кубче лед!

```
</BODY>
```



```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
```

Хей!

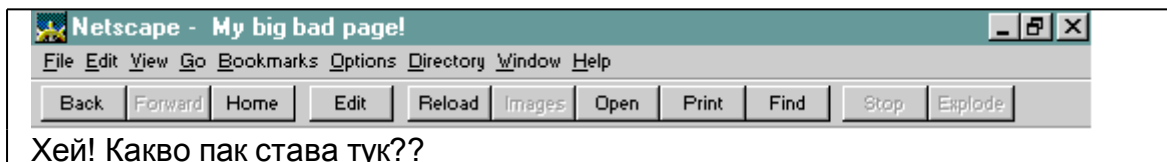
какво

пак

става

тук??

```
</BODY>
```



С две думи, браузера не разпознава форматиран текст. Докато не укажете нещо друго той ще изписва буквите в един ред. Ако искате да започнете нов ред ще трябва да използвате символа предназначен за това.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
```

Хей!

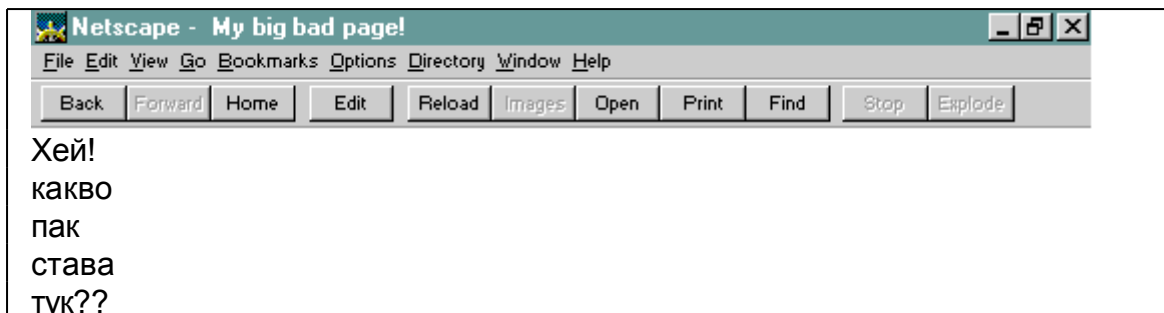
Какво

пак

става

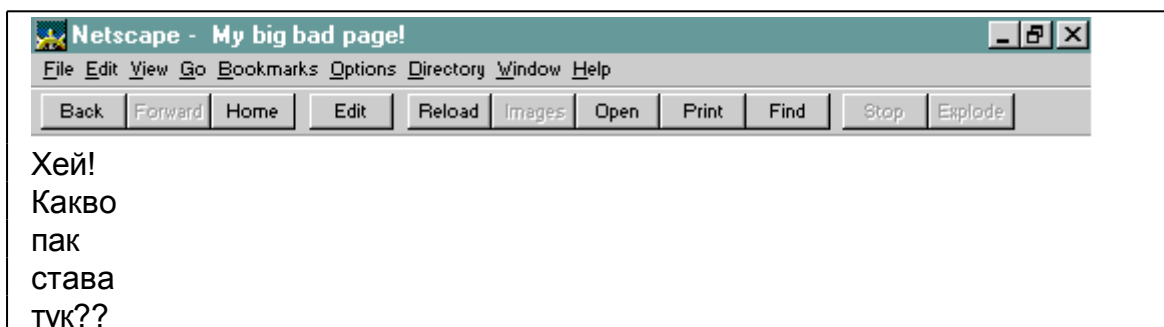
тук??

```
</BODY>
```



 символът указва на браузера да започне нов ред. Подобен на
 е <P>. Той прави същото само, че прескача и един ред.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
Хей!<P>
Какво<P>
пак<P>
става<P>
тук??
</BODY>
```



Това са примери за самостоятелни тагове. При тях няма изискване за затварящ таг. Още едно важно нещо за тези тагове е, че не можете да ги използвате повече от един път когато са един до друг. С други думи, ако напишете <P><P><P> това няма да ви даде три нови реда, а само един. Как може да се добавят няколко празни редове? Това ще бъде ясно след минутка.

Вижте първо това...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
Нещо наистина страхотно
</BODY>
```


- " (" кавички)
- ­ (тире)

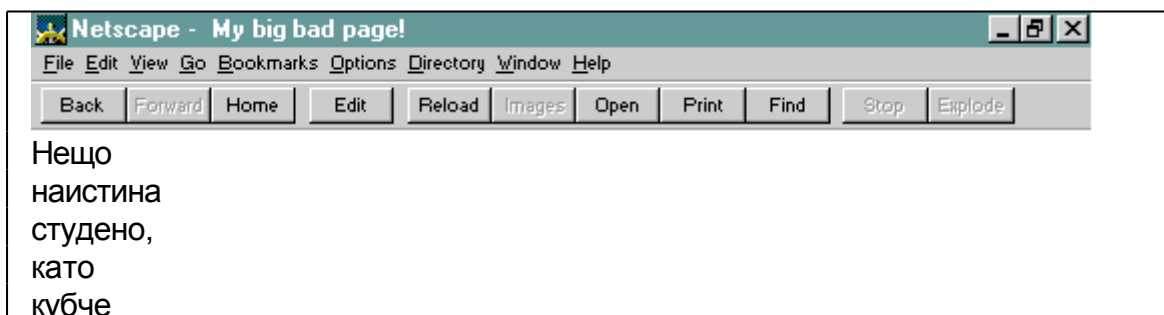
Това са заместителни кодове и се използват само в случаите, когато употребата на оригиналните знаци ще обърка работата на браузера. Когато примерно използването на кавички е неуместно заради спецификата на HTML, тогава ще трябва да използвате техния код за заместване. Ако смятате да правите опростени страници, вероятно никога няма да ви се наложи да използвате кодовете за заместване.

Ако сте решили да правите страниците си ръчно, освен че ще научите HTML в процеса на обучение ще ви се наложи да отстранявате много досадни грешки допуснати по невнимание. Но това е единственият начин да придобиете опит и да станете по-добри от тези, които използват готови програми за изготвяне на WEB страници.

Нека да обобщим набързо защото ако и вие сте като мен вече ви се иска да прекъснете и да правите нещо по-забавно. Браузера показва непрекъснат текст, ако не му укажете нещо друго. Редуцира всяко по-голямо пространство до един интервал. Ако искате повече разстояние просто ще трябва да използвате специалният код за това (). И още нещо. Ако натиснете Enter, докато въвеждате текст, браузера възприема това като интервал... освен ако вече няма такъв.

Ето още един пример.

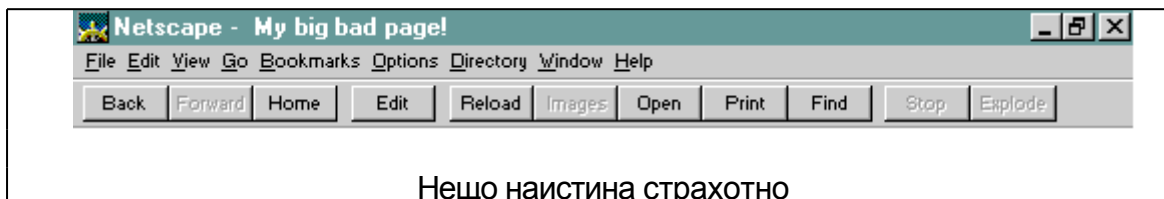
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо<BR>наистина<BR>студено,<BR>  
като<BR>кубче<BR>лед!  
</BODY>
```



лед!

Следващото за което ще поговорим е един много полезен таг. Най-хубавото е, че веднага се разбира от само себе си за какво служи.

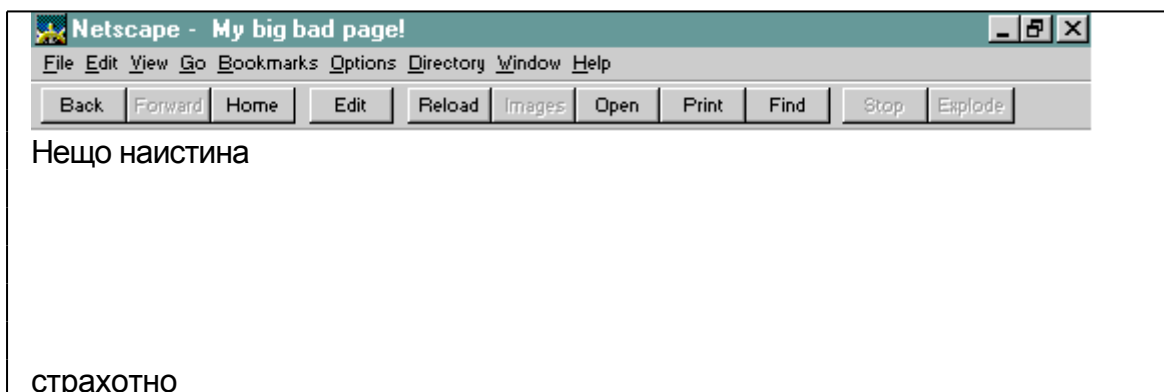
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<CENTER>Нещо наистина страхотно</CENTER>  
</BODY>
```



Можете да центрирате дума или цяла страница. Всичко между този <CENTER> таг се центрира.

Добавяне на няколко празни реда. Лесно е. Поставяте кода за "интервал" и след това знака за "нов ред". Повтаряте го толкова пъти, колкото празни реда искате да се появят.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Нещо наистина<BR>  
&nbsp;<BR>  
&nbsp;<BR>  
&nbsp;<BR>  
&nbsp;<BR>  
&nbsp;<BR>  
страхотно  
</BODY>
```



Друг атрибут на е FACE. С FACE можете да укажете на брауъра с какъв точно шрифт да се показва текста. Ако на FACE не е зададена стойност, брауъра показва шрифт по подразбиране. Ако държите обаче текста да се показва с някакъв определен шрифт, трябва да го зададете:

```
<FONT FACE="Arial"> Това е текст със шрифт Arial.</FONT>
```

```
<FONT FACE="Times New Roman" >
```

```
Това е текст със шрифт Times New Roman.</FONT>
```

В първия случай текста ще бъде със шрифт "Arial", а във втория с "Times New Roman". Не задавайте много екзотични шрифтове, защото има опасност този който разглежда страницата ви нищо да не види. Придържайте се към оригиналните шрифтове, инсталирани с Windows. Моят съвет е, ако можете да избягвате да включвате атрибута FACE, така оставяте на брауъра сам да намери подходящия шрифт.

Друг начин да уголемите символите е чрез елементите <H1> до <H6>. Тези елементи се употребяват за изписване на заглавия. <H1> е най-големия използван шрифт, а <H6> най-малкия. Вижте следващия пример :

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
  <TITLE>H елемент</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<CENTER>
```

```
<H1>Голямо заглавие</H1>
```

```
<H3>Средно заглавие</H3>
```

<H6>Малко заглавие</H6>

</CENTER>

</BODY>

</HTML>

Голямо заглавие

Средно заглавие

Малко заглавие

Забележете, че текста между тези два елемента излиза винаги удебелен. Друга особеност на елемента <H> е това, че не се налага да ползвате
 за да минете на нов ред. Браузъра автоматично прескача един ред щом срещне </H>.

В горния пример има нов елемент - <CENTER>. Всичко което се намира между <CENTER> и </CENTER> се показва в средата на страницата, независимо дали е текст или графика.

Друг елемент за прескачане на ред е <P>. За разлика от
 той не минава на следващия ред, а прескача един ред. Друго различие е, че елемента <P> се поставя преди текста, а не след него както при
. Елемента <P> може да се употребява като единичен елемент или като двойка елемента <P></P>.

<P> единичен елемент

<P> двойка елемента </P>

И в двата случая ефекта е един и същ. За разлика от
 елемента <P> притежава някои атрибути. Когато тези атрибути

се употребяват трябва да използвате двойката елементи `<P></P>`. Един от атрибутите на `<P>` е `ALIGN`. Той може да има стойности `left`, `right` или `center` и подравнява текста съответно вляво, вдясно и в средата.

Вижте как става това :

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE> P елемент </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <P ALIGN="left">текст, подравнен вляво</P>
  <P ALIGN="center">текст, подравнен в
  средата</P>
  <P ALIGN="right">текст, подравнен
  вдясно</P>
</BODY>
</HTML>
```

Визуализирането на тази страница ще изглежда така :

текст, подравнен вляво

текст, подравнен в средата

текст, подравнен вдясно

Забележете, че текстовете вече са през един ред, поради това, че използвахме елемента `<P>`.

Обобщение:

1. В езика HTML можете да разполагате текст, да му задавате цвят, големина, шрифт. Можете също така да удебелявате,

накланяте и подчертаватے текст.

2. С елемента <H> можете да задавате големина на заглавния шрифт, както и да подравнявате текста с параметрите на елемента <P>.

СПИСЪЦИ

Езика HTML ви дава възможност да използвате три вида списъци - подредени, неподредени и списъци с обяснения. Подредените списъци са номерирани и изглеждат така :

1. Иван
2. Георги
3. Захари

Неподредените списъци използват вместо номерация, някакъв символ. Например точка:

- Иван
- Георги
- Захари

Списъците с обяснения не използват символ или цифра пред текста. Вместо това поставят обяснителен текст след всеки елемент от списъка:

Иван счетоводител

Георги касиер

Захари шофьор

Подреден списък можете да създадете с елемента и съответно затварящия . Елементите на списъка се задават с елемента , който може да се използва като двойка елементи или като единичен елемент. Нека направим един такъв списък :

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE> ordered list</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
да не забравя да купя:
<OL>
<LI>захар
<LI>яйца
<LI>сода каустик
</OL>
</BODY>
<HTML>
```

Вижте как ще изглежда :

да не забравя да купя:

1. захар
2. яйца
3. сода каустик

Въпреки, че не сме задали да се показват номера 1. 2. 3. , те се добавят автоматично в списъка. Ако искате списъка да се показва с римски вместо с арабски цифри, трябва да добавите атрибут TYPE на елемента . Атрибута TYPE показва какви символи да се визуализират преди елементите на списъка. Стойностите на атрибута TYPE за подредените списъци са :

TYPE=1	за списъци 1. 2. 3.
TYPE=a	за списъци a. b. c.
TYPE=A	за списъци A. B. C.
TYPE=i	за списъци i. ii. iii.
TYPE=I	за списъци I. II. III.

Така че ако искате вместо

1. захар
2. яйца
3. сода каустик

на екрана да се вижда

- I. захар
- II. яйца
- III. сода каустик

трябва да добавите към елемента TYPE=I . С други думи трябва да напишете <OL TYPE=I>. Ако пропуснете атрибута TYPE, по подразбиране ще се показва списък от типа 1. 2. 3.

Неподреден списък се създава с двойката елементи .

Този списък за разлика от подредения не е номериран, а използва някакъв символ за всеки елемент от списъка, например точка.

Да направим горния пример да се показва като неподреден списък:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE> unordered list</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
да не забравя да купя:
<UL>
<LI>захар
<LI>яйца
<LI>сода каустик
</UL>
</BODY>
<HTML>
```

Тогава на екрана ще се вижда следното:

да не забравя да купя:

- захар
- яйца
- сода каустик

При неподредените списъци също можете да използвате

атрибута TYPE.Валидните стойности за него са disk, square и circle. Вижте как ще изглежда същия списък, само че с различни стойности на TYPE:

<UL TYPE=disk>	<UL TYPE=square>	<UL TYPE=circle>
. з	§ з	о з
ахар	§ ахар	о ахар
. я	§ я	о я
йца	§ йца	о йца
. с	§ с	о сода
ода каустик	§ ода каустик	о каустик

Списъците с обяснения се създават с двойката елементи <DL></DL>.

Елементите на списъка се задават с <DT>, а обяснението към него с <DD>. Примера в началото на страницата с имената и професиите ще изглежда по следния начин:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>definition list</TITLE>
```

```
<HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<DL>
```

```
<DT>Иван
```

```
<DD>счетоводител
```

```
<DT>Георги
<DD>касиер
<DT>Захари
<DD>данъчен
инспектор
</DL>
</BODY>
</HTML>
```

Ако желаете, можете да влагате един в друг списъци от един вид или от различни видове. Ще ви дам пример с вложени един в друг подреден и неподреден списък, като този например :

1. Да купя за къщи:
 - o сладолед
 - o торта

2. Да купя за офиса:
 - o дискети
 - o химикалки
 - o нова мишка

HTML документа на горния пример изглежда ето така :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>вложени списъци</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
```

```
<OL>
```

```
<LI>Да купя за вкъщи:
```

```
<UL  
TYPE=circle>
```

```
<LI>сладолед
```

```
<LI>торта
```

```
</UL>
```

```
<LI>Да купя за офиса:
```

```
<UL  
TYPE=circle>
```

```
<LI>дискети
```

```
<LI>химикалки
```

```
<LI>нова мишка
```

```
</UL>
```

```
</OL>
```

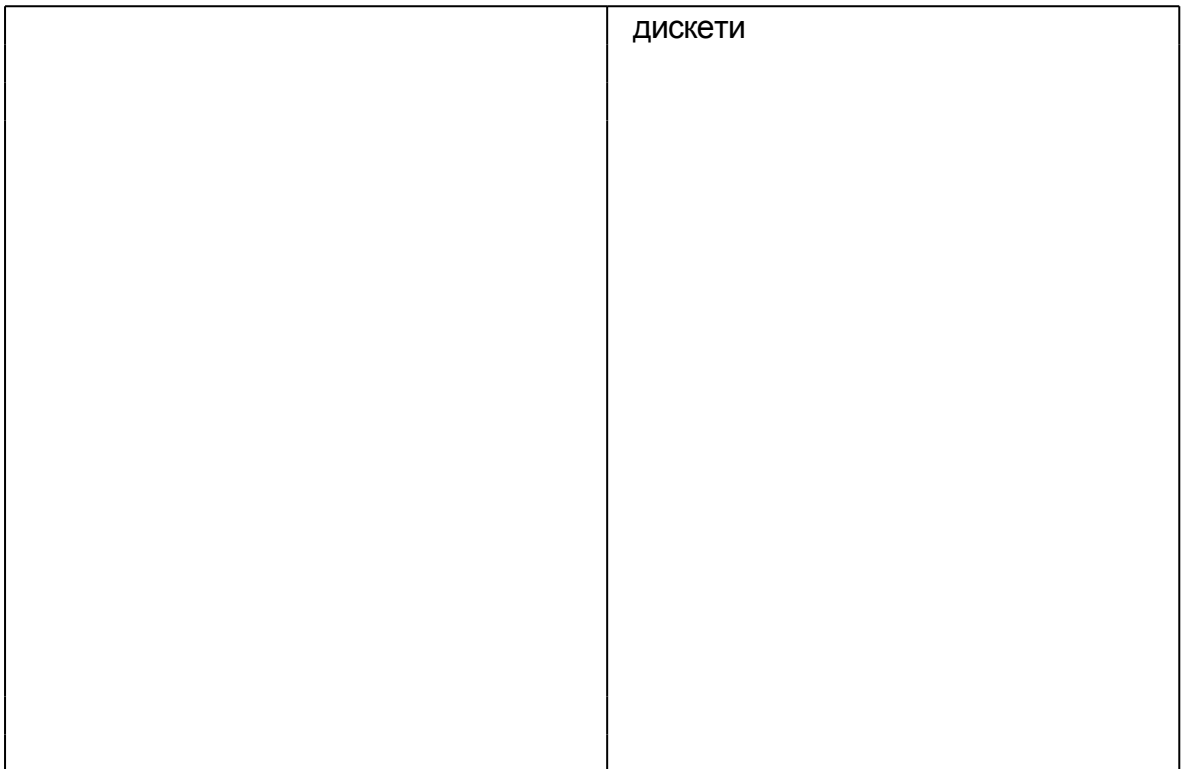
```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Можете да използвате и собствени картинки при неподредените списъци. За да ви покажа, направих една картинка –червена

точка

с размер 9x9 пиксела.



	ХИМИКАЛКИ
	НОВА МИШКА

Така списъка стана доста по хубав.

<HTML>

<HEAD>

```
<TITLE>списък с картинка</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<UL imagesrc="redpoint.gif">

  <LI>дискети</LI>

  <LI>химикалки</LI>

  <LI>нова
мишка</LI>

</UL>

</BODY>

</HTML>
```

Изполвайки атрибута imagesrc на елемента зададох на списъка името на файла, който да се показва пред елементите. Картинката е файл с име redpoint.gif и трябва да се намира в основната папка, където разполагате HTML документите си. Можете да я сложите и в подпапка, но тогава трябва да зададете и пътя до нея, например: <ULimagesrc="images/redpoint.gif"> ако подпапката се казва images. Ако сте забелязали, в края на тази страница използвам също списък, само че със сини точки и включени хиперлинкове към други страници

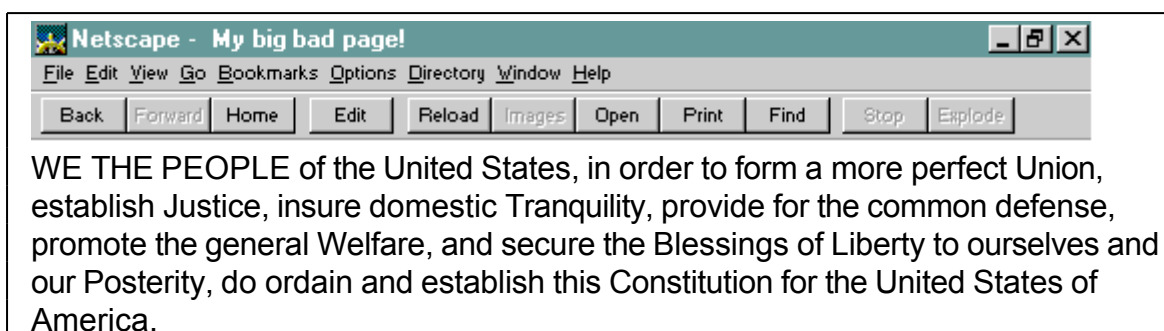
Нека разгледаме някои допълнителни възможности за форматиране на текст. Първата е <BLOCKQUOTE>. Тя указва на браузера да постави полета със свободно пространство от ляво и дясно на текста. Ето следния пример.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<BLOCKQUOTE>
```

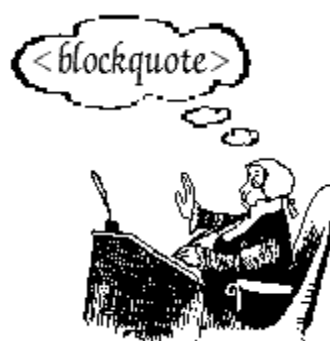
WE THE PEOPLE of the United States, in order to form a more perfect Union, establish Justice, insure domestic Tranquility, provide for the common defense, promote the general Welfare, and secure the Blessings of Liberty to ourselves and our Posterity, do ordain and establish this Constitution for the United States of America.

```
</BLOCKQUOTE>
```

</BODY>



Сигурен съм, че <BLOCKQUOTE> е била измислена за по-възвишени цели, като например за цитиране мисълта на някой велик мислител, за когото не сме чували нищо. Но в нашия случай се използва за далеч по-обикновенни цели... като форматиране на текст (indenting).



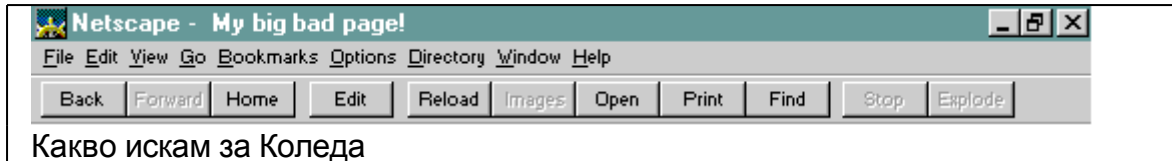
Още един много полезен инструмент за форматиране е LIST (списък). Има НОМЕРИРАНИ списъци и НЕНОМЕРИРАНИ списъци.

Това е номериран списък	Това е неномериран списък
1. нещо голямо	· нещо червено
2. нещо малко	· нещо синьо
3. нещо късо	· нещо старо
4. нещо слабо	· нещо ново

Първо, нека направим неномериран списък. Това е нещо наистина много, много просто.

Започваме със следното...

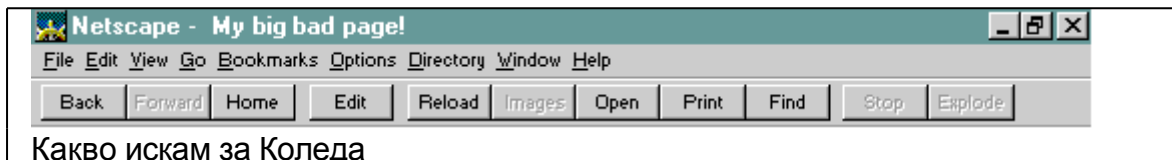
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Какво искам за Коледа  
</BODY>
```



Все още не сме започнали да изграждаме списъка. Това е само заглавието.

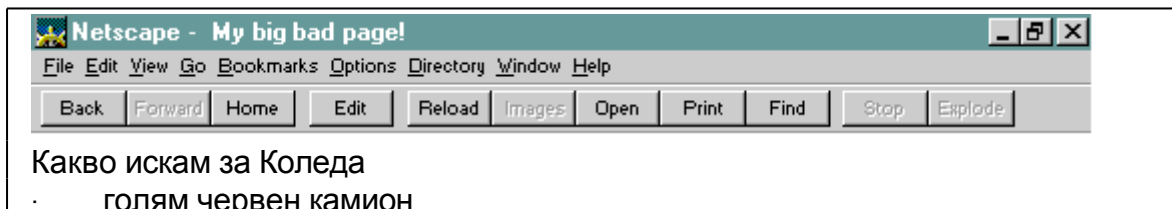
Добавяме двойката тагове за неномериран списък.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Какво искам за Коледа  
<UL>  
</UL>  
</BODY>
```



Добавяме един от компонентите на списъка.

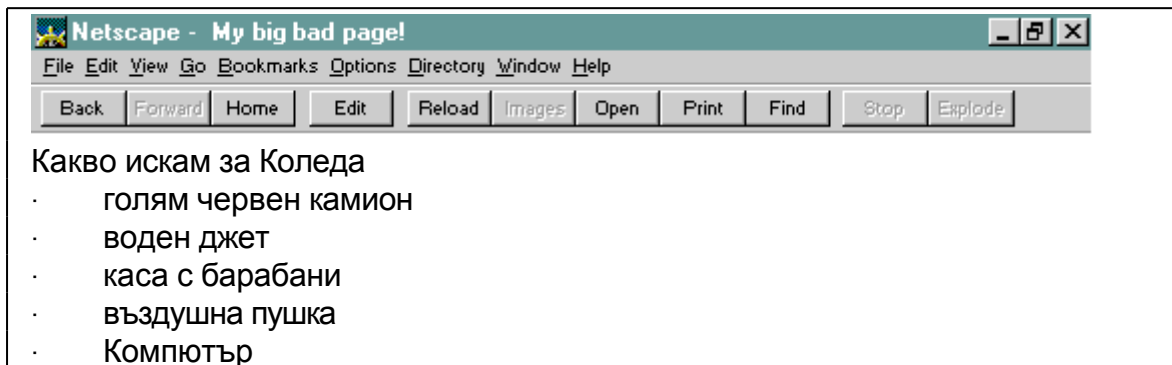
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Какво искам за Коледа  
<UL>  
<LI>голям червен камион  
</UL>  
</BODY>
```



След това още няколко...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
Какво искам за Коледа
```

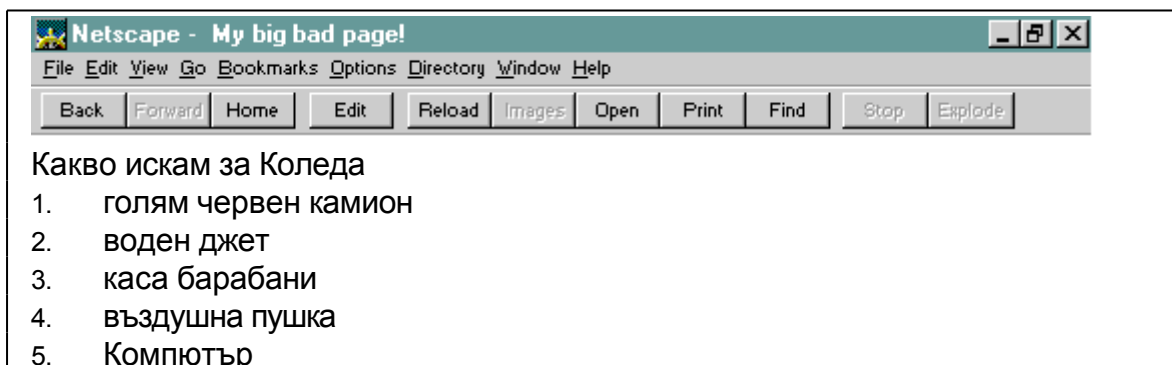
```
<UL>
<LI>голям червен камион
<LI>воден джет
<LI>каса с барабани
<LI>въздушна пушка
<LI>Компютър
</UL>
</BODY>
```



Списъкът е готов.

Как да направим номериран списък? Лесно! Сменяме таг с таг.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
Какво искам за Коледа
<OL>
<LI>голям червен камион
<LI>воден джет
<LI>каса барабани
<LI>въздушна пушка
<LI>Компютър
</OL>
</BODY>
```



Друг тип списък е дефиниращ (обяснителен) списък.

кесия

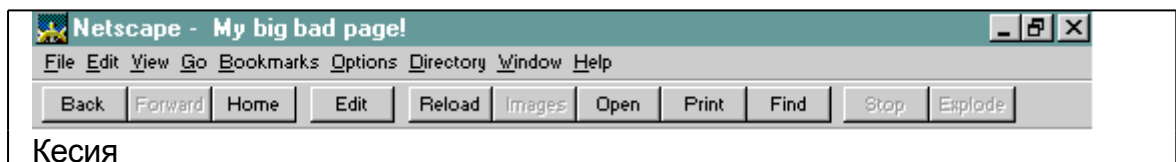
- 1.Малка торбичка от кожа или плат за дъжане на пари.
- 2.В турско време парична сума от 50000 гроша.
- 3.Книжен плик, отворен от едната страна за носене на стоки.

Зопочнете така...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<DL>  
</DL>  
</BODY>
```

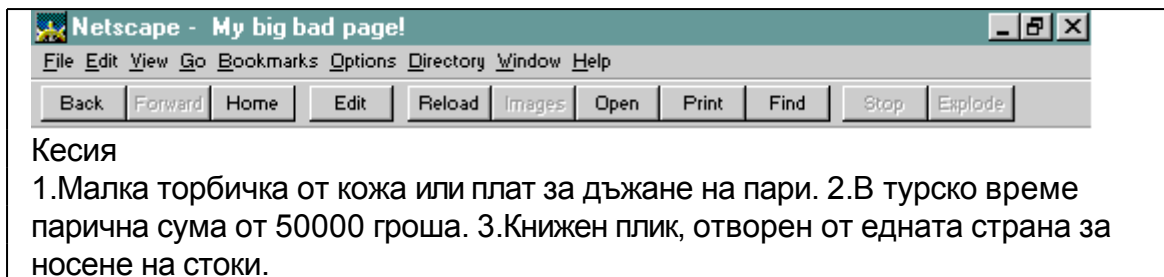
След това добавете думата, която ще описвате...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<DL>  
<DT>Кесия  
</DL>  
</BODY>
```



Добавяте и определението.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<DL>  
<DT>Кесия  
<DD>1.Малка торбичка от кожа или плат за дъжане на пари. 2.В турско време  
парична сума от 50000 гроша. 3.Книжен плик, отворен от едната страна за  
носене на стоки.  
</DL>  
</BODY>
```



Като за последно бих искал да направя определяната дума **bold** (почернена). Това не е задължително, но мисля, че крайният резултат е по-добър.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
```

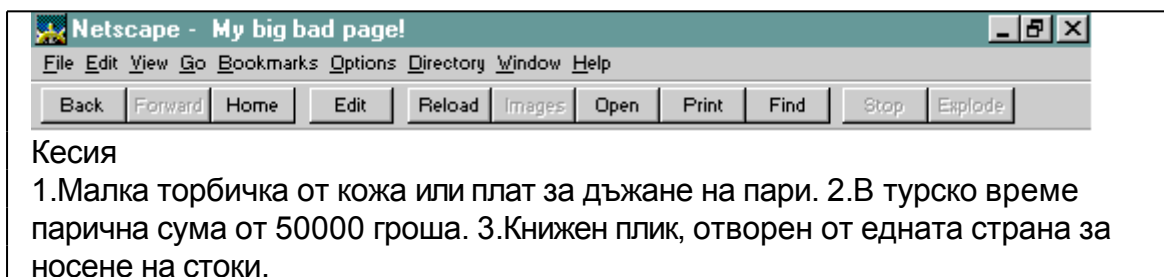
```
<DL>
```

```
<DT><B>Кесия</B>
```

```
<DD>1. Малка торбичка от кожа или плат за дъжане на пари. 2. В турско време парична сума от 50000 гроша. 3. Книжен плик, отворен от едната страна за носене на стоки.
```

```
</DL>
```

```
</BODY>
```



Обобщение:

1. Списъците са три вида, подредени, неподредени и списъци с обяснения.

2. Подредените списъци са номерирани с арабски или римски числа, както и с малки или големи букви от А до Z.

3. Неподредените списъци вместо нумерация използват някакъв символ,
обикновено диск, квадрат или окръжност, но можете да ползвате и собствени картинки.

5. Списъците могат да се влагат един в друг.

ИЗОБРАЖЕНИЯ

Начините на поставяне на картинка в WEB страници. Ще използваме ето тази.

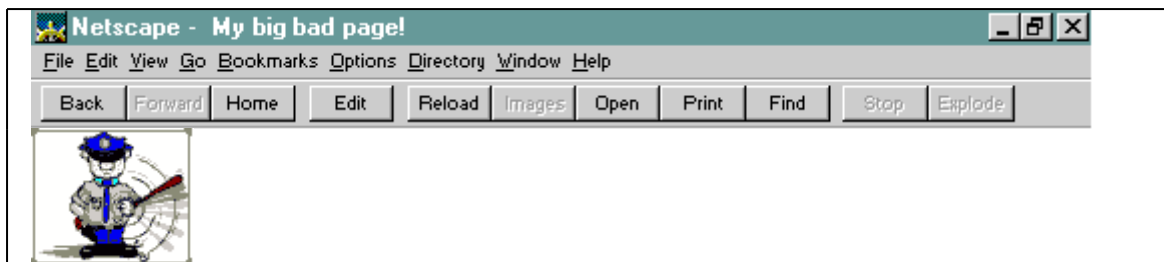


С този таг (image) указвате, че на това място искате да има картинка.

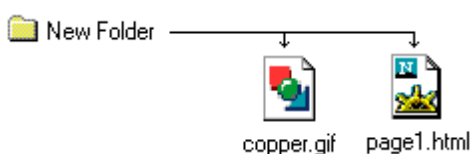
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<IMG>  
</BODY>
```

Разбира се ще трябва да напишете името на файла-картинка, който в случая е copper.gif. Добре е да напишете и размерите на картинката в пиксели.

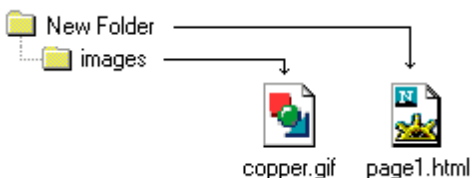
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<IMG SRC="copper.gif" WIDTH=82 HEIGHT=68>  
</BODY>
```



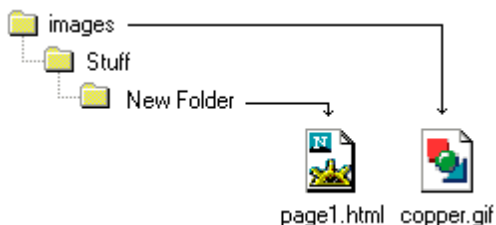
Нека стане ясно, че освен името на файла-картинка ще е нужно да се укаже и къде се намира този файл. Според написания по горе HTML код, "copper.gif", се намира в същата директория, както и .html файла който го изисква. За по-прегледно погледнете диаграмите по-долу.



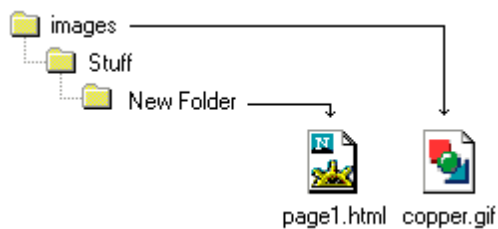
SRC="copper.gif" означава, че картинката е в същата директория, в която е html документа, на който трябва да се появи картинката.



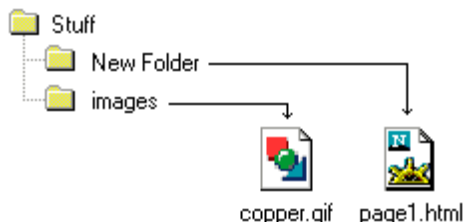
SRC="images/copper.gif" означава, че файла-картинка е една папка по-надолу от html документа, в който картинката трябва да се появи (папката с картинката се намира в папката с html файла). Можете да поставяте файла-картинка на толкова различни нива, от колкото имате нужда.



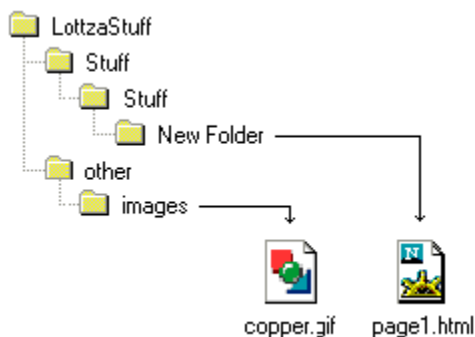
SRC="../copper.gif" означава, че файла-картинка е една папка по-нагоре от html документа, в който картинката трябва да се появи.



SRC="../../copper.gif" означава, че файла-картинка е две папки по-нагоре от html документа, в който картинката трябва да се появи.



SRC="../images/copper.gif" означава, че файла-картинка е една папка по-нагоре и след това още една папка по-надолу от html файла в който картинката трябва да се появи.



SRC="../../../other/images/copper.gif" Това е начин да се пътува по структурата на директориите.

Има още един начин по който това може да бъде направено. Можете да укажете от къде да бъде взета дадена картинка като опишете целия път до някое URL. Например: <http://eton.dir.bg/baners/flag.gif> Както още се казва - това е абсолютния URL на дадена картинка (или файл).

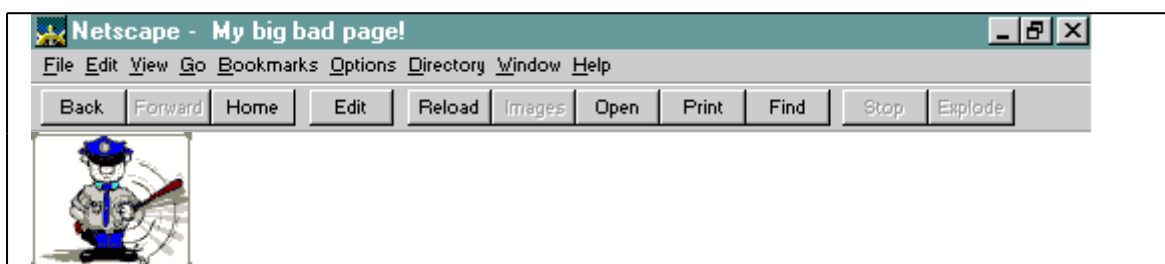
Кой от двата начина да изберете, ли? Когато описвате файловете си с абсолютен URL ще спестите място на сървъра си защото обектите могат да бъдат зареждани от друг сървър. Какво по-прекрасно от това! Плащате за 1 MB пространство на собствения си сървър, а ефективно разполагате с милиарди ресурси разположени из целия интернет. Когато зареждате обектите от собствения си сървър си спестявате огромното количество време, което ще загубите в проверяване на актуалността на абсолютните URL водещи до чужди сървъри.

Изборът е ваш, но най-добре е да балансирате между двата варианта

Има още едно важно нещо, което трябва да знаете за картинките и техните размери.

Обърнете внимание на:

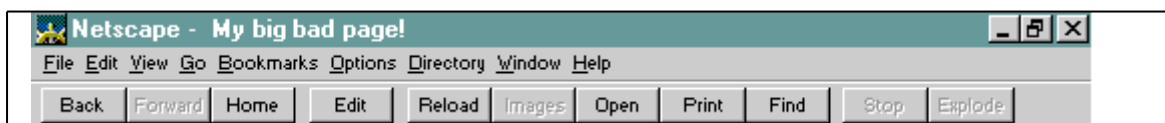
```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<IMG SRC="copper.gif">  
</BODY>
```



Както сами виждате браузера сам разбира колко голяма е картинката и я поставя с оригиналната и големина. Добре, а защо тогава да указваме някакви размери? Без да се впускам в подробности, но указването на размерите на картинката улеснява работата на браузера и вашата страница ще се зарежда по-безпроблемно.

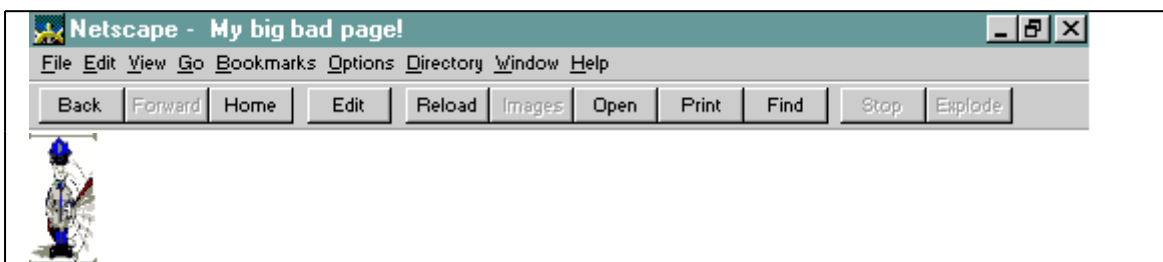
Ето например какво се получава, когато умишлено поставим грешни размери...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<IMG SRC="copper.gif" WIDTH=200 HEIGHT=68>  
</BODY>
```



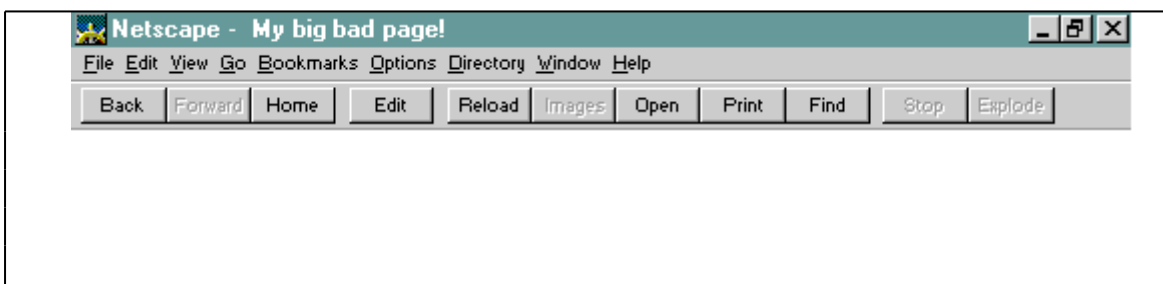


```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<IMG SRC="copper.gif" WIDTH=20 HEIGHT=100>  
</BODY>
```



Можете да елиминирате оригиналните размери, като посочите ваши собствени. Все още ли не е съвсем ясно? Добре. Ще илюстрирам примера с тази малка червена точка -> <-. Това е квадратче с размери 2x2 пиксела. Вижте само какво можете да направите с него...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<IMG SRC="red_dot.gif" WIDTH=510 HEIGHT=1><P>  
<IMG SRC="red_dot.gif" WIDTH=510 HEIGHT=2><P>  
<IMG SRC="red_dot.gif" WIDTH=510 HEIGHT=5><P>  
<CENTER><IMG SRC="red_dot.gif" WIDTH=2 HEIGHT=200></CENTER>  
</BODY>
```



Когато включвате картинки в страницата си запомнете, че те са самостоятелни файлове които често съдържат прекалено много информация, която ще забави зареждането на която и да е

страница. Спасението е в намаляването на размерите (дължина и ширина) или редуциране броя цветове. А най-добре е да се направят и двете. Ето някои примери:



Размери 310 x 304
брой цветове - 238
Големина на файла - 69 Kb



Размери 207 x 203
брой цветове - 238
Големина на файла - 34 Kb



Размери 207 x 203
брой цветове- 48
Големина на файла - 19 Kb

Горепосочените редукиции са направени с Paint Shop Pro.

Разбира се първата картинка е най-голяма, най-хубава и с най-добро качество, но погледнете нещата от тази страна... ако я поставите на страницата си тя ще се зарежда прекалено дълго

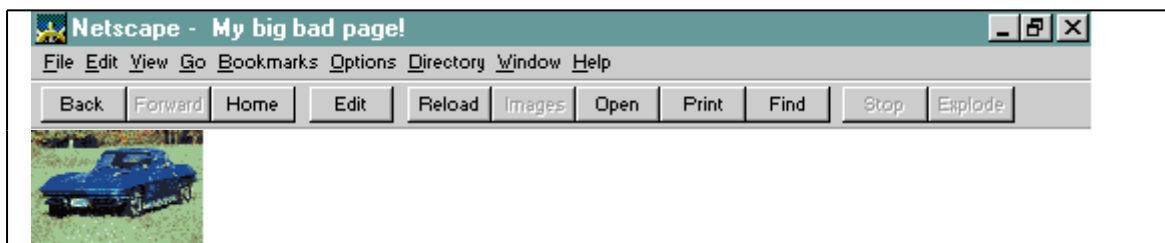
време, посетителите ви вероятно няма да могат да видят това което сте направили за тях защото ще им омръзне да чакат дългото зареждане и ще се прехвърлят на друга страница.

Друга възможност за по-бързо зареждане на дадена страница с картинки е когато се поставят умалени копия на тези картинки, представляващи връзка към по-голямата картинка. Да си представим, че искам да предложа три много хубави картинки на колекция от коли.



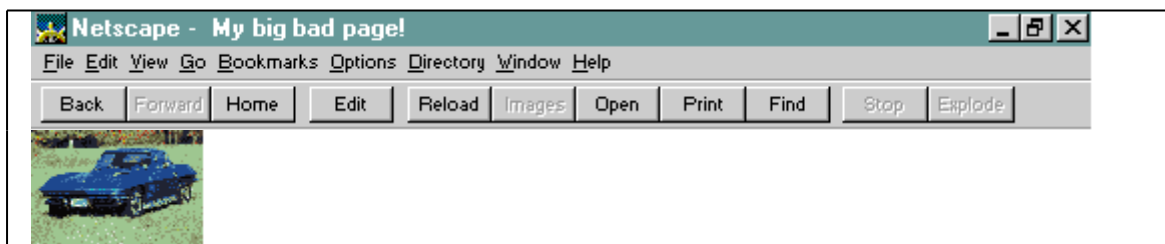
За тази цел е нужно да стартирате която и да е програма за обработване на картинки (Paint Shop Pro, Photoshop, Corel Draw, Corel Photopaint) и да направите копие на дадената графика с умалени размери. Именно тава ще бъде вашата връзка към големия файл-картинка. Да опитаме със синия корвет. Започва се с добре познатия таг.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<IMG SRC="car1a.gif" WIDTH=87 HEIGHT=60>  
</BODY>
```



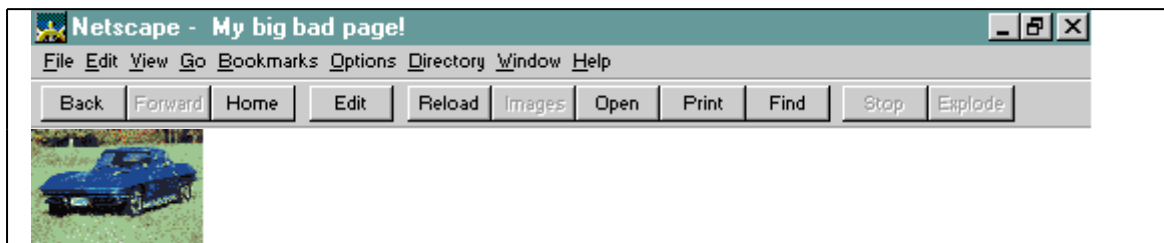
Добавяте добре известния ни <A> таг.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<A><IMG SRC="car1a.gif" WIDTH=87 HEIGHT=60></A>  
</BODY>
```



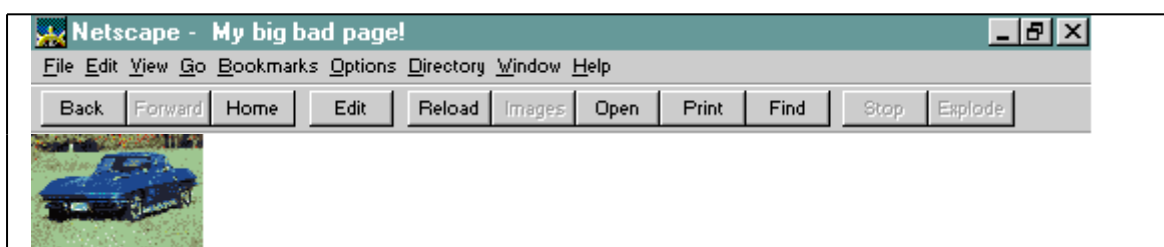
Добавяте URL и всичко е готово!

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<A HREF="car1.jpg"><IMG SRC="car1a.gif" WIDTH=87 HEIGHT=60></A>  
</BODY>
```



Можете да се освободите от рамката около картинката ако искате. Така или иначе можете и да я оставите за да знаят посетителите ви, че това е връзка. От вас си зависи.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">  
<A HREF="car1.jpg"><IMG SRC="car1a.gif" WIDTH=87 HEIGHT=60  
BORDER=0></A>  
</BODY>
```



Друг начин за създаване на връзка към страница е като се направи връзка към точно определена част от дадена страница. Щракнете тук за да бъдете транспортирани до мястото, където за първи път споменахме за URL.

Започнете първо с маркиране на мястото до което искате посетителите ви да бъдат транспортирани. Изберете дума и я заобиколете с <A> тагове.

Използваме цитат от по-горе.

<A>Добавете адреса (URL) и това е

След това давате на маркираното място някакво ИМЕ.

`Добавете` адреса (URL) и това е!

Вече привършихте с маркирането на мястото. Остава само да изградите връзка към него.

Зпочнете изграждането на връзката.

Щракнете `<A>тук` за да бъдете транспортирани...

Добавяте името на файла към който да се извърши прехвърлянето...

Щракнете `тук` за да бъдете транспортирани...

И най-накрая, добавяте котвичката NAME така...

Щракнете `тук` за да бъдете транспортирани...

Да поговорим за резолюцията на екрана и как тя влияе на представянето на страниците. Повечето потребители използват екрани с резолюция 600 на 800 точки. Малка част от потребителите използват 1024x768, а още по-малко имат 640x480. Има и някои междинни, които са толкова малко, че не си струва да се говори за тях. Добре, но за какво ни е всичко това? Това е важно за вас защото от него зависи как ще изглеждат страниците ви на различните екрани. Ето как една примерна страница би изглеждала на екрани с различна разделителна способност.



6404480



8004600



10244768

Важно е да проверявате страницата си на различни екрани с различна резолуција зашто старателно подготвениот од вас дизайн може да не изгледа точно така како бихте искали. Разбира се никој не иска од вас да притежавате неколку монитора, на които да тествате работата си. Тоа е скъпо и неефективно. Съществува малка програма наречена Quickres, чрез която лесно ќе добиете представа как биха изглеждали WEB страниците ви върху различните екрани.

СПЕЦИАЛНИ СИМВОЛИ

Има симболи, които не бихте могли да визуализирате в HTML документа просто като ги напишете. Представете си, че искате да покажете на екрана символа <. Ако решите да напишете следното:

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>специални симболи</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<

</BODY>

</HTML>

..вие просто ще объркате браузъра, защото когато срещне символа <, той решава че това е началото на елемент. За тази цел вие трябва да използвате така наречените специални символи. Това са символи, които могат да объркат браузъра, като <, >, #, &, \$ и т.н., или пък не можете да наберете директно от клавиатурата, като №, ®, и др.

Специалните символи започват със знака & и завършват с ;, например символа за < е < така че горния HTML документ е правилно да се напишетака :

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>специални символи</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<

</BODY>

</HTML>

Ето и някои от най-често използваните специални символи :

!	!	"	"	#	#
---	-------	---	--------	---	-------

\$	$	%	%	&	&
:	:	;	;	<	<
>	>	?	?	@	@
™	™		 (интервал)	©	©
®	®	±	±	§	½

Обърнете внимание, че на някои символи отговаря специален символ име, а на други число. Числото е ASCII кода на съответния символ. На всеки специален символ отговаря някакво число от ASCII таблицата.

Например на ® отговаря ® ,така че дали ще напишете ® или ® ефекта ще е същия, показването на символа ®.

ХИПЕРЛИНКОВЕ

Езика HTML ви позволява да правите препратки към други страници, към части от същата страница, към файлове, картинки, електронна поща. Тези препратки се наричат ХИПЕРЛИНКОВЕ (или хипервръзки). Без хиперлинковете един web сайт не би имал никакъв смисъл. Хиперлинк се създава с двойката елементи <A> и . Когато правите препратка към някакъв

интернет адрес, трябва да използвате атрибута HREF на елемента <A>. Ето един пример, който препраща към адрес www.search.bg :

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>hyperlink</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

  <A HREF="http://www.search.bg">SEARCH.BG</A>

</BODY>

</HTML>
```

Нека да анализираме този пример. С <A HREF= се задава адреса, към който води препратката. В случая това е адреса на [search.bg](http://www.search.bg), предхождан от <http://>. Този адрес се нарича още URL. След това изписвате текста, който ще води до съответния адрес, в случая текста е SEARCH.BG.

Когато посочите с мишката този надпис, курсора се сменя от стрелка на сочеща ръка. Ако кликнете върху него отивате директно на адреса на [search.bg](http://www.search.bg). Забележете, че цвета на текста е син, а самия текст е подчертан без вие да сте задавали такива параметри. Това е така, защото браузъра по подразбиране показва хиперлинка подчертан и със син цвят. Ако кликнете върху него, отидете на [search.bg](http://www.search.bg) и после пак се върнете на тази страница, цвета вече няма да бъде син, а лилав. Причината за това е, че браузъра визуализира посетените от вас линкове с лилав цвят. Можете да промените цвета на линка по ваше желание. Това става с атрибутите на елемента <BODY> LINK, ALINK и VLINK. LINK задава какъв да бъде цвета на линка, ALINK (active link) задава цвета на активния линк (този, на който се амираме в момента), а VLINK (visited link) задава цвета

на посетените вече от вас линкове. Ето един такъв пример:

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>hyperlink</TITLE>

</HEAD>

<BODY LINK="#00FF00" ALINK="#00FFFF"
VLINK="#FF0000">
```

Посетете нашия

```
<A HREF="http://forum.search.bg"><B>FORUM</B></A>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Натиснете за да видите как изглежда този пример на нова страница. Линка ще бъде със зелен цвят, активния линк със светлосин, а посещения със червен. Забележете, че в този случай се отвори нов прозорец на брауъра. Това стана, защото използвах атрибута TARGET на елемента <A>. Атрибута TARGET има няколко параметъра. За да се отвори линка в нов прозорец се ползва параметъра "_blank". Ако пропуснете TARGET линка по подразбиране се отваря в същия прозорец. Вижте примера с линка към SEARCH.BG, но отварящ се в нов прозорец :

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>hyperlink</TITLE>

</HEAD>

<BODY>
```

```
<A HREF="http://www.search.bg" TARGET="_blank">SEARCH.BG</A>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

SEARCH.BG

Кликнете върху SEARCH.BG и ще видите сами. Другите параметри на TARGET ще ги разгледаме в урока "РАМКИ". Освен препратки към други сайтове, можете да правите препратка и към собствения си сайт. За целта трябва да слагате всички web документи, създадени от вас в една папка или в нейните подпапки. Нека да направим един сайт (не страница, а именно сайт, съвкупност от страници с препратки една към друга). Ще направим сайта от 3 страници, като ще ги именуваме "начална страница", "лични данни" и "свържете се с мен". Направете си нова папка на твърдия диск и и дайте името "website". Сега нека направим първата страница:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>начална страница</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<CENTER>
```

```
<H1>ЛИЧНАТА МИ СТРАНИЦА</H1>
```

```
</CENTER>
```

```
<HR WIDTH=90% SIZE=6>
```

```
<BR>
```

```
<A HREF="forme.html">Нещо  
повече за мен.</A><BR>
```

```
<A HREF="contact.html">Пишете  
ми</A>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Запазете този документ във същата папка под името index.html. Сега да направим другите две страници от сайта:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
  <TITLE>лични данни</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<CENTER>
```

```
<H1>ЗА МЕН</H1>
```

```
</CENTER>
```

```
<HR WIDTH=90% SIZE=6>
```

```
<BR>
```

Тук напишете нещо за себе си

```
<BR>
```

```
<A HREF="index.html">Към  
началната страница</A><BR>
```

```
<A HREF="contact.html">Пишете  
ми</A>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Този документ го запазете в същата папка по името forme.html

и направете последната страница с името contact.html.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>свържете се с мен</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H1>ПИШЕТЕ МИ</H1>
</CENTER>
<HR WIDTH=90% SIZE=6>
<BR>
```

Тук напишете адреса си, е-mail и т.н.

```
<BR>
<A HREF="index.html">Към
началната страница</A><BR>
<A HREF="forme.html">За
мен</A><BR>
<A HREF="mailto:name@search.bg">Моя
е-mail</A>
</BODY>
</HTML>
```

Ето как ще изглежда този сайт. Стартирайте от папка website на твърдия си диск. Виждате, че вече отделните страници са свързани а препратки помежду им. Когато задавате линкове към файлове, които са във същата папка, изписвате само името им и

разширението (forme.html). Ако HTML документа е в някаква подпапка на вашата папка, например подпапка main, трябва да зададете и пътя до там За мен.

Новото в горния пример е Моя е-mail. Когато срещне mailto:име_на_мейла и посетителят на страницата кликне върху текста след него браузъра стартира програмата му за електронна поща, която вписва в полето за изпращане адреса на мейла, който е зададен след mailto:

По този начин спестявате на посетителят на страницата, който иска да ви пише, ръчното стартиране и настройка на програмата си за електронна поща. Ако посетителят няма такава програма (Eudora или Outlook Express например) или използва webmail в hotmail или yahoo например, параметърът mailto: няма да върши работа. Затова винаги пишете вашия е-mail между <A> и . Ето така:

```
<A HREF="mailto:name@search.bg">Моя  
е-mail name@search.bg</A>
```

Освен към други страници и е-mail можете да правите препратки в рамките на същата страница. Това става по следния начин. Изполвайки елемента <A> давате някакво име на определена част от HTML документа, нещо като маркировка. Например, в началото на страницата която разглеждате в момента съм дал име "begin":

```
<A NAME="begin">Езика  
HTML</A>
```

Ако си спомняте така започваше тази страница. На първите две думи съм им дал име за препратка "begin". Сега ако напиша върнете се в началото на страницата и кликнете върху текста, ще се върнете в началото на страницата. Ето, убедете се сами:

Можете да слагате навсякъде в документа такива маркировки и да правите препратки към тях. Също така, можете да препращате към друг HTML документ, в който има маркировка. Това става като първо напишете името на документа, после # и после името на маркировката.

```
<A HREF="index.html#begin">Отивате  
на index.html с препратка към част begin</A>
```

или

```
<A  
HREF="http://www.search.bg/index.html#begin">Отивате  
на index.html с препратка към част begin</A>
```

Обобщение:

1. Хиперлинковете (или хипервръзките) са препратки към други страници от същия сайт ли към други сайтове, към електронна поща или към части от същата страница или от други страници.
2. Хиперлинк се реализира с елемента <A> и атрибута HREF. Име на част от страницата се дава с атрибута NAME.

ЦВЕТОВЕ

Цветовете в web страниците се представят със шестразредни шестнадесетични числа, започващи със символа "#". Например #000000, #FFFFFF, #C0B056. Първите двойка цифри в числото означават количеството на червения цвят, вторите на зеления, третите на синия. Всеки цвят съдържа 256 нюанса, от 00 до FF, като 00 е липса на цвят, а FF пълен цвят. При смесването на основните цветове, браузъра визуализира на вашия монитор

получения цвят. Ще ви дам пример. Когато стойностите за трите цвята са 00, тогава се показва черен цвят. При стойности и за трите цвята FF цветът е бял.

Разгледайте следната таблица :

червен	зелен	син	получен цвят
00	00	00	
FF	FF	FF	
00	00	FF	
00	FF	00	
FF	00	00	
FF	FF	00	
FF	00	FF	
00	FF	FF	

Както се вижда цвета #0000FF е син, #FFFF00 жълт и т.н.

Сега вече можем да направим една web страница с цветен фон.

За целта трябва да се добави към елемента <BODY> параметъра BGCOLOR= и съответния цвят заграден с кавички. Сега напишете в notepad следното :

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE> blue background </TITLE>

</HEAD>

  <BODY BGCOLOR="#0000FF">

    Тази страница е на син фон

  </BODY>

</HTML>
```

Запазете файла като color.html в някоя папка на твърдия си диск и го стартирайте с браузъра (кликнете два пъти върху иконката на файла). Браузъра показва вашата страница на син фон и текста "Тази страница е на син фон". Експериментирайте със стойностите след BGCOLOR= като внимавате стойностите за всеки цвят да са в границите между 00 и FF. Нека направим текста в горния случай да се изписва с жълти букви. За целта добавяме още един параметър след

```
<BODY>.

<HTML>

<HEAD>

  <TITLE> blue background </TITLE>

</HEAD>

  <BODY BGCOLOR="#0000FF"
  TEXT="#FFFF00">
```

Тази страница е на син фон със жълти букви

</BODY>

</HTML>

Параметъра TEXT= задава цвета на текста на цялата страница. Обърнете внимание, че затварящата скоба ">" на елемента <BODY> се поставя след параметрите.

Ето няколко примера със стойностите на различни цветове:

#003366	#CCFFCC	#FF66FF	#FFFF66
#99FF66	#663300	#CCCCCC	#0066CC
#FF0066	#003300	#66FFFF	#999966
#CC9900	#666666	#FFFFCC	#98E9B8
#B632FC	#B31115	#68E6CC	#E6EDDE

Когато решите вече в какъв стил ще ви е страницата, ще е добра да знаете и някои от основните правила за определяне на цвят в web. Има два общовъзприети стандарта за определяне на цветовете

- използване на английски думи за описание на цветовете
- използване на шестнайсетичен код за определяне на цвят

Ето и някои от основните шестнайсетични кода

#FF0000	
#FF9900	
#FFFFCC	
#FF00FF	

#FFFFFF	
#00FF00	
#00FFFF	
#663300	
#0000FF	
#6699CC	
#000000	

· Ето и пример за използване на тези кодове в етикет <body>.

```
<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000" link="#000080" vlink="#808000"
alink="#008000">
....
</body>
```

Обобщение :

1. Цветовете в HTML се представят със шестразредни шестнадесетични числа, като първата двойка числа означава количеството на червения цвят, втората на зеления, третата на синия цвят. Цветът, който се показва на екрана се образува от смесването на тези три основни цвята.
2. Можете да направите Вашата страница с цветен фон, като добавите параметъра BGCOLOR= след елемента <BODY>. С параметъра TEXT= се задава цвят на текста на страницата.

ХОРИЗОНТАЛНИ ЛИНИИ

Езика HTML позволява да се изчертават хоризонтални линии с елемента <HR>. Този елемент няма съответен затварящ елемент, но има някои атрибути. Дължината на линията се задава с атрибута WIDTH на елемента <HR>. Дължината можете да зададете в пиксели или в проценти от вирината на екрана. Нека начертаем 2 линии, едната е дължина 100 пиксела, а другата 100% от ширината на екрана :

```
<BODY>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Хоризонтални линии</TITLE>
```

```
<HEAD>  
  
<BODY>  
  
<HR WIDTH=100>  
  
<HR WIDTH=100%>  
  
</BODY>  
  
</HTML>
```



Когато променят размера на прозореца на браузъра втората линия ще се променя с него, докато първата ще си остане 100 пиксела. Обърнете внимание, че линиите се подравняват в средата по подразбиране. Ако искате да промените това положение трябва да използвате атрибута ALIGN, и неговите параметри left, center и right, съответно за подравняване вляво, в средата и вдясно на страницата. Параметъра center спокойно можете да го пропуснете, защото линията така или иначе се подравнява в средата при липсата на атрибута ALIGN. Сега да начертаете две линии с дължина по 300 пиксела и да ги подравним съответно вляво и вдясно:

```
<BODY>  
  
<HEAD>  
  
  <TITLE>Хоризонтални линии</TITLE>  
  
<HEAD>  
  
<BODY>  
  
<HR WIDTH=300 ALIGN="left">
```

```
<HR WIDTH=300 ALIGN="right">
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```



Дебелината на линията се променя с атрибута SIZE. Параметрите на SIZE се задават в пиксели. Например SIZE=5 означава, че линията е с дебелина 5 пиксела. Ето какво представлява такава линия с дължина 80%, подравнена в средата:

```
<BODY>
```

```
<HEAD>
```

```
  <TITLE>Хоризонтални линии</TITLE>
```

```
<HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<HR WIDTH=80% SIZE=5>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```



Ако зададем и атрибута NOSHADE линията ще се покаже плътна, без сянка.

```
<BODY>
```

```
<HEAD>  
  <TITLE>Хоризонтални линии</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<HR WIDTH=80% SIZE=5>  
</BODY>  
</HTML>
```



Цвят на линията можете да зададете с COLOR, но се опасявам, че почитателите на Netscape няма да го видят. Ето една синя линия с дебелина 8 пиксела и ширина 90% :

```
<BODY>  
<HEAD>  
<TITLE>Хоризонтални линии</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<HR WIDTH=90% SIZE=8 COLOR="#0000FF">  
</BODY>  
</HTML>
```



ФОРМУЛЯРИ

Освен за показване на информация WEB страниците могат да служат и за събиране на информация от потребителя. Това става с така наречените формуляри. За съжаление езика HTML не ви позволява да управлявате информацията във формулярите, а само да ги разполагате на страницата си. Двойката елементи за разполагане на формуляри е <FORM></FORM>. Между тази двойка елементи могат да се разполагат неограничен брой формуляри. Всеки един формуляр се разполага с единичния елемент <INPUT>. Този елемент трябва задължително да съдържа двата атрибута NAME и TYPE. Атрибута NAME задава името на формуляра а TYPE видът му. Нека разгледаме различните стойност на TYPE.

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>forms</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<FORM>

  <INPUT NAME="form1"
  TYPE="text">

</FORM>

</BODY>

</HTML>
```

Този HTML документ ще покаже на екрана следното текстово поле:



Такъв тип едноредово текстово поле се задава със стойността на атрибута TYPE="text". Вие можете да промените дължината на полето с атрибута SIZE. Ако пропуснете SIZE се показва поле с дължина 20 символа. По подразбиране полето се показва празно, но вие можете да зададете някаква начална стойност на полето. Това става с атрибута VALUE. Нека направим едно текстово поле с дължина 50 символа и надпис в него "това поле съдържа текст и има дължина от 50 символа".

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>forms</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<FORM>

  <INPUT NAME="form2"
  TYPE="text"
  SIZE="40"
  VALUE="това
  поле съдържа текст и има дължина от 40
  символа">

</FORM>

</BODY>

</HTML>
```



Понеже текста който се показва е по-дълъг от 40 символа, последните няколко символа се скриват. Ако кликнете върху полето можете да местите видимата част на текста наляво и надясно с помощта на стрелките за движение от клавиатурата. Също така можете да напишете свой текст в полето. Ако текста който пишете е по дълъг от дължината на полето, той автоматично започва да се скролира наляво и разкрива новонаписаните символи. Опитайте! Можете да ограничите дължината на изписвания текст с атрибута MAXLENGTH. Например с MAXLENGTH="40" ограничавате надписа до 40 символа.

Друг параметър на атрибута TYPE е password. Той действа по същия начин като text, с изключение на това, че в полето не се показва самия текст, който въвеждате, а звездички.

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>forms</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<FORM>

<INPUT NAME="form3"
TYPE="password">

</FORM>

</BODY>

</HTML>
```



Напишете нещо в това поле и ще видите как всеки символ се заменя със звездичка. Това е особено полезно, когато текста е някаква парола и не трябва да се вижда от хората около вас.

Друг тип формуляри са кутиите с отметки. Те се задават със стойността checkbox на атрибута TYPE.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
  <TITLE>forms</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<FORM>
```

```
<INPUT NAME="form4"  
TYPE="checkbox"  
><BR>
```

```
<INPUT NAME="form5"  
TYPE="checkbox"><BR>
```

```
<INPUT NAME="form6"  
TYPE="checkbox"  
CHECKED>
```

```
</FORM>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```





Кутиите с отметки служат за избор на еднаили няколко възможности едновременно. Ако кликнете в кутията, отметката се появява. Ако кликнете повторно отметката изчезва. Можете да правите отметки в повече от една кутия. По пдразбиране кутиите с отметки се показват празни. Ако искате да се показва отметка в дадена кутия, използвайте атрибута checked.

Подобни на кутиите с отметки са радиобутоните. Разликата е, че при радиобутоните може да бъде отметнат само един бутон. Когато изберете друг бутон, отметката в предишния изчезва. Особеното при радиобутоните е, че всички трябва да носят едно и също име, в случая NAME="R1". Радиобутон се създава с атрибута TYPE="radio".

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE>radiobutton</TITLE>

<BODY>

<FORM>

<INPUT TYPE="radio"
VALUE="V1"
checked NAME="R1"><BR>

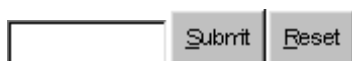
<INPUT TYPE="radio"
NAME="R1" VALUE="V2"><BR>

<INPUT TYPE="radio"
NAME="R1"
VALUE="V3">
```

```
</FORM>  
</BODY>  
</HTML>
```

•
0
0

Друг тип формуляри са бутоните SUBMIT и RESET. Когато се използват в комбинация с друг формуляр, тези два бутона съответно потвърждават или изчистват въведената информация. Вижте :



Бутона RESET изчиства полето, в случай че сте въвели нещо в него, а бутона SUBMIT потвърждава въведената информация. В случая при натискане на бутона SUBMIT няма да има ефект.

Опитайте!

Въведете нещо в полето и натиснете бутоните!

Ето как изглежда HTML кода на горния пример :

```
<HTML  
<HEAD>
```

```
<TITLE>submit and reset</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<FORM >

<INPUT TYPE="text"
NAME="T1"
SIZE="20">

<INPUT TYPE="submit"
VALUE="Submit"
NAME="B1">

<INPUT TYPE="reset"
VALUE="Reset"
NAME="B2">

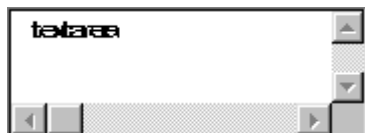
</FORM>

</BODY>

</HTML>
```

SUBMIT бутон се създава с атрибута TYPE="submit". Атрибута VALUE="Submit" задава какъв да бъде надписа на бутона. Можете да го промените по свое желание. За бутона RESET се ползва атрибута TYPE="reset". Останалите атрибути на RESET действат аналогично с тези на SUBMIT.

Можете да създадете формуляр във вид на многоредово поле с елемента <TEXTAREA>. Размера на полето се задава с атрибутите COLS и ROWS. COLS показва колко символа да е широко полето, в случая 30, а ROWS от колко реда да се състои, в случая 3.



```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>textarea</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM >
<TEXTAREA ROWS="3"
NAME="S1" COLS="30">textarea</TEXTAREA>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Когато използвате елемента `<TEXTAREA>`, не се използва елемент `<INPUT>`. Текста, който се намира между `<TEXTAREA>` и `</TEXTAREA>`, се показва по подразбиране в полето. Ако пропуснете текста полето ще се покаже празно.

Последния тип формуляри, които ще ви покажа са падащите менюта. Такъв вид формуляри се създават с елемента `<SELECT>`.

Вижте :



Кликнете с мишката върху стрелката надолу и ще се покаже меню с 3 избора, избор 1, избор 2 и избор 3. Стойностите, които да се показват в менюто се задават с елемента <OPTION>. Вижте HTML кода на горния пример :

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE>drop-down menu</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<FORM >

<SELECT SIZE="1"NAME="D1">

  <OPTION>избор 1</OPTION>

  <OPTION>избор
2</OPTION>

  <OPTION>избор
3</OPTION>

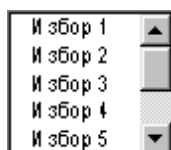
</SELECT>

</FORM>

</BODY>

</HTML>
```

Атрибута SIZE на елемента <SELECT> задава броя на редовете, които да се показват в менюто. Когато SIZE="1", тогава се наблюдава т.нар. падащо меню. Ако зададете стойност по-голяма от 1, тогава вече ще се показва вертикална превъртаща лента. Вижте горното меню, само че със стойност SIZE="5" :



ТАБЛИЦИ

Таблицата служи за по-нагледно представяне на Вашата информация. Например по-добре изглежда следния ред :

www.dir.bg	www.search.bg	www.gyuvetch.bg
--	--	--

..ОТКОЛКОТО :

```
www.dir.bg www.search.bg  
www.gyuvetch.bg
```

Таблицата се състои от редове и колони. В горния пример имаме таблица с 3 колони и 1 ред. Всяка клетка от таблицата може да съдържа някакви данни, в примера URL-ите на български портали. За да направите таблица трябва да използвате елемента `<TABLE>` и съответно `</TABLE>` за да я завършите. За изграждане на ред в таблицата се използва `<TR>` и `</TR>` за края на реда (съкращение от TABLE ROW - ред в таблица) . Колоните във всеки ред се изписват с `<TD>` и `</TD>`

(TABLE DATA - данни в таблицата), като между тях се вписва съдържанието на клетката. Всъщност, когато използвате <TD> вие създавате една клетка в реда, които сте започнали с <TR>. Колкото елемента <TD> има между два елемента <TR></TR>, толкова колони ще има в таблицата. Когато приключите реда с </TR> автоматично минавате на следващия. Сега ще направя една таблица с 2 колони и 3 реда, като клетките в нея ще оставя празни :

```
<table align="center" border="1" width="90%">  
  
<tr>  
  
    <td></td>  
  
    <td></td>  
  
</tr>  
  
<tr>  
  
    <td></td>  
  
    <td></td>  
  
</tr>  
  
<tr>  
  
    <td ></td>  
  
    <td></td>  
  
</tr>  
  
</table>
```

--	--

Новото тук е допълнението `border="1"` към елемента `<TABLE>`, както и `width="90%"`. Числото в кавичките след `border` указва дебелината на рамката в пиксели, а това след `width` широчината на таблицата в проценти от екрана на браузъра. Подравняването на таблицата става с `align`, като са възможни 3 варианта, "left" (ляво), "center" (в средата) и "right" (вдясно). Особеното при задаването на широчината на таблицата е това, че тя може да се зададе в процент от ширината на екрана, но може да се зададе и в брой пиксели. В първия случай след числото се поставя знака %, а във втория не се поставя. Така че `width="50%"` задава широчина на таблицата половината от екрана, а `width="50"` ширина само 50 пиксела. Ето и два примера. Първия е таблица със широчина 80 % и рамка с дебелина 2 пиксела, подравнена вдясно, а втория таблица със ширина 200 пиксела с рамка 5 пиксела, подравнена вляво:

```
<table align="right" border="2" width="80%">
```

```
<table align="left" border="5" width="200">
```

Във втория пример се вижда, че когато съдържанието на

клетката е по голямо от размера и, тя автоматично се разширява във височина за да го побере. Вижте как изглежда по-дълъг текст в таблица с една колона и 1 ред със синя рамка с дебелина 3 пиксела и ирина 50% от екрана, подравнена в средата:

```
<table align="center"  
border="3" width="50%"  
bordercolor="#0000FF">
```

```
<tr>
```

```
<td>
```

```
<p align="center">Текста в тази клетка е по-дълъг
```

```
от широчината на клетката и за това
```

```
таблицата се разширява автоматично във
```

```
височина за да побере целия текст.
```

```
</td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

<p>Текста в тази клетка е по-дълъг от широчината на клетката и за това таблицата се разширява автоматично във височина за да побере целия текст.</p>
--

Цвета на рамката се задава след `bordercolor` и представлява познатото ви вече шестнадесетично число, с което се определя съотношението на трите цвята, червено, зелено и синьо.

В горния пример вече имаме съдържание на клетка. То се поставя между елементите <TD> и </TD> и може да представлява текст, графика, хиперлинк или каквото ви хрумне!

Сега ще ви покажа как изглежда таблицата в началото на тази страница с препратките до дир.бг, сърч.бг и гювеч.бг, само че без рамка :

```
<table align="center"
border="0" width="90%">

<tr>

<td width="33%">

<p align="center"><a
href="http://www.dir.bg">www.dir.bg</a> </td>

<td width="33%">

<p align="center"><a
href="http://www.search.bg">www.search.bg</a> </td>

<td width="34%">

<p align="center"><a
href="http://www.gyuvetch.bg">www.gyuvetch.bg</a> </td>

</tr>

</table>
```

www.dir.bg

www.search.bg

www.gyuvetch.bg

За първи път тук правиме таблица без рамка (border="0"). Другото ново нещо е, че задаваме ширината на всяка колона

поотделно с `<td width="33%">`. Това се прави за да се разпредели поравно ширината на трите колони в таблицата. Опитайте се да направите горната таблица, като махнете `width="33%"` след `<TD .`, ефекта ще е по-различен. Можете да промените цвета на фона на таблицата или да отделните клетки, както и цвета на шрифта ето така:

```
<table align="center"
border="1" width="50%">

<tr>

<td width="50%" align="center"
bgcolor="#00FF00"><font
color="#0000FF">зелен фон</font></td>

<td width="50%" align="center" bgcolor="#FF0000"><font
color="#FFFF00">червен фон</font></td>

</tr>

</table>
```



`align="center"` след `<TD>` указва, че съдържанието на клетката трябва да се подравни в средата. `Bgcolor` дава цвета на фона на клетката. `<font color` задава цвета на шрифта. Ако `bgcolor` е след `<TABLE>` тогава указва цвета на фона на цялата таблица.

Сега да сложим в таблицата някаква картинка.

```
<table align="center"
border="0" width="200">

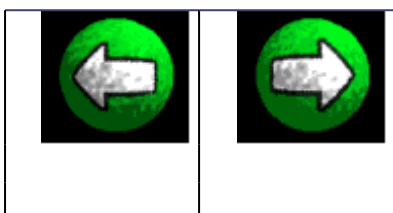
<tr>
```

```
<td valign="middle" align="center"></td>
```

```
<td valign="middle" align="center"></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```



За тази цел направих 2 картинки във вид на бутончета с размер 80X40 пиксела. Тук виждате, че с командата `valign` може да се задава и вертикално подравняване в клетката, в случая `middle` (в средата).

Самата картинка се поставя с ``. Хубаво е сложите `border="0"` след `<img`, иначе картинката ви ще бъде заградена с рамка, което няма да ви хареса много. Следва `src="` името на файла" и след това размера му, `width="80"` ширина и `height="40"` височина. Ако искате клетката да съдържа линк към друга страница, преди `<img`.. трябва да добавите познатото ви вече `` и да завършите с `` накрая.

Има още 2 параметъра, които указват как да се подравни клетката в таблицата. Първият е `cellpadding` а втория `cellspacing`. Първият задава разстоянието от съдържанието на клетката до

ръба на клетката, а втория разстоянието между клетките.
Пример:

```
<table align="center"  
border="1" cellpadding="10" cellspacing="10"  
width="250">
```

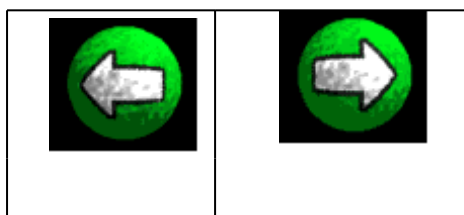
```
<tr>
```

```
<td valign="middle" align="center"></td>
```

```
<td valign="middle" align="center"></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```



`cellpadding="10"`

задава разстояние от ръба на клетката до картинката 10 пиксела,
а `cellspacing="10"`

задава разстоянието между клетките да бъде 10 пиксела.

Експериментирайте с други параметри.

ВНИМАНИЕ! Ако не зададете параметрите `cellpadding` и `cellspacing`, техните стойности по подразбиране са "1", а не "0", така че ако не искате да имате разстояние между клетките и ограничаване на разстоянието между съдържанието на клетката и ръба на клетката трябва винаги да пишете `cellpadding="0"` `cellspacing="0"`.

Можете да обединявате редове и колони в таблицата с `colspan=..` и `rowspan=..`

например :

```
<table align="center"  
border="1" cellspacing="0" cellpadding="0"  
width="250">
```

```
<tr>
```

```
<td colspan="2"></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td></td>
```

```
<td></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```


```
<table align="center"  
border="1" cellpadding="0" cellspacing="0"  
width="250">
```

```
<tr>
```

```
<td rowspan="2"></td>
```

```
<td></td>
```

```
</tr>  
  
<tr>  
  
<td></td>  
  
</tr>  
  
</table>
```


`colspan="2"` задава да се обединят съседните 2 клетки хоризонтално, а `rowspan="2"` вертикално. Числото в кавички показва броя на клетките, които искате да се обединят. Ето един по-сложен пример :

```
<table align="center"  
border="1" cellpadding="0" cellspacing="0"  
width="350">  
  
<tr>  
  
<td rowspan="3"></td>  
  
<td colspan="3"></td>  
  
</tr>  
  
<tr>  
  
<td></td>  
  
<td></td>
```

```
<td></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td></td>
```

```
<td>;</td>
```

```
<td></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```


Освен width за широчина на таблицата можете да използвате и параметъра height за да задетете и нейната височина. Стойностите също може да са в проценти от екрана на браузъра или в брой пиксели. Също така може освен цвета на рамката да зададете и цвета на светлата и тъмната част от рамката. Това става с bordercolorlight и bordercolordark. Вижте таблица с ширина 200 пиксела, височина 20% от екрана, дебелина на рамката 7 пиксела и два цвята на рамката, съответно тъмносин и светлосин, както и червен фон за клетката:

```
<table align="center"  
border="7" cellpadding="0" cellspacing="0"  
width="200" height="20%"  
bordercolorlight="#00FFFF" bordercolordark="#000080"
```

```
bgcolor="#FF0000">
```

```
<tr>
```

```
<td ></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```



Забележка! Netscape Navigator не разпознава `bordercolorlight` и `bordercolordark` и показва цветовете по подразбиране.

вместо `<TD>` можете да използвате `<TH>` (Table Heading - заглавие в таблицата). В такъв случай текста в клетката автоматично се центрира в средата и се показва удебелен.

Обобщение :

1. Таблица се създава с двойката елементи `<TABLE>` и `</TABLE>`.
2. Редовете в таблицата се създават с `<TR>` и `</TR>` (table row). Клетките във всеки ред (колониите) се създават с `<TD></TD>`
3. Таблицата може да се подравнява спрямо екрана вляво, вдясно и в средата, както и да се задава нейната ширина в пиксели или в проценти от екрана.
4. Таблицата може да се изчертава със или без рамка. Може да се определи цвета на рамката, както и на светлата и тъмната част.
5. В клетките на таблицата могат да се съдържат картинки, текст,

хиперлинкове, цвят за фон.

6. Клетките в таблицата могат да се обединяват.

МЕТА ЕЛЕМЕНТИ

Мета тагове

Мета таговете са нещо доста полезно и необходимо. Те играят важна роля при индексирането на Вашата страница в търсещите машини.

Ето и пример, който трябва само да копирате и да сложите във вашата страница на необходимото място, като промените информацията.

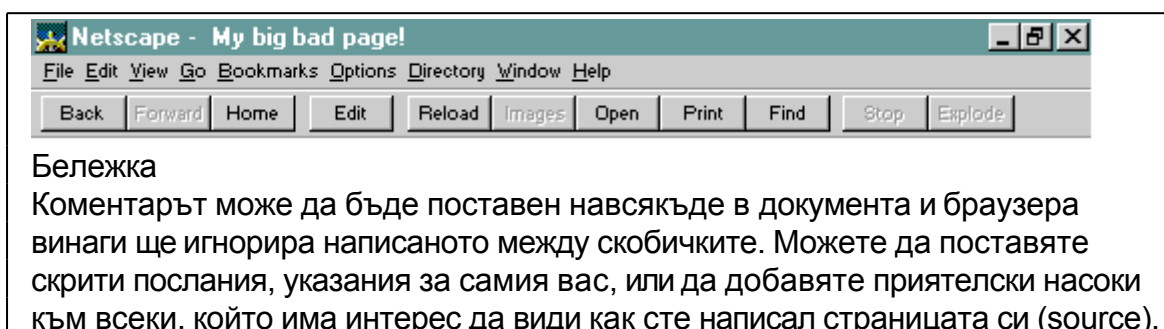
Не забравяйте че това е информацията която ще Ви представи пред света и за това бъдете внимателни.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Заглавието на вашата страница</TITLE>
<META NAME="description" CONTENT="Кратко описание на страницата">
<META NAME="keywords" CONTENT="Тук напишете всички възможни думи за които се досетите, свързващи се с Вашата страница">
</HEAD>
```

Последният таг за който ще поговорим е тагът за коментар.

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<!--Това е коментар-->
Бележка <P>
Коментарът може да бъде поставен навсякъде в документа и браузера винаги ще игнорира написаното между скобичките. Можете да поставяте скрити послания , <!--Здрасти Пешо!--> указания за самия вас, <!--Да не забравя да купя мляко--> или да
```

добавяте приятелски насоки към всеки, който има интерес да види как сте написал страницата си (source).<!--Ако откопираш нещо от тук, смятай се за мъртъв!-->
</BODY>



Само за да бъдем докрай прецизни трябва да уточня, че коментарът винаги започва с<!-- и завършва с --> Можете да поставите дори и html тагове и те ще бъдат игнорирани (няма да се изпълнят). Браузера ще игнорира всичко до момента, когато срещне -->

По-опитните автори на web страници използват текст-базирани програми. В техния случай не е нужно да се пишат целите тагове, а с просто щракване се добавя целия таг или кодовете за цвят. LEFT, RIGHT, CENTER или каквото и да е от html го има готово в менютата и се добавя щрез щракване с мишката. Няколко от тях можете да намерите тук. Общото при тях е, че този който работи с тях трябва да познава html. Те улесняват писането, но не го правят вместо вас.

След като сте направили страниците си ще трябва да ги качите (upload) на сървър и по този начин да станат достояние на хората за които са предназначени. Сървърите са компютри на които са активирани сървър програми, доставящи на всеки желаещ информацията, записана на сървъра. За да можете да качите на сървър страниците си ще ви е нужна FTP програма. С тази програма трансферирането на файловете е толкова лесно

все едно, че манипулирате файловете на собствения си компютър.

В главата на HTML документа HEAD освен заглавието на web страницата може да се поставя информация, която се използва от търсещите машини. Синтаксиса на META елемента е следния :

```
<META NAME="keywords" VALUE="..стойности...>
```

<META> тагът няма съответния затварящ елемент </META>. Нека направим сега една страница, като използваме META тагове :

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
  <TITLE> META tags </TITLE>
```

```
<META NAME="author" VALUE="Peter Svetoslavov">
```

```
<META NAME="description" VALUE="страница, съдържаща META елемент">
```

```
<META NAME="keywords" VALUE="html, meta, tag, dokument">
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Атрибута NAME определя типа на информацията за страницата, а VALUE нейната стойност.

В примера NAME="author" VALUE="Peter Svetoslavov" показва на търсачката по META характеристики че автора на страницата

е Петър Светославов.

NAME="description" задава описанието на страницата. Винаги се старайте описанието да бъде кратко и ясно.

NAME="keywords" задава ключови думи при търсенето. След VALUE трябва да изпишете всички ключови думи, характерни за страницата ви, като внимавате да не се повтарят. Старайте се да обхванете всичко. Така страницата ви ще бъде по-лесно откриваема за търсачките.

META таговете могат да извършват и действия, които не са свързани със съдържанието на страницата. Ето някои от тях :

```
<META HTTP-EQUIV="Content-Type"  
CONTENT="text/html;  
charset=windows-1251">
```

Този META елемент зарежда предварително кодовата таблица на символите, в случая кирилица. Изписвайте този ред винаги, когато страницата ви е на кирилица. В противен случай някой браузър може да покаже маймунски символи.

```
<META HTTP-EQUIV="Content-Language"  
CONTENT="bg">
```

- указва че съдържанието на страницата е на български език.

```
<META HTTP-EQUIV="refresh"  
CONTENT="5">
```

- презарежда страницата през определен период от време, в случая 5 секунди.

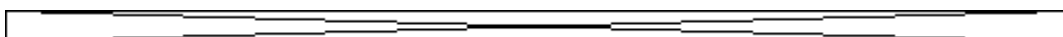
```
<META HTTP-EQUIV="refresh"  
CONTENT="5;URL=http://name.search.bg" >
```

- пренасочва към друга страница след определен период от време, в случая след 5 секунди ви пренасочва към name.search.bg

```
<META HTTP-EQUIV="expires"  
CONTENT="friday", 21 July 2000, 15:23:22  
GMT">
```

 - показва, че съдържанието на страницата след тази дата и час вече не е актуално и забранява четенето от кеша на диска.

Cascading style sheets



Cascading style sheets е нов и удобен начин за форматиране на текста, шрифтовете, изображенията и всичко останало на вашата страница. Cascading style sheets ви позволяват да разположите различните елементи на страницата където си поискате, с точност до последния пиксел. Например, ако промените един стил, зададен в началото на HTML страницата, промените се отразяват върху целия документ. Да кажем, че сте направили стил за заглавния таг (<H3>). Във вашия стил настройвате цвета на текста, на всичките <H3> да бъде червен. Написали сте около десет <H3> елемента, но изведнъж решавате, че цветът на заглавията трябва да е син. Е, вече не се налага да се връщате назад и да промените цвета на текста за всеки <H3>, ами просто промените стила, който сте създали в главата (<HEAD>) на вашия HTML документ. Сега заглавията ще бъдат в син цвят с много по-малко писане.

Още по-удобно е да използвате външен style sheet за няколко HTML страници дновременно. Може например, да направите заглавията във всичките ви страници да са сини. По този начин не се налага да промените цвета за всяка страница по отделно, ами просто ще укажете всяка да използва вашия стил за заглавията.

STYLE

Един от начините да прибавите стил към страницата, е да го зададете вътре в някой HTML елемент. Това става като прибавите атрибута `STYLE=""` към HTML елемента. Обичайно това става по следния начин:

```
STYLE="свойство: стойност"
```

Ако не разбирате, за какво става дума вижте следния пример. Да кажем, че искате цветът на текста за елемента `<P>` да е червен:

```
<P style="color: red">Аз съм червен текст, благодарение на CSS.</P>
```

Ето какво ще получите:

Аз съм червен текст, благодарение на CSS.

Естествено може да зададете и повече от едно свойство в `STYLE` атрибута.

Например:

```
<P style="color: red; font-weight: bold; font-family: Arial"> Удебелен шрифт Arial.</P>
```

Сега имаме удебелен, червен текст с шрифт Arial:

Удебелен шрифт Arial.

Може да добавяте колкото искате свойства в `STYLE` атрибута, стига да отделяте всяко с точка и запетая.

Сигурно ще си кажете - Как да сложа свойства като неznam нито едно?! Не се тревожете, по-нататък в уроците са разгледани всички свойства, а има и пълен справочник на свойствата и техните стойности.

Задаване на стил в главата (`<HEAD>`) на HTML документа.

И така, изяснихме STYLE атрибута, но както забелязахте той едва ли прави нещо по-лесно, от добре познатите HTML елементи. Сега ще обясня другия начин за задаване на стил в страницата, който ще направи животът ви по-лесен (и сънят ви по-дълготраен), защото няма да се налага да пишете едно и също нещо по десетки пъти за да постигнете желанния ефект.

Задаването на стил става чрез <STYLE></STYLE> елемента. Ето един пример на стил за елемента :

```
<HEAD>  
  
<STYLE>  
<!--  
  
SPAN { color: red; font-weight: bold }  
  
-->  
</STYLE>  
  
</HEAD>
```

Както виждате, непосредствено след <STYLE> тага, слагаме знак за HTML коментар. Той скрива съдържанието на стила от браузърите, които не го разпознават.

Сега вижте този ред:
SPAN { color: red; font-weight: bold }

Той казва на браузъра, че текста във всички тагове на вашата страница ще червен и удебелен. Запомнете, че когато се декларира стил за някой HTML елемент,

чрез `<STYLE></STYLE>`, не се използват знаците за по-малко и по-голямо - `< >`. Така `` става `SPAN`, `<P>` става `P`, `<TABLE>` става `TABLE` и тн. Освен това не използваме знака за равенство и кавички - `=""`, за да зададем свойствата. Вместо това ги заграждаме в скоби - `{ }`.

Свойствата в скобите са отделени с точка и запетая - `;`, както при `STYLE` атрибута.

Сега, след като имате горния пример в главата на HTML страницата, просто използвате ``, за да направите текста удебелен и с червен цвят:

```
<SPAN>Червен, bold-ван текст,</SPAN> следван от обикновен текст.  
<BR>  
<BR>  
<SPAN>Отново bold и червен.</SPAN>
```

Червен, bold-ван текст, следван от обикновен текст.

Отново bold и червен.

Някои версии на Netscape може и да не разпознаят свойствата за `` тага, затова се снабдете с 4.7, или най-добре с Internet Explorer 5.

И така, сега може да използвате свойствата на стиловете за почти всеки HTML елемент. По интересно приложения обаче, стиловете намират когато се комбинират с атрибутите `CLASS` и `ID`.

Деклариране на стилове, чрез класове

Както вече видяхте в предишния урок, стиловете могат да се прилагат за почти всеки HTML елемент. Да кажем обаче, че искате да направите половината текст на страницата червен, а другата половина - син. Ето един пример, какво можем да направим с наученото дотук:

```
<HEAD>

<STYLE>
<!--

DIV { color: red
P { color: blue }

-->
</STYLE>

</HEAD>

<DIV>Червен текст.</DIV>
<BR>
<BR>
<P>Син текст.</P>
```

Червен текст.

Син текст.

И така, постигнахме желанния ефект. Но ако искате, например, на страницата да има и зелен, и оранжев цвят? Ще трябва да

зададете стил за четири HTML елемента, което едва ли е много удобно. По-простия начин е да използвате класове. Вижте долния пример:

```
<HEAD>

<STYLE>
<!--

.red { color: red
.blue { color: blue }

-->
</STYLE>

</HEAD>

<P class="red">Червен текст.</P>
<BR>
<BR>
<P class="blue">Син текст.</P>
```

Какво направихме? Създадохме два класа - "red" и "blue" - и им зададохме стил. След това указахме, елементът <P> веднъж да ползва стила "red" и после да ползва стила "blue". Това е изключително удобно, защото може да използвате няколко различни класове с един и същи HTML елемент. Класовете се задават в <STYLE></STYLE> елемента, в началото на страницата и се "извикват" като се прибави атрибута CLASS към съответния HTML елемент. Например:

```
<P class="red">Червен текст.</P>
<P class="blue">Син текст.</P>
<P class="green">Син текст.</P>
<DIV class="black">Син текст.</DIV>
<SPAN class="black">Син текст.</SPAN>
```

Обърнете внимание на следния ред:

```
.red { color: red }
```

Класовете се задават с точка - . - последвана от името на класа. Например: .red, .blue, .blabla и тн.

Ако искате вашите новосъздадени класове да се използват от много страници, може да използвате т.нар. външен Style Sheet.

Използване на външни Style Sheets

Всичко, което разгледахме в предишните уроци се отнасяше за страницата, която правим в момента. Класовете спестяват много писане и усилия в текущия HTML документ. Да предположим обаче, че искате определена група от стилове да се използва от много HTML страници едновременно. Това става чрез external(външни) style sheets.

За да направите external style sheet, отворете някой текстов редактор (например Notepad) и напишете примерно следното:

```
DIV{font-family:Arial  
P { color: blue
```

След това запазете файла (save as...) като "style.css" (слагаме името на файла в кавички, за да се запази с разширение *.css; иначе ще се запази като style.css.txt). Може да използвате всякакви имена - style.css, bla.css, fish.css и тн. - но разширението трябва да е *.css.

Вашият external style sheet е готов. Сега, за да укажете на дадена страница да го изпозва просто трябва да сложите елемента <LINK> в главата (<HEAD>) на HTML документа. Най-общо това става по следния начин:

```
<LINK rel="stylesheet" type="text/css" name="име" href="адрес">
```

Атрибутът rel="stylesheet" казва на страницата какъв документ да търси (в нашия случай stylesheet). type="text/css" указва какъв е типът на съдържанието във файла, който ще се изпозва. name=" задава име (може да е всякакво) и href="" указва къде се намира файла (интернет адрес). За нашия пример, <LINK> елемента ще изглежда по следния начин:

```
<LINK rel="stylesheet" type="text/css" name="Pesho Dulgiq" href="style.css">
```

Адресът е само името на файла, ако сте го запазили в същата директория, където са и вашите страници. И така, за да ползвате вашият стил в други HTML документи, просто ги отворете и сложете горния ред в главата им.

Ако искате да промените текста на няколко страници, просто редактирайте файла style.css и запазете промените.

Форматиране на текст с CSS

Тук ще обясня накратко как да форматирате текста на страницата ви, изпозвайки CSS (Cascading style sheets). Както споменах CSS се състои от много свойства и съответните им стойности. Сега ще обърна внимание на свойствата отнасящи се до текста, а за списък на всичките свойства и стойности погледнете в Речника.

Първото свойство, което ще разгледаме е color:

Свойство:COLOR

Стойности: име на цвета;
цвет по схемата #RRGGBB;
цвет в RGB;

Свойството color определя цветът на текста за даден елемент.
Например:

```
<P style="color: red">Червен цвят на текста</P>  
<P style="color: #00FFFF">Светлосин цвят на текста</P>  
<P style="color: rgb(0,0,0)">Черен цвят на текста</P>
```

Червен цвят на текста

Светлосин цвят на текста

Черен цвят на текста

Има три начина за задаване. Първият е задаване с името на цвета. Напр. red, blue, gold, silver и тн. Другият начин е задаване на цвета по схемата #RRGGBB. Например #FFFFFF (бяло), #000000 (черно), #FF0000 (червено) и тн. Третият начин е задаване според дяла на червеното, зеленото и синьото. Например rgb(255,255,255) - бяло; rgb(0,0,0) - черно; rgb(255,0,0) - червено.

Свойство:FONT-FAMILY

Стойности:именашрифта;

семейство на шрифта;

Свойството font-family задава шрифта, който ще се ползва при представянето на текста. Например:

```
<P style="color: red; font-family: Arial"> Текст с шрифт Arial</P>  
<P style="color: #00FFFF; font family: Courier">Текст с шрифт Courier</P>  
<P style="color: rgb(0,0,0); font-family: serif">Текст със серифен шрифт</P>
```

Текст с шрифт Arial

Текст с шрифт Courier

Текст със серифен шрифт

За стойност може да зададете име на шрифта, например Arial, Helvetica, Verdana, или да се зададе само семейството на шрифта - serif, sans-serif, monospace, fantasy, cursive.

Свойство: FONT-STYLE

Стойности:normal;italic;oblique;

Свойството font-style определя стила на шрифта.Например:

```
<P style="font-style: normal">Нормален шрифт</P>  
<P style="font-style: italic">Наклонен шрифт (italic)</P>  
<P style="font-style: oblique">Шрифт oblique</P>
```

Нормален шрифт

Наклонен шрифт (italic)

Шрифт oblique

Свойство: FONT-WEIGHT

Стойности:

абсолютни величини;

числови стойности;

Определя дебелината на шрифта:

`<P style="font-weight: bold">Удебелен шрифт</P>`

`<P style="font-weight: normal">Шрифт с нормална дебелина</P>`

`<P style="font-weight: 100">Тънък шрифт</P>`

Удебелен шрифт

Нормален шрифт

Тънък шрифт

Могат да се зададат както абсолютни величини (normal, bold, bolder), така и числови стойности (100, 200, 300 и тн. 400 отговаря на normal, а 700 на bold).

Свойство: FONT-SIZE

Стойности:

абсолютни величини;

стойност спрямо предходния размер;

типографски величини;

Свойството определя дебелината на шрифта. Например:

`<P style="font-size: x-large">Много голям шрифт</P>`

```
<P style="font-size: 12pt">Шрифт с големина 12 пункта</P>  
<P style="font-size: 12px">Шрифт с големина 12 пиксела</P>  
<P style="font-size: larger">Шрифт, една степен по-голям от предходния</P>
```

Свойството `font-size` има много стойности. Вижте Речника за по-подробно описание. Най-общо стойностите се делят на три групи - абсолютни стойности, стойности спрямо предходния размер и типографски величини. Абсолютните стойности са фиксирани размери, които имат име. Например: `xx-small`, `medium`, `large` и тн. Под стойности спрямо предходния размер се разбира една степен по-голям или по-малък шрифт от предходния. Например, ако имаме шрифт 14 пункта, със стойността `larger` ще зададем шрифт с големина 15 пункта. Последната група от стойности е най-използваната. Това са типографски величини за определяне на размера. Например: `pt` (пунктове), `px` (пиксели), `em` (коефициент спрямо актуалния размер), проценти.

Свойство: TEXT-DECORATION

Стойности:

`none`;
`underline`;
`overline`;
`line-through`;
`blink`;

Това свойство добавя някои ефекти към текста. Например:

```
<P style="text-decoration: underline">Подчертан текст</P>  
<P style="text-decoration: line-through">Зачеркнат текст</P>  
<P style="text-decoration: none">Текст без декорация</P>
```

Подчертан текст

Зачеркнат текст

Текст без декорация

Всичките стойности са: none, underline, overline, blink, line-through. Някои от тях обаче не работят в Netscape. Това свойство е полезно ако искате да се отървете от досадното подчертаване на линковете. Например:

```
<A style="text-decoration: none" href="#">Неподчертан линк</A>
```

Неподчертан линк

В Internet Explorer дефинирането на стилове за линкове става по следния начин:

```
<STYLE type="text/css">
<!--

A:link { text-decoration: none
A:visited { text-decoration: none
A:hover { text-decoration: underline

-->
</STYLE>
```

A:link определя свойствата само за линковете, отделно от <A> елемента. A:visited се отнася за посетените линкове, A:hover определя свойствата, когато минете с мишката върху линка (не работи в Netscape).

Свойства на CSS1

Тук ще изброя всички свойства и възможните им стойности,

включени в CSS1, както и някои нововъведения в CSS2.

Мерни единици
Background
Border
Clear
Color
Display
Float
Font
Height
Letter-spacing

Мерни единици, означения

Мерни единици, означения		
Дължини	px	Пиксели.
	ex	Височината на буквата x.
	pt	Пунктове. Величина за определяне размера на шрифта.
	pc	Пици. 1pc отговаря на 12pt.
	in	Цол (на англ. инч). 1in = 2,54cm.
	cm	Сантиметри.
	mm	Милиметри.
Проценти	Обозначават се със знак за процент след числото.	
Цветовете	Име	Име на цвета. Например red, gold, green.
	Стойност	Например #FFFFFF (виж HTML/Цветовете).
	rgb	Според дяла на червеното, зеленото и синьото. Напр. rgb(255,255,255).
URL	Комплексен Интернет-адрес. Например: { background: url("main.jpg") }.	

Background

Background-color

Стойности	цвет	Цветът се задава чрез един от трите описани по-горе начини (вж. Мерни единици, означения).
	transparent	Не се дефинира никакъв цвят.
Обяснение	Дефинира фоновия цвят на HTML-документа.	
Пример	{ background-color: #606060 }	

Background-image		
Стойности	none	Отказ от фоново изображение.
	URL	Адрес на файла за изобразяване (вж. Мерни единици, означения).
Обяснение	Зарежда фоново изображение за актуалния документ, което се установява върху нормалния фон цвят.	
Пример	{ background-image: url("main_bg.jpg") }	

Background-repeat		
Стойности	no-repeat	Няма повторение на изображението. Графиката се представя еднократно.
	repeat-x	Повторението е изключително хоризонтално.
	repeat-y	Повторението е изключително вертикално.
	repeat	Хоризонтално и вертикално повторение.
Обяснение	Определя дали фоновото изображение трябва да се повтаря или да се престава еднократно.	

Пример	{ background-repeat: no-repeat }
--------	----------------------------------

Background-attachment		
Стойност и	scroll	Фоновото изображение се превърта с останалото съдържание на документа.
	fixed	Изображението има фиксирана позиция и не се влияе от превъртането на съдържанието.
Обяснение	Определя дали фоновото изображения трябва да се фиксира неподвижно на своята позиция или не.	
Пример	{ background-attachment: fixed }	

Background-position		
Стойност и	проценти	Чрез процентна стойност - 0% 0%: горен, ляв ъгъл. 100% 100%: долен, десен ъгъл.
	center	Центриране в средата на Web страницата.
	top	Подравняване спрямо горния край на прозореца.
	bottom	Подравняване спрямо долния край на прозореца.
	left	Подравняване спрямо левия край на прозореца.
	right	Подравняване спрямо десния край на прозореца.
Обяснение	Позиционира фоновото изображение чрез една X/Y-двойка стойности. Например left/top или 10%/30%.	
Пример	{ background-position: 50% 50% }	

Също така може да използвате и обобщеното свойство background, за да дефинирате всичките подсвойства едновременно. Например:

```
<STYLE type="text/css">
```

```
<!--
```

```
P { background: url("main_bg.jpg") blue 50% 50% no-repeat fixed
```

```
-->
```

```
</STYLE>
```

Border-top-width		
Стойност и	thin	Тънка линия.
	medium	Средно дебела линия.
	thick	Дебела линия.
	дължина	Задава се дължина.
Обяснение	Определя ширината на горната част на рамката.	
Пример	{ border-top-width: medium }	

Border-bottom-width		
Стойност и	thin	Тънка линия.
	medium	Средно дебела линия.
	thick	Дебела линия.
	дължина	Задава се дължина.

Обяснени е	Определя ширината на долната част на рамката.	
Пример	{ border-bottom-width: thin }	
Border-left-width		
Стойност и	thin	Тънка линия.
	medium	Средно дебела линия.
	thick	Дебела линия.
	дължина	Задава се дължина.
Обяснени е	Определя ширината на лявата част на рамката.	
Пример	{ border-left-width: 3px }	

Border-right-width		
Стойност и	thin	Тънка линия.
	medium	Средно дебела линия.
	thick	Дебела линия.
	дължина	Задава се дължина.
Обяснени е	Определя ширината на дясната част на рамката.	
Пример	{ border-right-width: thick }	

Border-width		
Стойност и	thin	Тънка линия.
	medium	Средно дебела линия.
	thick	Дебела линия.
	дължина	Задава се дължина.

Обяснение	Определя ширината на рамката.
Пример	{ border-width: 3px }

Border-width обединява четирите описани по-горе свойства. Затова за Border-width могат да се зададат до четири стойности:

- Ако зададете една стойност всички елементи на рамката получават еднаква ширина. Например: { border-width: 2.5mm }
- При две стойности, първата се отнася за горната и долната, а втората за лявата и дясната част на рамката.
- При три стойности първата се отнася за горната част на рамката, втората се отнася за лявата и дясната, а третата - за долната част. Например:

```
<STYLE type="text/css">  
<!--
```

```
DIV.bord { width: 200; border-width: 2mm 3mm 1mm; border-color: black;
```

```
-->  
</STYLE>
```

```
<BODY>
```

```
<DIV class="bord">Рамки,рамки,рамки</DIV>
```

```
</BODY>
```

РАМКИ

Сигурно често сте виждали страници, които са разделени на отделни части. Такива части в езика HTML се наричат рамки(frames) или фреймове, ако предпочитате. Разделянето на

рамки позволява да се показва различен html документ във всяка рамка, както и хиперлинкове от една рамка да се показват в друга. За да направите страница с рамки, трябва да създадете отделен html документ, чиято функция е да раздели страницата, да укаже в коя рамка кой друг html документ да се показва, да зададе хиперлинковете от една рамка да се показват в друга. Този html документ е по-различен от другите. Например тялото <BODY> при него е заменено с <FRAMESET>. Вижте един такъв html документ, който разделя страницата на 2 еднакви хоризонтални рамки. В първата рамка се показва страницата 1.html а във втората 2.html.

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>рамки</TITLE>

</HEAD>

<FRAMESET ROWS="50%,50%">

  <FRAME NAME="first" SRC="1.html">

  <FRAME NAME="second" SRC="2.html">

</FRAMESET>

</HTML>
```

Разделянето се задава от елемента <FRAMESET>. Той има 2 атрибута, ROWS и COLS. Първия задава хоризонтално разделяне, втория вертикално. Атрибутите ROWS и COLS имат параметри за височина и ширина на рамката. Параметрите могат да се задават по три начина. Първия е в процент от размера на прозореца, при него след числото задължително се слага знака за процент %. В горния пример се ползва точно такава разделяне. Втория начин е в абсолютни единици - пиксели. Те се задават само с число без никакъв знак отзад. Например ROWS="200,300" разделя прозореца на 2 части,

едната с височина 200 пиксела а другата 300. Третия начин е да се зададат относителни стойност. За целта се използва знака звездичка *. Например ROWS="*,3*"означава, че прозореца се разделя на две части, втората от които е три пъти по-голяма от първата. Параметрите се разделят със запетая и са заградени в кавички. Сега ще ви направя една такава страница, ще я разделя вертикално на 3 части, първата ще има ширина 100 пиксела, втората 30 процента от ширината на прозореца на браузъра, а третата ще заема всичкото свободно пространство, независимо колко е то. Понеже няма да задам да се отворят други страници във всяка рамка, те ще бъдат празни:

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>рамки</TITLE>

</HEAD>

<FRAMESET COLS="100,30%,*">

  <FRAME NAME="first" >

  <FRAME NAME="second">

  <FRAME NAME="third">

</FRAMESET>

</HTML>
```

Натиснете за да видите как изглежда такава страница. Всяка рамка се създава с елемента <FRAME>. Чрез него се задават атрибутите на рамката. Един от тях е името и чрез атрибута NAME. Как се използва името ще обясня след малко. Друг атрибут на <FRAME> е SRC, следван от името на страницата която искате да се показва в тази рамка. Ако обърнахте внимание, след като стартирахте страницата в горния пример, всяка рамка си има някакъв ръб(border). Ако посочите с курсора на мишката върху ръба, кликнете върху него и докато държите натиснат бутона влачите мишката перпендикулярно на ръба, то

размера на рамката се променя. Можете да забраните това с атрибура NORESIZE на елемента <FRAME>. Също така можете да зададете дебелината на ръба в пиксели с атрибута BORDER и цвета му с BORDERCOLOR на елемента <FRAMESET>. Нека направим предишния пример така, че да забраним промяната на размера на рамката и да направим ръба със син цвят и широк 6 пиксела.

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>рамки</TITLE>

</HEAD>

<FRAMESET COLS="100,30%,*" BORDER="6"
BORDERCOLOR="0000FF">

  <FRAME NAME="first" NORESIZE>

  <FRAME NAME="second" NORESIZE>

  <FRAME NAME="third" NORESIZE>

</FRAMESET>

</HTML>
```

Вижте как ще изглежда тази страница. Ако зададете BORDER="0" ръба на рамката няма да се вижда. Можете да задавате ширината и цвета на ръба на всяка рамка поотделно. Ширината се задава с атрибута FRAMEBORDER на елемента <FRAME>, а цвета с BORDERCOLOR.

Рамките могат да се влагат една в друга. Например, можете да разделите страницата на две части хоризонтално, а долната част да разделите на още 2 и т.н.

Вижте как става:

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>рамки</TITLE>

</HEAD>

<FRAMESET ROWS="100,*" >

  <FRAME NAME="first" NORESIZE>

    <FRAMESET
  COLS="20%,80%">

      <FRAME
  NAME="second" NORESIZE>

        <FRAME
  NAME="third" NORESIZE>

    </FRAMESET>

  </FRAMESET>

</FRAMESET>

</HTML>
```

Така горната рамка е по цялата дължина на прозореца на браузъра и има ширина 100 пиксела, а долната е разделена на две вертикални части, съответно на 20 и 80 процента от ширината на прозореца. Натиснете за да видите тази страница. Ако искате можете да разделите страницата първо вертикално на две, като втората рамка я разделяте допълнително на две хоризонтални рамки:

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>рамки</TITLE>

</HEAD>
```

```
<FRAMESET COLS="100,*" >

  <FRAME NAME="first" NORESIZE>

    <FRAMESET
ROWS="20%,80%">

      <FRAME
NAME="second" NORESIZE>

        <FRAME
NAME="third" NORESIZE>

      </FRAMESET>

    </FRAMESET>

  </FRAMESET>

</HTML>
```

Вижте как изглежда. Сега нека направим една наистина работеща страница с рамки. Нека страницата да бъде от две рамки. Първата да се казва "menu" и да съдържа хиперлинкове до известни български сайтове. Втората рамка с име "main" ще бъде празна, като линковете от първата ще се показват във втората. За целта първо трябва да направим html документа който да се показва в първата рамка :

```
<HTML>

<HEAD>

  <TITLE>menu</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<A HREF="http://www.search.bg">search.bg</A><BR>

<A HREF="http://www.dir.bg">dir.bg</A><BR>
```

```
<A HREF="http://www.gyuvetc.bg">гювеч.бг</A>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Запазете този файл като menu.html. Неговата функция е да ни препраща към сайтовете при кликване върху надписите search.bg , dir.bg и гювеч.бг . Този html документ ще се визуализира в лявата рамка. Дясната рамка първоначално ще я оставим празна. Нека сега да направим html документа който да раздели страницата на рамки :

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
  <TITLE>frame</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<FRAMESET COLS="100,*" BORDER="0">
```

```
  <FRAME NAME="menu" SRC="menu.html"  
  TARGET="main">
```

```
  <FRAME NAME="main">
```

```
</FRAMESET>
```

```
</HTML>
```

Този html документ го запазете като frame.html. Чрез него разделяме страницата на две рамки вертикално. Едната е широка 100 пиксела, а втората заема останалата част от прозореца на браузъра. В първата рамка сме задали да се покаже файлът menu.html който направихме за тази цел по-горе. На тази рамка сме дали името "menu". Новото тук е атрибута <TARGET> на елемента <FRAME>. Този атрибут показва на браузъра в коя точно рамка да се отворят хиперлинковете, които съдържа страницата в тази рамка. В този случай на втората рамка сме дали име "main" и атрибута <TARGET> от

първата рамка сочи именно към втората. Натиснете за да видите резултата. Понеже сме забранили да се показва ръба на рамките (BORDER="0"), тази страница ще изглежда сякаш няма рамки. Когато кликнете върху някой от хиперлинковете обаче, в дясната част на страницата(т.е. във втората рамка) ще се отваря съответния сайт.

Ако страницата която се отваря в рамката е по-голяма от размера на самата рамка, браузъра по подразбиране показва хоризонтален или вертикален плъзгач(scrollbar) с помощта на който можете да разглеждате цялата страница. Този плъзгач излиза в дясната или долната част от рамката, или и в двете в зависимост от големината на страницата. Вие можете да определите дали този плъзгач да се показва или не с атрибута SCROLLING на елемента <FRAME>. Този атрибут от своя страна има три параметъра. SCROLLING="yes" задължава рамката винаги да показва плъзгачите, независимо дали са нужни или не. SCROLLING="no" забранява показването им във всички случаи. Тази забрана обаче би била много неудобна ако страницата е по голяма от рамката, защото няма да можете да я видите цялата. SCROLLING="auto" е стойността по подразбиране. С параметър "auto" плъзгачите се показват само когато има нужда от тях. Сега нека направим една страница с две рамки. И в двете да се показва сайта на сърч.бг, само че в първата плъзгачите да са забранени, а във втората да се показват задължително.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
  <TITLE>frame</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<FRAMESET COLS="50%,50%">
```

```
  <FRAME NAME="search1" SRC="http://www.search.bg"  
  SCROLLING="no">
```

```
  <FRAME NAME="search2" SRC="http://www.search.bg"  
  SCROLLING="yes">
```

</FRAMESET>

</HTML>

При четири стойности индивидуално се настройват всички части на рамката.

Border-color		
Стойност и	стойност	По схемата #RRGGBB (вж.HTML/Цвета). Име на цвета. Например red, blue, white.
	име	Име на цвета. Например red, blue, white.
Обяснение	Дефинира цвета на рамката.	
Пример	{ border-color: #00FFFF }	
Border-style		
Стойност и	none	Рамката е невидима.
	dotted	Прекъсната линия.
	dashed	Линия, състояща се от малки черти (пунктир).
	solid	Непрекъсната линия.
	double	Двойна линия.
	groove	Линия с триизмерен изглед. Може да бъде още и ridge, inset или outset.
Обяснение	Настройване на външния вид на рамката.	
Пример	{ border-style: double }	

Освен border-top-width може да използвате и border-top-style или border-top-color, за да настроите цвета или стила само за една част от рамката. Това работи само с Internet Explorer затова не Ви го препоръчвам.

И тук, както при background-свойствата, може да използвате

обощеното border, за да настроите едновременно цвета, стила и големината на рамката. Например:

```
<STYLE type="text/css">
<!--

P { border: solid medium black

-->
</STYLE>
```

Други полезни обобщителни свойства са border-top, border-bottom, border-left, border-right. С тях може да настройвате едновременно стила, големината и цвета само за определена част от рамката. Синтаксисът е както при горния пример.

Clear		
Стойност и	none	Други елементи са допустими от всички страни.
	left	При всеки друг елемент, дадения елемент се позиционира в левия край.
	right	При всеки друг елемент, дадения елемент се позиционира в десния край.
	both	Елементът се позиционира при всеки друг елемент.
Обяснение	Свойството определя дали около даден елемент може да се появяват и други.	
Пример	{ clear: none }	

Color		
Стойност и	стойност	По схемата #RRGGBB.
	име	Име на цвета. Например red, blue, white.

	RGB	Дял на червеното, зеленото и синьото. Например <code>rgb(255,255,255)</code> е бял цвят.
Обяснени е	Описва цвета на текста за даден елемент.	
Пример	<code>{ color: rgb(130,75,183) }</code>	

Display		
Стойност и	none	Елементът и рамката му не се представят.
	block	Елементът се представя в рамка.
	inline	Елементът се представя в рамка, вмъкната в текста, на същият ред като предходния елемент.
	list-item	Съответства на block, но към рамката се поставя и знак за списък.
Обяснени е	Описва как трябва да се престава даден елемент на Web страницата.	
Пример	<code>{ display: block }</code>	

Float		
Стойност и	none	Елементът се представя на мястото, където се вгражда в документа.
	left	Подравяване вляво; Текстът се намира около елемента.
	right	Подравняване вдясно; Текстът се намира около елемента.
Обяснени е	Дефинира посоката на основния текст около даден елемент.	
Пример	<code>{ float: none }</code>	

Font-family		
Стойност и	име	Името, под което шрифтът е инсталиран. Например: Arial, Courier, Times New Roman.
	семејство	Семејството на шрифта. Например: serif, sans-serif, cursive, fantasy, monospace.
Обяснение	Настройване на шрифта, който браузърът да зареди, за даден елемент.	
Пример	{ font-family: Arial, Verdana, Helvetica, sans-serif }	

Font-style		
Стойност и	normal	Нормален шрифт.
	italic	Наклонен шрифт.
	oblique	Наклонен шрифт.
Обяснение	Определя стила на шрифта.	
Пример	{ font-style: italic }	

Font-variant		
Стойност и	normal	Нормален шрифт.
	small-caps	Всички малки букви се заменят с големи, но те са по-малки от нормалните големи букви.
Обяснение	Определя дали шрифтът да е нормален или да е т.нар. small-caps-шрифт.	
Пример	{ font-variant: small-caps }	

Font-weight		
Стойност и	стойност	Установени числови стойности. Например: 100, 200, 300 и тн. 400 = normal, 700 = bold.

	lighter	По-тънък от нормалния шрифт.
	normal	Нормален шрифт.
	bold	Удебелен шрифт.
	bolder	По-удебелен шрифт.
Обяснени е	Дефинира дебелината на шрифта.	
Пример	{ font-weight: bold }	

Font-size			
Стойност и	Абсолютни размери	xx-small	Още по-малък шрифт.
		x-small	По-малък шрифт.
		small	Малък шрифт.
		medium	Нормален шрифт.
		large	Голям шрифт.
		x-large	По-голям шрифт.
		xx-large	Още по-голям шрифт.
	Спрямо предходния шрифт	larger	По-голям шрифт от предходния.
		smaller	По-малък шрифт от предходния.
	Типографски величини	pt	Пунктове
		em	Коефициент спрямо актуалния размер. 1.5em = един размер и половина.
		проценти	Също коефициент. 150% отговарят на един размер и половина.
Обяснени е	Дефинира дебелината на шрифта.		
Пример	{ font-size: 12pt }		

Естествено и тук има обобщаващото свойство font. Например:
P.neshtosi { font: bold small-caps 16pt Arial, sans-serif }

Height

Стойности	auto	Дължината се променя автоматично спрямо съдържанието на елемента.
	дължина	Дължината не трябва да е отрицателна.
Обяснение	Определя височината на даден елемент.	
Пример	{ height: 300 }	

Letter-spacing		
Стойности	normal	Няма промяна.
	дължина	Може да се задват и отрицателни дължини.
Обяснение	Определя разстоянието между отделните букви и знаци.	
Пример	{ letter-spacing: 3 }	

Обобщение :

1. Рамките разделят страницата ви на отделни части, във всяка от които се показва друга страница.
2. Можете да задавате големината на рамката, дебелината и цвета на ръба, както и да забранявате или разрешавате промяната на размера на рамката.
3. Можете да насочвате хиперлинкове от една рамка да се показват в друга рамка.

JavaScript

Какво е java и javascript

JavaScript е обектно базиран и не е нужно преди изпълнението да бъде компилиран - т.н. компилация се извършва от клиента (браузъра).

В JavaScript няма такъв строг типов контрол на променливите както при JavaЕто и някои основни различия:

JAVA

- компилира се в код преди изпълнението.
- високо обектно ориентиран.
- аpletите се състоят от обектни класове, способни на пълно онаследяване.
- типа на променливите трябва да бъде обявен.
- статично свързване.

JAVASCRIPT

- интерпретира се от клиента
- не се компилира
- обектно базиран
- използва вградени обекти но няма улеснения за класове или наследяване
- интегриран код поставен в html или външни файлове (име_на_файла.js)
- необявен тип на променливите
- динамично свързване
- обектните изисквания се изпълняват само по време на изпълнението
- без достъп до локални дискове

Javascript е най-широко разпространеният език за програмиране в интернет, след HTML . Въпреки че го нарекох "език за програмиране", с негова помощ не се пишат програми, а

скриптове които се вмъкват в HTML документа. В този смисъл JavaScript е език за писане на скриптове, докато JAVA е език за програмиране. Освен съвпадението в част от името, двата езика нямат кой знае какви прилики, дори са разработени от различни корпорации (JAVA е дело на SUN, а JavaScript е разработка на Netscape). JAVA е мощен език за програмиране не само на интернет приложения, но и на самостоятелни програми за различни платформи. Интернет приложенията на JAVA се наричат аплети. Те са файлове с разширение .class и се вмъкват в HTML документа между таговете <APPLET> и </APPLET>. Тук няма да се спираме подробно на JAVA аpletите. Нека разгледаме възможностите на JavaScript, какво можете и какво не можете да правите с него :

- Ефекти с изображения. Rollover ефекти, слайд шоу, и много други.
- Управление на прозорци и рамки. Отваряне и затваряне на прозорци, задаване на размера на прозорец, управление на един прозорец от друг и т.н.
- Разпознаване на типа на браузъра, операционната система, разделителната способност на екрана и дълбочината на цветовете.
- Много други работи :-)

Какво не можете да правите с помощта на JavaScript :

- Не можете да записвате информация на сървъра (не можете да организирате форуми, да обработвате бази данни)

JavaScript кода се вмъква в HTML документа между двойката елементи <SCRIPT>и </SCRIPT>. Когато срещне тагът <SCRIPT>, браузъра разбира че трябва да спре интерпретирането на HTML кода и да започне да обработва

скрипта, намиращ се между `<SCRIPT>` и `</SCRIPT>`. Този скрипт не е задължително да бъде написан на JavaScript. Има и други езици за писане на скриптове, например VBScript. Затова когато пишете отварящия таг за скрипт, трябва да укажете на брауъра на какъв език ще бъде скрипта. Ако този език е JavaScript трябва да напишете `<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">`. Нека да направим една уеб страница в която да вмъкнем JavaScript код, който да изписва на екрана "Здравей!"

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE>javascript</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

    document.write("Здравей!")

</SCRIPT>

</BODY>

</HTML>
```

Препишете горния код в някой текстов редактор и запазете файла като javascript.html. След това го стартирайте с някой брауър.

! Някои по-стари версии на Netscape Navigator и Internet Explorer не разбират JavaScript. Затова трябва да скривате скрипта в HTML коментари `<!--` и `//-->`. Така по старите версии на брауърите ще помислят JavaScript кода за коментар и няма да съобщят за грешка.

Ето как ще изглежда горния HTML документ, но със скрипт заграден с коментари :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>javascript</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
  document.write("Здравей!")
  //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Обърнете внимание, че JavaScript операторите се пишат с малки букви.

Горния пример не прави нищо особено. Той самоизписва на екрана надписа "Здравей!".

Можете да форматирате текста, като в javascript кода вмъкнете html таг:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>javascript</TITLE>
</HEAD>
```

```
<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

  <!--

  document.write("<B>Здравей!</B>")

  //-->

</SCRIPT>

</BODY>

</HTML>
```

Променливи

Променливите в javascript са от типа величини, които могат да променят стойността си. Другия тип величини са константите. Те никога не променят стойността си. В предишния пример текста "Здравей!" е константа. Нека да направим предния пример, като използваме променлива :

```
color=#ff0000><HTML>
<HEAD>
<TITLE>javascript
color=#ff0000></TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT
LANGUAGE="JavaScript">
  <!--

  greeting="Здравей!"

  document.write(greeting)

  //-->

color=#ff0000></SCRIPT>
```

```
</BODY>  
</HTML>
```

Тук името на променливата е `greeting`, а стойността и е "Здравей!". Така когато отпечатваме променливата `color=#0000ff>greeting` ние всъщност отпечатваме стойността и "Здравей!".

При формирането на имената на променливите в javascript трябва да се спазват някои правила. Името може да съдържа големи и малки латински букви, цифри, както и знака за подчертаване `_`. Всички останали символи са забранени. Имената на променливите трябва да започват винаги с буква или знак за подчертаване. Те не трябва да започват с цифра. Ето няколко правилни имена на променливи : `greeting_card`
`greet2` `_my_greeting`

Неправилни са : `123 var.2`
`greeting 3` -първата започва с цифра,
втората съдържа непозволен символ точка, а в третата има интервал. Нека направим още един пример с променливи :

```
color=#ff0000><HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>javascript  
color=#ff0000></TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<SCRIPT  
LANGUAGE="JavaScript">  
  <!--  
  
  a=5  
  b=7  
  
  greeting="Здравей!"  
  
  document.write(greeting+a)  
  
  document.write("<br>")  
  
  document.write(a+b)
```

```
//-->  
  
color=#ff0000></SCRIPT>  
</BODY>  
</HTML>
```

Тук имам три променливи, `a`, `b` и `greeting`. На първата променлива присвояваме стойност 5 (`a=5`) на втората 7 (`b=7`) а на третата "Здравей!" (`color=#0000ff>greeting="Здравей!"`). Тук е момента да ви обясня за типовете променливи. В общи линии те се разделят на целочислени, стрингови, булеви и други, които ще разгледаме по-нататък. Първите две променливи, `color=#0000ff>a` и `b` са от целочислен тип, защото на тях се присвояват цели числа. Третата променлива `color=#0000ff>greeting` е от стрингов тип. Към този тип променливи се присвоява някакъв текст (стринг) заграден с кавички или апострофи.

С променливите могат да бъдат извършвани математически операции, като събиране, изваждане, умножение, деление и т.н. Нека се върнем на горния пример. В началото на всяка променлива присвояваме някаква стойност, на `a=5`, `b=7` и `greeting="Здравей!"`. В следващия ред от скрипта се извършва операцията събиране на две променливи и резултата се показва на екрана(`document.write`) Обърнете внимание, че първите две променливи които събираме са от различни типове, едната е от целочислен другата от стрингов тип. Когато се извършат математически операции в които участват променливи от различни типове и едната е от тип стринг, резултата винаги е от тип стринг. Така че събирането на двете променливи `greeting` и `a` ще доведе до резултат "Здравей!5". Събирането на целочислени променливи, както и на такива с плаваща запетая (в математиката им казват "дроби" :-) води до резултат друго число, което означава, че събирането на `a` и `b` ще бъде равно на 12 (`a=5`, `b=7`, `a+b=12`). Запазете горния пример в отделен HTML документ и го стартирайте в браузъра. На екрана трябва да видите следното :

Здравей!5

12

Забележете че резултата от събирането на `color=#0000ff>greeting` и `a` е Здравей!5 , т.е. двете променливи се "слепват". Ако искате между тях да има интервал трябва да включите празен стринг `""`. Това са две кавички една след друга. Ако сега напишете `document.write (greeting+""+a)` резултата ще бъде Здравей! 5 с интервал между тях. Обърнете внимание на преминаването на нов ред -`document.write("
")`. Когато вътре в скрипта включите HTML таг, той се изпълнява.

Масиви

Масивите са тип променливи, които съдържат множество елементи. Ето структурата на един масив :

```
masiv=new Array()
```

..където `masiv` и името на масива, а `color=#0000ff>new Array()` е начина на създаването му. По този начин

създадохме празен масив с неопределен брой елементи.

Вместо празни скоби, можем да зададем броя на елементите в масива :

```
masiv=new Array(10)
```

Броя на елементите винаги трябва да бъде цяло неотрицателно число. В горния случай създадохме масив с име `masiv` и 10 елемента със стойност `NULL`, т.е. празни. Ако не зададем предварително броя на елементите в масива, то това можем да направим по-късно, като задаваме стойност на всеки елемент поотделно. Самото индексване на елементите става с

квадратни скоби [] , като броенето започва от нула. Така първия елемент в масив с десет елемента е `masiv[0]` а последния `color=#0000ff>masiv[9]`. Нека да създадем масив със седем елемента и да им дадем стойности дните от седмицата :

```
masiv=new  
Array(7)  
masiv[0]="понеделник"  
masiv[1]="вторник"  
masiv[2]="сряда"  
masiv[3]="четвъртък"  
masiv[4]="петък"  
masiv[5]="събота"  
masiv[6]="неделя"
```

...същото нещо можем да направим по по-лесен начин:

```
masiv=new  
Array("понеделник","вторник","сряда","четвъртък","петък","събота","неделя")
```

така вече всеки елемент от масива си има някаква стойност. Тези стойности могат да бъдат променяни свободно по всяко време, както и типа на променливата. Например ако напишем `masiv[5]=122` шестия елемент ще бъде от целочислен тип, докато останалите ще са от стрингов тип.

Много лесен начин да си осигурите достъп до елементите на масива е, чрез използване на цикъл :

```
masiv=new  
Array("понеделник","вторник","сряда","четвъртък","петък","събота","неделя")  
  
for(i=0;i<7;i++)  
{  
    document.write(masiv[i] +  
    "<br>")  
}
```

Събития

С помощта на javascript можете да следите какво става на страницата ви.

Например посочването с мишката върху някаква картинка е събитие. Кликването върху картинката е друго събитие и т.н. Javascript обработва събитията с така наречените манипулатори на събития. Така при кликане ще се извика манипулатора onClick, пр посочване onMouseover и т.н. Структурата на манипулаторите на събития е следния :

onСъбитие=(оператори)

Където Събитие е името на събитието, а в скобите са операторите които ще се изпълнят при възникване на събитието. Самия манипулатор на събитието може да бъде извън таговете <SCRIPT></SCRIPT> . Можете да го сложите например в така <A> . Вижте един пример, при който създаваме хипервръзка и като посочите с мишката върху нея се показва alert прозорец с обяснение за връзката:

```
<A href="http://name.search.bg"
color=#0000ff>onMouseOver="alert('HTML и JavaScript уроци!');return
true;">NAME</A>
```

Посочете сега с мишката върху връзката по надолу и ще видите резултата.

```
onmouseover="alert('HTML и JavaScript уроци!');return true;">NAME
```

Ако смените манипулатора OnMouseover със OnClick, alert прозореца ще се показва при кликане вместо при преминаване с мишката върху

хипервръзката. Много добър пример със събитието `color=#0000ff>onMouseover` има в урока за `ref="http://name.search.bg/tips/rollmap/rollmap.phtml">rollover` върху `Image`

Map. Друго събитие е `onMouseout`. То настъпва когато курсорът на мишката вече не посочва върху обекта. С помоща на събитията

`onMouseover` и `onMouseout` се правят така наречените `rollover` ефекти с картинки при които след посочване с мишката една картинка се заменя с друга.

Освен събития свързани с движението на мишката, javascript обработва и събития свързани с отваряне и затваряне на прозорци, както и такива свързани с формуляри. Едно от събитията свързани с прозорците на брауъра е `onLoad`. То се извиква когато се зареди страницата. Ето например ако направите следната страница :

```
<HTML>
<BODY
color=#0000ff>onLoad="alert('Здравейте!')"
color=#ff0000>>
</BODY>
</HTML>
```

веднага след зареждането на страницата ще се появи `alert` прозорец с надпис "Здравейте!". Ако замените събитието `onLoad` със `onUnload`, което се извиква при напускане на страницата, "Здравейте!" ще се показва при затваряне на страницата. Нека променим горния пример така, че при отваряне на страницата да се показва "Здравейте!" а при затваряне "Довиждане!" :

```
<HTML>
<BODY
color=#0000ff>onLoad="alert('Здравейте!')"
onUnload=alert('Довиждане!')"
color=#ff0000>>
</BODY>
```

</HTML>

Можете да видите как работи примера. След това затворете прозореца на брауъра и ще видите съобщение "Довиждане!". Сигурно сте забелязали някои доста нагли сайтове, които отварят нов прозорец със друг сайт веднага щом се опитате да излезете от предишния. Те използват именно събитието `onUnload`. Друго събитие е `color=#0000ff>onAbort`. То настъпва когато прекъснете зареждането за страницата с бутона Stop на брауъра.

Ето и някои други събития и обяснението за действията им :

`onError` - възниква при грешка в скрипта

`onSelect` - възниква при избиране (селектиране) на текст

`onSubmit` - възниквава когато изпратите формуляр за обработка

`onBlur` - възниква при напускане на обект

`onFocus` - възниква когато обекта е на фокус

`onChange` - възниква когато се промени съдържанието на обекта (например формуляр)

Функции

Функциите в javascript са блокове от код, които първо се дефинират, а след това се изпълняват. Структурата на функциите е следната :

```
function name() {оператори}
```

където `name` е името на функцията, последвано от отваряща и затваряща кръгли скоби, които може да съдържат някакви аргументи, но може и да са празни, и най-накрая тялото на функцията заградено с фигурни скоби.

Това е начина да се дефинира функцията и това става

обикновено в главата (HEAD) на HTML документа. Самото извикване на функцията става в тялото (BODY) на HTML документа чрез изписване на името и, както и аргументите, ако има такива. Вижте един пример за функция без аргументи :

```
<HTML
<HEAD>

color=#0000ff><SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

function firstName() {

name=prompt("Как се казвате ?")

alert("Здравейте"+name)
}
</SCRIPT>

color=#ff0000><BODY>
<SCRIPT
LANGUAGE="Javascript">

firstName()
</SCRIPT>

color=#ff0000></BODY>
</HTML>
```

В главата на документа се дефинира функция с име `firstName` без аргументи. Самата функция изпълнява следното: на променливата `color=#0000ff>name` се присвоява стойността, която ще напишете в подканващия прозорец "Как се казвате ?". След това в `alert` прозорец ще се изпише съобщението "Здравейте " + името което сте въвели. Веднъж дефинирана функцията може да се извика навсякъде в тялото на HTML документа само чрез името и. Ето `ref="http://name.search.bg/javascript/EXAMPLE/Ex5.htm">` можете да видите как работи функцията.

Сега нека направим една функция с аргументи.

```
<HTML
<HEAD>

color=#0000ff><SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

function fontSize(num) {

document.write("<font
size="+num+">")

document.write(num)

document.write("</font>")
}
</SCRIPT>

color=#ff0000><BODY>
<SCRIPT
LANGUAGE="Javascript">
  for(num=1;num<=7;num++)
  { fontSize(num) }
</SCRIPT>

color=#ff0000></BODY>
</HTML>
```

Тук имаме функция `fontSize` с един аргумент с име `num`. Действието на функцията е следното. Изписва HTML тага `num`, и накрая затваря тага `color=#ff0000>>`. На следващия ред се изписва самата променлива `color=#0000ff>num`. И най-накрая се изкарва затварящия таг `color=#ff0000>`. Не забравяйте че когато пишете HTML тагове с `document.write` те не се изписват на екрана, а се изпълняват като истински HTML тагове. Самата функция сама по себе си е безполезна, ако не дадем някакви стойности на променливата `color=#0000ff>num`. Това го правим с друг скрипт в тялото на документа. В него използваме цикъл с който задаваме стойността на `color=#0000ff>num` на единица. След това се проверява дали `color=#0000ff>num` не е по малко или равно на 7, и ако е така стойността се увеличава с едно. В тялото на цикъла се извиква функцията `color=#0000ff>fontSize`.

Нека проследим стъпка по стъпка изпълнението на функцията :

Първо на num се задава стойност 1. След това се извиква функцията с параметър 1 (fontSize(num)). Самата функция изпълнява HTML тага : 1 . Така на екрана се изписва цифрата 1 (стойноста на num в момента на изпълнението на функцията) с големина на шрифта 1 (font size=1). При следващото завъртане на цикълас тойноста на num ще бъде вече 2 (color=#0000ff>num++) и функцията ще изпише цифрата 2 с големина на шрифта 2.и така до color=#0000ff>num=7 където цифрата седем ще се изпише с най-големия размер на шрифта - 7.

Вижте [href="http://name.search.bg/javascript/EXAMPLE/Ex6.htm">ТУК](http://name.search.bg/javascript/EXAMPLE/Ex6.htm) как работи този скрипт.

Можете да създавате функции с повече от един аргумент. В такъв случай аргументите се разделят със запетаи :

```
function argument(arg1, arg2, arg3)
```

Когато създавате такава функция, трябва винаги когато я извиквате да задавате същия брой аргументи, както когато сте я дефинирали.

Правилата за създаване на имена на функциите са същите като при променливите. Хубаво е ако името на функцията съдържа повече от една дума, първата дума да се изписва с малки букви, а всички останали да започват с главна буква, например
color=#0000ff>fontSize.

Математически операции

Както вече разбрахте, можете да извършвате различни математически операции с променливите от целочислен тип, както и с променливите с плаваща запетая. Операторите са следните :

Обекти

Javascript е обектноориентиран език. Обектите в javascript се описват заедно със свойствата и методите им. Методите на обектите се отнасят до начина на изпълнението на самия обект. Нека да вземем за пример обект от реалния свят, какъвто е прозореца. Методите на обекта прозорец ще бъдат отваряне и затваряне, а свойствата му например ширина и височина. В javascript нещата не са по-различни. Ето например ние досега използвахме един обект заедно със метода му в почти всички примери дотук. Това е обекта document заедно със метода му write. И докато в разговорния език можем да обясним обекта със свойствата и методите му като кажем "широкия прозорец се отваря", в javascript за тази цел се използва разделител точка "color=#0000ff>." (document.write , color=#0000ff>image.border и т.н.)

Сега ще разгледаме по-подробно някои обекти в javascript за да разберем за какво става дума. Може би най-често срещания обект в

javascript и прозореца на браузъра. Той носи името color=#0000ff>window. С помощта на javascript можете да го отваряте, затваряте, както и да правите други работи с него. Вижте например най-долната лента в прозореца на браузъра. Тя се нарича статус-бар (status bar). В нея се описва моментното състояние на браузъра, като скорост на връзката (при Netscape) URL на който се намирате в момента и т.н. Вие можете да променят информацията в статус-бара с помощта на свойството color=#0000ff>status на обекта window. Вижте как става това :

```
<HTML>  
<HEAD>
```

```
color=#0000ff><SCRIPT  
LANGUAGE="JavaScript">  
window.status="statusbar"  
</SCRIPT>
```

```
color=#ff0000><BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Редът `window.status` променя стойността на статусбара. Така например можете да направите надписа в статус бара да бъде заглавието на страницата ви. Вижте

```
href="http://name.search.bg/javascript/example/ex9.html"
target=_blank>ТУК как работи този скрипт
```

За разлика от свойствата на обектите, методите описват действията които могат да се извършват с тях. Методи са `open`, `write` и т.н. Ако сравняваме javascript с разговорния език, обектите са съществителните, свойствата на обектите са прилагателни, а методите на обектите са глаголи (те в действителност са си глаголи, `open`, `close`, `write`, `click`, `sort`, `concat` и т.н.)

Да разгледаме метода `open` на обекта `window`. Този метод отваря нов прозорец. Синтаксиса му е `window.open()`, като в скобите се слага URL на адреса който трябва да се отвори с новия прозорец. В следващия пример ще сложим на екрана картинка и при посочване с мишката върху нея ще се отваря нов прозорец с адрес `name.search.bg` :

```
<HTML>
<BODY>
<IMG
src="clickme.jpg"
onmouseover="window.open('http://name.search.bg')"
>>
</BODY>
</HTML>
```

В този случай при настъпването на събитието `onmouseover`

се отваря нов прозорец
`href="http://name.search.bg/javascript/javascript_events.phtml">събития).`

Ето и някои от най-често срещаните обекти заедно с методите и свойствата им :

обект	свойства	методи
document	bgColor image location title	write writeln open
image	border height width src	
window	location history frames name	vAlign=top>close open prompt scroll

Булеви изрази.Условия.

Булевите изрази са операции за сравнение между две променливи. Резултата от такова сравнение има само две стойност - true или false. Например при сравнение дали променливата a е по-голяма от променливата color=#0000ff>b се връща резултат true, ако е истина или false ако не е истина.

Оператори за цикъл

В езика javascript често се налага да се повтаря една и съща операция няколко пъти. За тази цел се използва оператор за цикъл. Първия оператор за цикъл който ще разгледаме е for.

Синтаксиса му е следния :

```
for (i=0; условие; i++) {}
```

...където i е променлива, която се използва за брояч, а условие е булев израз. Нека да направим скрипт, който да извежда на екрана числата от 0 до 9 :

```
for (i=0;i<10; i++)
{
document.write(i)
document.write("<BR>")
}
```

За удобство от сега нататък вече няма да пиша HTML частта от документа. Оператора for е оператор за цикъл, който се управлява от една променлива, наречена брояч. В случая това е променливата `color=#0000ff>i`, но можете да и дадете каквото искате име. Можем да разделим мислено оператора for на две части. Първата част следва веднага след for и е заградена с кръгли скоби. Втората част е тялото, т.е. там са разположени операторите които ще се изпълняват по време на цикъла.

В първата част (да я наречем "условна" защото там се поставя условието) се извърша броенето и проверката дали дадено условие е изпълнено. Нека да я разгледаме по-подробно.

```
for (i=0;i<10; i++)
```

Първо създаваме една променлива i като и даваме начална стойност 0 (i=0). След това правим проверка дали стойността на променливата i е по-малка от 10 (i<10). Ако това условие е

вярно, продължаваме нататък, ако не е, цикълът спира. Третата стъпка в условната част е увеличаването на i с 1 (`color=#0000ff>i++`). Ако цикълът не е спрял поради изпълняване на условието, той се повтаря отново докато не се изпълни, но без да се нулира променливата отначало. Така при първото завъртане на цикъла `color=#0000ff> i` ще бъде равно на 0, при второто на 1 и т.н. докато не стане 9. Когато стане 9 цикълът ще се прекъсне.

Тялото на цикъла се изпълнява толкова пъти, колкото се завърта самия цикъл. В този случай в тялото имаме оператор за отпечатването на променливата `color=#0000ff>i` на екрана и преминаването на нов ред :

```
color=#0000ff>{  
document.write(i)  
document.write("<BR>")}
```

Така изпълнявайки този цикъл ще видите на екрана изписани цифрите от 0 до 9 . Вижте как се изпълнява скрипта. Ако искате да се изписва и числото 10, трябва да промените условието, например вместо $i < 10$ да напишете $i \leq 10$. Трябва да знаете че всички оператори вътре в условната част трябва да се отделят един от друг с точка и запетая (;). С помощта на цикъла `for` можете да правите доста сложни скриптове, но това ще го разгледаме по-подробно в готовите скриптове.

Другия тип цикъл в javascript е :

```
while (условие) {  
оператори}
```

Този цикъл е малко по-опростен. При него стойностите на всички променливи се задават предварително, а самия цикъл се изпълнява докато условието в кръглите скоби отговаря на истината. Нека направим примера с отпечатването на числата от

0 до 9 с помощта на
color=#0000ff>while :

```
i=0  
while (i<10) {  
  
document.write(i)  
  
document.write("<br>")  
  i++}
```

Този скрипт работи по същия начин като предишния, само че с друг оператор за цъкъл. Първо приавояваме начална стойност 0 на променливата i . След това поставяме условие докато i<10 да се изпълнява частта от скрипта във фигурните скоби. Там се увеличава и стойноста на i с единица.

Етикети за таблици: Същност и етикети

Таблиците са много важна част при правенето на web страници. В тях можете да слагате всичко - текст, картинки, java аплети, aktiveX контроли. С тях можете много лесно да позиционирате даден елемент от страницата ви в една мрежа, като използвате невидими ръбове.

Основните етикети са:

<table> и </table> - това е основната структура

Етикетите <tr> и </tr> отделя редовете

Етикетите <th> и </th> ограждат заглавието на таблицата

Етикетите <td> и </td> отделят отделните клетки

Пример

sites	free
web	for all

Ето и кода на таблицата по - горе

<table border="1" width="100%"> - начало на таблица

<tr> - начало на 1ви ред

<td>sites</td> - 1ва клетка

<td>free</td> - 2ра клетка

</tr> - край на 1ви ред

<tr> - начало на 2ри ред

<td>web</td> 3та клетка

<td>for all</td> 4та клетка

`</tr>` - край на 2ри ред
`</table>` - край на таблица

Етикети за рамки (фрейми): Същност и етикети

Рамките (фрейми) са много удобен метод за направи на страници, в които искате част от страницата да се запази (статична) а друга да се променя динамично.

Един вид вашата страница като цяло е създадена от няколко добавени. Този метод за направи на web страници спомага и за олекотяване на страницата.

Зареждат се само страниците в които се съдържа същинската информация, а останалите са навигация и тем подобни - които по принцип искате да ги има постоянно.

Етикетите за създаване на фрейми е много елементарен Наборът от рамки се съдържа между етикетите `<frame>...</frame>` и `<frameset>...</frameset>`

Има една подробност обаче, която не трябва да забравяте никога, когато използвате фрейми!!!

Ако в добавената страница (динамичната) има хипервръзка (линк) окажете задължително как да се зарежда страницата от този линк Възможностите са:

"_self" - в същият фрейм

"_top" - ще зареди страницата в целия браузър

"_parent" - зарейда се в parent фрейма

"_blank" - ще отвори страницата в нов прозорец

Преди етикета за начина на отваряне трябва да има

Ако след линка няма един от тези етикети страницата ще се отвори в "Main" прозореца

[Vexout.com](#) - веб дизайн и програмиране, евтин веб хостинг, регистрация на домейни, е-маркетинг и реклама

Пълен списък на HTML таговете с описание

<!-- -->	Създава коментар в страницата който може да се вижда само в HTML кода
<a href>	Създава линк към друга страница, елемент, или към част от страницата
<a name>	Създава линк към някоя точка от същата страница
<address>	Определя сигнатура или адрес в страница
<applet>	Начало на java аplet
<area>	Дефинира петно от карта на изображение, което служи като препратка.
<audioscope >	Дефинира визия за графично представяне за звук когато се гледа телевизия през интернет
	Кара текста в тага да е с удебелен шрифт
<base>	Дефинира базовия URL адрес вътре в кода на страницата
<basefont>	Дефинира размер, цвят и font за цялата страница. Базов шрифт
<bgsound>	Добавя фонова музика на страница, записана, примерно в midi или wav файл.
<big>	Кара текста да стане по-голям от базовият с една единица.
<blackface>	Увеличава текста двойно за телевизия по интернет.
<blink>	Кара текста който е в тага да премигва.
<blockquote>	Отмества надясно блок от текст.
<body>	Дефинира фон на страницата, размер и цвят на текст, линк, посетен линк. Общото предназначение е да дефинира тялото "<body>" на страницата, в което е това което трябва да се вижда.
<bq>	Отмества блок от текст надясно, но се ползва само във WebTV.
 	Прекъсва текущия ред. Текста или картинките, примерно, се показват на следващия.
<caption>	Създава заглавие на таблица.
<center>	Центрира група от текст или графики.
<cite>	Прави пасаж от текст на курсив.
<code>	Форматира текст със шрифт с фиксирано разстояние между символите.
<comment>	Слага коментари в HTML страница и ги скрива.
<dd>	Отмества текста навътре ако е изплзван в <dl> таг.
<dfn>	Дефинира термин(тема).
<dir>	Създава малък списък от неща в единична колона.
<div>	Представя различни секции от текст. Контейнер за други HTML елементи. Дефинира слой в зависимост от стилового му поле.
<dl>	Показва списък от термини и дефиниции.
<dt>	Дефинира термин(тема) в <dl> списък.
	Показва пасаж текст с курсив(наклонен обикновено).

<embed>	Вмъква обект в страницата. Примерно звуков файл или .AVI филмче.
<fn>	Създава именувано място в страницата или линк както прави <a name> тага.
	Сменя големината, цвета и шрифта за заградения текст. Дефинира атрибути на шрифта.
<form>	Дефинира страница или пасаж текст, които ще бъдат форма за въвеждане на данни.
<frame>	Дефинира фрейм <frameset> таг.
<frameset>	Дефинира атрибути на страница, която ще използва фреймове.
<h1> ... <h6>	Показва текста като заглавие с по-големи букви .
<head>	Дефинира заглавната част на документ.
<hr>	Създава хоризонтална линия.
<html>	Специфицира че документа съдържа HTML.
<i>	Показва текста в курсив (наклонен надясно).
	Вмъква изображение, изображение карта или анимация.
<input>	Дефинира входно поле във форма.
<isindex>	Създава заявка за индексирание.
<kbd>	Показва текста с шрифт с фиксирана ширина.
	Създава подточка или нова линия, когато се използва в <dir>, <menu>, и таговете.
<limittext>	Указва максималната ширина на текста, когато се ползва за WebTV.
<link>	Създава организация за навигация на серия документи . Вмъква скрипт файлове или стилови полета.
<listing>	Преформатира блоковете текст в листинг, за да бъдат показани с шрифт с фиксирана ширина.
<map>	Дефинира карта за изображение, която работи от страната на клиента.
<marquee>	Създава линия скролиращ текст, ако се гледа с MS Internet Explorer.
<menu>	Създава списък.
<nobr>	Предотвратява прекъсването на редовете в текст или серия картинки.
<noframes>	Дефинира съдържание, което ще се види, ако потребителя има браузър, който не поддържа фреймове.
	Дефинира начало и край на списък. Подреден.
<option>	Създава списък от точки, които потребителя може да избира.
<p>	Дефинира началото и края на параграф.
<plaintext>	Показва текст с шрифт с фиксирана ширина.
<pre>	Преформатира блокове текст с шрифт с фиксирана ширина. .
<s>	Показва текста задраскан с линия в средата.
<samp>	Показва текст с шрифт с фиксирана ширина.
<script>	Дефинира началото и края на скрипт (JavaScript ili VBScript).
<select>	Създава списък от точки, които потребителя може да избира.

<server>	Друг начин за правене на анимация от сървъра.
<small>	Показва текста с 1 по малък от този по подразбиране.
<strike>	Показва текста задраскан с линия в средата.
	Показва текста с удебелен шрифт.
<sub>	Показва текста в субскрипт. (умален и долу, като индекс)
<sup>	Показва текста в суперскрипт.(умален и горе, като степен)
<table>	Създава таблица.
<td>	Дефинира клетка в таблица.
<textarea>	Създава текстово поле.
<th>	Дефинира заглавие на таблица.
<title>	Дефинира заглавие на страница.
<tr>	Дефинира ред в таблица.
<tt>	Показва текст с шрифт с фиксирана ширина.
<u>	Показва текста подчертан
	Показва неномериран списък
<var>	Показва текста в курсив(наклонене надясно).
<xmp>	Показва текст с шрифт с фиксирана ширина.

2.DREAMWEAVER

Основи възможности на Dreamweaver MX

- Дефиниране на локален сайт
- Създаване и записване на нова страница
- Задаване на заглавие на страница
- Задаване на цвета на фона
- Използване на фонова графика
- Задаване на цвят на фона по подразбиране
- Разполагане на текст на страница
- Създаване на прекъсване на ред
- Центриране и отместване на текст
- Създаване на списъци
- Създаване на списъци с дефиниции
- Форматиране на знакове
- Промяна на шрифт
- Промяна на размера на шрифта
- Промяна на цвета на шрифта
- Записване на предпочитани цветове
- Създаване на HTML стилове
- Прилагане на HTML стилове
- Добавяне на специални знакове
- Добавяне на хоризонтални линии
- Автоматично добавяне на дата
- Добавяне на Flash текст

Работа с графични изображения

- Разполагане на графики на страницата
- Оразмеряване и опресняване на графики
- Позициониране на графики
- Добавяне на рамка около изображението
- Задаване на имена и <Alt> атрибути на изображения
- Вмъкване на изображение от панела Assets
- Управление на изображения от списъка Favorites
- Разполагане на текст около изображения
- Настройка на разстояние около изображението
- Вмъкване на запазено място за изображение
- Замяна на запазено място за изображение
- Подравняване на изображение спрямо един ред от текст

- Добавяне на Flash бутони
- Модифициране на Flash бутони
- Добавяне на Flash анимации
- Вмъкване на достъпно изображение

Създаване на връзки

- Задаване на цветове на връзките
- Вмъкване на връзки към електронна поща
- Създаване на хипертекстови връзки
- Създаване на графични връзки
- Целеуказване на връзки
- Вмъкване и свързване към именуван котви
- Създаване на изображения-карти

Елементи от дизайна на страницата

- Създаване на таблица в изглед Layout View
- Модифициране на таблица на разположение
- Форматиране на клетки
- Ширина на разположението на уплътнителни изображения
- Създаване на таблица в стандартен изглед
- Импортиране на данни от електронни таблици
- Копиране и вмъкване на таблични клетки
- Селектиране на таблица
- Селектиране и модифициране на таблични елементи
- Сортиране на таблица
- Модифициране на таблица
- Експортиране на таблица
- Използване на изображения в таблици
- Влагане на таблици
- Създаване на дизайн за различни компютърни екрани
- Използване на размера на прозореца за проверка на разположение
- Използване на трасиращо изображение
- Създаване на достъпни таблици

Добавяне на интерактивност

- Вмъкване на изображение-роловър
- Добавяне на поведения
- Сменяне на много изображения при едно събитие
- Добавяне на поведения към изображения-карти
- Добавяне на действия и събития
- Създаване на съобщение в лентата за състояние

- Проверка на браузъра
- Отваряне на нов прозорец на браузъра
- Създаване на изскачащо меню

Управление на сайт

- Използване на прозореца Site
- Интегрирана програма за работа с файлове
- Създаване на карта на сайта
- Разглеждане на поднабор от целия сайт
- Връзки в изглед Site Map
- Модифициране на страници от прозореца Site
- Свързване към отдалечен сайт
- Качване на файлове
- Скриване
- Освобождаване и запазване
- Използване на бележки по дизайна

Достъпност и тестване

- Генериране на код, съвместим със Секция 508
- Проверка на съвместимостта на браузъра
- Проверка на връзките в сайта
- Проверка за "файлове-сираци"
- Генериране на отчети за сайт

Използване на библиотеки

- Създаване на библиотечен елемент
- Разполагане на библиотечен елемент на страница
- Повторно създаване на библиотечен елемент
- Модифициране на библиотечен елемент
- Обновяване на обръщания към библиотека
- Създаване на библиотечен елемент, съдържащ поведения
- Модифициране на библиотечен елемент, съдържащ поведения

Използване на шаблони

- Създаване на шаблони
- Добавяне на области с възможност за редактиране към шаблон
- Премахване на области с възможност за редактиране
- Създаване на избираемо съдържание
- Вмъкване на повтарящи се области

- Изграждане на страници на базата на шаблон
- Управление на избираемо съдържание
- Добавяне на повтарящи се записи
- Модифициране на шаблон
- Създаване на атрибути на тагове с възможност за редактиране
- Модифициране на атрибут на таг с възможност за редактиране
- Създаване на вложени шаблони
- Какво научихте

Създаване на фреймове

- Създаване на набор фреймове
- Записване на набор от фреймове
- Оразмеряване на фреймове в набор фреймове
- Задаване на свойства на фрейм
- Създаване и редактиране на съдържанието на фреймове³⁸⁷
- Създаване на други документи за съдържание
- Добавяне на лента за навигация
- Отваряне на съществуваща страница във фрейм³⁹⁶
- Проверка на съдържанието на фреймове
- Управление на съдържанието на фрейм с помощта на връзки
- Създаване на NoFrames съдържание

Създаване на формуляри

- Създаване на формуляр
- Добавяне на едноредови текстови полета
- Добавяне на многоредови текстови полета
- Добавяне на полета за отметка
- Добавяне на радиобутони
- Добавяне на елементи на списък/меню
- Добавяне на бутони
- Проверка на формуляри за валидност
- Тестване на формуляри
- Създаване на менюта за преход

Редактиране на кода

- Превключване на изгледи на документ
- Редактиране на HTML в изглед Code View
- Настройка на разположението на нов прозорец
- Метатагове и коментари
- Използване на таг-селектора
- Редактиране на кода с Quick Tags

- Използване на помощни менюта Code Hints
- Използване на снippets
- Използване на Clean Up HTML
- Работа с Microsoft Word HTML
- Отпечатване от изглед Code View

Използване на набори стилове

- Създаване на външни набори стилове
- Добавяне на стил към съществуващ външен набор стилове
- Редактиране на съществуващ стил
- Създаване на потребителски стилове
- Създаване на CSS селекторни стилове за връзки
- Създаване на CSS селекторни стилове за комбинации от тагове
- Свързване към съществуващ външен набор стилове
- Създаване на вътрешни стилове
- Конвертиране на вътрешни стилове във външни стилове⁵⁰⁷
- Конвертиране на CSS в HTML

Използване на Find and Replace

- Търсене в документ
- Премахване на HTML тагове
- Използване на Find and Replace за прилагане на потребителски стил
- Използване на Find and Replace за добавяне на външни набори стилове
- Записване на критерии за търсене и повторно използване
- Търсене и замяна с обикновени изрази
- Откриване на варианти на име

Създаване на слоеве

- Създаване на слоеве
- Именуване на слоеве
- Модифициране на слоеве
- Промяна на реда в стека от слоеве
- Влагане на слоеве и премахване на влагане
- Промяна на видимостта на слой
- Настройки на мрежа и размерни линии
- Използване на поведението Drag Layer
- Конвертиране на слоеве в таблици
- Използване на Netscape Resize Fix

Анимация с времедиаграми

- Анимирање на обекти

- Използване на ключови кадри
- Позициониране на обект
- Промяна на анимация с ключови кадри
- Записване на пътя на слой
- Промяна на свойствата на изображение
- Създаване на анимационни слоеве
- Настройване на ключовите кадри
- Промяна на видимостта на слоеве
- Добавяне на поведения към времедиаграмата
- Възпроизвеждане на времедиаграма

Разширяване на Dreamweaver

- Инсталиране на разширения
- Използване на разширението M Superscript 2
- Използване на разширението Advanced Random Images
- Използване на разширението fiXMovie
- Използване на разширението Breadcrumbs
- Създаване на прост обект
- Разширени потребителски настройки

РАЗРАБОТВАНЕ НА СТРУКТУРАТА НА САЙТ

Необходимо е да се отдели време за разработка на подробна структура или диаграма на лист хартия, защото това ще помогне да развиете на идеи, да се опознае по-добре обхвата на проекта и да се спестите време и ресурси за следващите стъпки. Един добър web сайт трябва да бъде интуитивен и да създава позитивна и уникална работна среда за потребителя. Създаването на ефективен web сайт започва с дефиниране и обобщаване на причините и необходимостта от създаване на сайта. Запитайте се или запитайте вашия клиент за кого е предназначен сайтът, защо е необходим и каква цел ще обслужва. Какво искате да изразите чрез сайта и как ще комуникирате с потребителя. Какви внушения искате да направите и какво искате да дадете на посетителите.

Познаването на аудиторията е жизнено важно. Кой ще бъдат вашите посетители? Дефинирането на общия потребителски профил ще ви помогне ефективно да достигнете до вашата аудитория. След като знаете коя е тази аудитория, трябва да съобразите с какви технологии вероятно разполага тя. Какви видове включваеми (plug-in) модули, браузъри и операционни системи ще използват повечето от вашите посетители? Също е важно да вземете предвид типа на техническото оборудване, използвано от вашите посетители, за да създадете web сайт, който ще бъде достъпен за предвидената аудитория. Например не бихте искали да създадете сайт, който използва елементи, които се поддържат само от най-съвременни браузъри, ако по-голямата част от вашата аудитория използва по-стари машини, които дори не могат да стартират тези браузъри.

Web сайтовете зависят до голяма степен от структурата и управлението на файловете; Web сайт с лоша структура може да обърка потребителя при навигация, да бъде труден за използване и поддръжка. За да направите направите ясен, комуникативен и лесен за използване от потребителите сайт, трябва изцяло да планирате структурата и йерархията на файлове таговете и папките в сайта, преди да започнете да създавате някакви HTML документи.

Идентифицирането и събирането на активите е важна част от

подготовката на дизайна и изработването на Web сайта. Преди да започнете, трябва да съберете цялото съдържание - текст, графика и мултимедий-ни елементи, които ще използвате в сайта.

ДЕФИНИРАНЕ НА ЛОКАЛЕН САЙТ

Първата стъпка при създаване на Web сайт - преди да започнете да създавате отделните страници – е да назначите или създадете папката, където ще се намира цялото съдържание на сайта. Този процес се нарича дефиниране на локален сайт. Назначената папката, известна като локална коренна папка (Local root folder), ще зададе границите на локалния сайт, който се намира на вашия твърд диск и ще отразява отдалечения сайт, който представлява истинският сайт, разположен на Web сървър, до който ще осъществяват достъп вашите посетители. Дефинирането на локален сайт ви позволява да поддържате една и съща йерархия от папки между локалната и отдалечената версии, което е критично важно за създаването и поддръжката на функционален сайт.

Създаването на локален сайт, съдържащ се в локалната коренна папка, в която изграждате структурата на файловете и папките на сайта, ще предпази вашия сайт от достъп до всякакви файлове извън локалната коренна папка. Файловете на вашия твърд диск, които са извън локалната коренна папка, няма да бъдат достъпни на отдалечения сървър. Много възможности на Dreamweaver, например потенциалната възможност за обновяване на всички препратки към даден файл, преместен на друго място в сайта, ще изискват наличие на дефиниция на локален сайт, за да могат да функционират пълноценно. Местоположенията и връзките на всички файлове, съдържащи се във вашия сайт, ще бъдат задавани относно коренната папка. Трябва винаги да се създава и работи в рамките на локални сайтове. Ако не се правите това, може да възникнат проблеми с връзки, пътища и управление на файлове.

Първоначално разработването на сайт става в локалния сайт на твърдия диск, където ще се създават и тестват страниците.

1) Създава се папка с името на сайта на твърдия диск.

Папката ще бъде коренната папка на локален сайт. Тази папка ще съдържа всички файлове и папки за сайта.

Когато започне работа по други сайтове, трябва да се създадът отделни коренни папки за всеки от тях.

Името на коренната папка може да бъде името на съответния сайт или някакво избрано име. Ако се създават множество сайтове, ще бъде полезно да се използват имена, които могат лесно да бъдат разграничени едно от друго. Името на коренната папка е предназначено само за целите на управлението на файловете и няма да бъде видимо за посетителите на сайта.

забележка

Трябва да запишете вашата локална коренна папка в такова местоположение на вашия твърд диск, което е извън папката на приложението Dreamweaver. Ако някога се наложи да преинсталирате Dreamweaver, вашата работа ще бъде изгубена, ако е записана в папката на приложението Dreamweaver.

2) В Dreamweaver изберете Site New Site . Изберете страницата Basic в диалоговия прозорец SiteDreamweaver.

Отваря се диалоговият прозорец Site Definition с две страници - Basic и Advanced, който ви дава възможност да изберете по какъв начин искате да преминете през процеса на дефиниране на нов сайт. Версията Basic, която е показана по подразбиране при отваряне на диалоговия прозорец, ви превежда стъпка по стъпка през процеса. Версията Advanced ви дава възможност да конфигурирате множество допълнителни опции и настройки и не включва обяснителни текстови описания, които виждате в изгледа Basic.

забележка

Ако досега не сте дефинирали сайт в Dreamweaver, прозорецът Site (ако е отворен) ще показва папка, индицираща, че няма дефиниран сайт. За потребители на Windows тази папка се показва също в панела с локални файлове от дясната страна на прозореца Site, заедно с връзка към Define a Site. Щракването върху връзката Define a Site ще отвори диалоговия прозорец Site Definition на страницата Basic.

3) Dreamweaver поставя въпроса "Wat would you like to name your site " ("Как искате да именувате вашия сайт?"). Въведете Името на сайта в текстовото поле Site name и след това натиснете името на проектния сайт, Когато създавате ваши собствени сайтове, имената, които задавате, могат да бъдат всички имена, които ги идентифицират. Ясните и конкретни имена ви позволяват веднага да разпознавате сайтовете по име, което улеснява едновременното управление на множество сайтове. Името на сайта е предназначено за използване само от вас и няма да бъде видимо за потребителите на сайта.

Тази папка е еквивалент на коренната папка на отдалечения сайт. Dreamweaver ще използва тази локална коренна папка, за да определя пътищата за документи, изображения и връзки във вашия сайт. Първоначално по подразбиране текстовото поле съдържаеше пътя до папка, наречена MAIN. Ако използвате тази подразбираща се стойност, ще създадете нова папка на твърдия диск, наречена main, която обикновено ще бъде разположена в папката My Dokuments на устройство C:. Когато създавате ваши собствени сайтове и още нямате папка, ще откриете, че е полезно да разрешите на Dreamweaver автоматично да създаде такава вместо вас, на базата на името, което сте задали за вашия сайт.

забележка

Тази секция на настройките Basic съответства на текстовото поле Local Root Folder на категорията Local info в изглед

Advanced. Изгледът Advanced за дефиниране на сайта също позволява да изберете Refresh Local File List Automatically. Тази опция е отбелязана по подразбиране и указва на Dreamweaver автоматично да обновява списъка на сайта при всяко добавяне на нов файл към папката на сайта. Ако премахнете отметката на тази опция, трябва да обновявате локалните файлове ръчно винаги когато правите такива промени, като добавяне или изтриване на файлове. Enable Cache е друга опция в категорията Local info в изглед Advanced, която също е отбелязана по подразбиране. Enable Cache заделя кеш памет за съхраняване на често използвани данни в сайта, подобрявайки скоростта на свързване и на изпълнение на задачите по управление на сайта. Въпреки че обикновено ще предпочетете да оставите тази опция отбелязана, имайте предвид, че повторното създаване на кеша може да забави операциите с много големи сайтове.

ЗАДАВАНЕ НА БРАУЗЪРИ ЗА ПРЕГЛЕД

Когато разработвате WEB страници, трябва непрекъснато да тествате външния вид на вашата работа в различни браузъри, като Netscape и Internet Explorer. Това, което виждате в прозореца на документа на Dreamweaver е само приблизителния външен вид на страниците. Всеки браузър има различия в начина на визуализиране на Web страници и макар че някои от тези несъответствия са незабележими, понякога разликите могат да бъдат твърде значителни. Ще откриете разлики дори между различни версии на един и същ браузър. Колкото повече тествате сайта в множество браузъри и операционни системи и правите съответните промени, толкова по-сигурни можете да бъдете, че посетителите на сайта ще виждат вашите страници така, както сте ги проектирали. Предварителните настройки Preference в Dreamweaver ви позволяват да задавате кои браузъри искате да използвате за преглед на страниците на сайта. За да ускорите процеса, можете да дефинирате първостепенен и второстепенен

браузър и да използвате клавишни комбинации за всеки от тях.

1) Изберете File > Preview in Browser> Edit Browser List

Отваря се диалоговият прозорец Preferences, визуализиращ предварителните настройки за Preview in Browser. Dreamweaver може автоматично да покаже списък с един или повече браузъри на вашия компютър.

Когато щракнете върху името на браузъра в списъка от браузъри, полетата за отметка под списъка ще показват дали това е първостепенен или второстепенен браузър. Ако имате повече от два браузъра, и двете полета за отметка ще останат неотбелязани, за да покажат, че не е зададен нито един от двата.

СЪЗДАВАНЕ И ЗАПИСВАНЕ НА НОВА СТРАНИЦА

Когато отворите програмата, Dreamweaver отваря нов, неименуван документ, но често ще трябва да създавате последователно множество нови страници. Винаги когато създавате нова страница, първото нещо, което трябва да направите, е да запишете документа.

Ако сте отворили автоматично нов неименуван документ в Dreamweaver, можете да затворите този документ без да го записвате като селектирате документа и изберете File > Close.

1) Изберете File > New. Преминете на страницата General и изберете Basic Page списъка с категории. Изберете HTML в списъка Basic Page и натиснете бутона Create.

Отваря се диалоговият прозорец My Documents, съдържащ две страници: General и Templates. Опциите за създаване на нова HTML страница се намират в изгледа General View. В това упражнение ще създадете нова HTML страница от категорията Basic.

По подразбиране новият неименуван документ, който се отваря при всяко стартиране на Dreamweaver, е стандартен HTML документ. Можете да промените вида на документа като

натиснете бутона Preferences в долния край на диалоговия прозорец. Ще се отворят предварителните настройки за New Document, които ви позволяват да зададете подразбиращия се тип документ, както и разширението и типа на кодовата таблица за текста.

Диалоговият прозорец New Document; също ви дава допълнителни опции за създаване на разнообразни типове страници, например HTML, XML и динамични страници, използващи скриптове, като ASP и Cold-Fusion. Можете да осъществите достъп до конкретни типове страници като направите избор от списъка с категории, който включва шаблони, CSS стилове, набори фреймове и предварително проектирани примерни HTML страници. Засега няма да използвате тези допълнителни типове страници, но трябва да ги имате предвид за бъдещи проекти.

забележка

В долния край на диалоговия прозорец New Document има опция Make Document XHTML Compliant. HTML е ограничен по природа, особено по отношение на тези нови възможности, които не са съвместими с по-стари версии на езика и съществуват голям брой проблеми, свързани с тяхната съвместимост при използване на различни платформи. XHTML разширява възможностите на HTML като реформира HTML в езика XML. Предимствата от използването на XHTML включват както съвместимост в права и обратна посока, така и възможност за работа на алтернативни устройства за достъп до Web, като клетъчни телефони и ръчни компютри и възможност за бъдещо разширение.

Не чакайте момента, когато вече имате текст или графики на страницата, за да я запишете – записвайте вашите страници веднага, след като отворите нови документи. При условие, че първо сте записали файла, когато след това импортирате в

документа графики или други медии, всички пътища, указващи къде се намират тези елементи във вашия сайт, ще бъдат създадени правилно. Ако не сте записали вашия документ, ще бъде използван пътя `file://pathname`, който описва местоположението на вмъквания елемент относно вашия твърд диск. Ако се опитате да вмъкнете обект без да сте записали документа преди това, Dreamweaver ще ви предупреди, че ще използва за елемента път във формат `file://pathname`.

съвет

Трябва да записвате често, за да не загубите повечето от свършената работа, ако компютърът блокира по някаква причина.

Можете да използвате всяко от двете разширения: `.html` или `.htm`. Dreamweaver добавя разширението `.htm` автоматично към името на файла, когато го записвате. Можете да видите зададеното разширение по подразбиране като изберете `Edit > Preferences` и селектирате категорията `New Document`. Подразбиращото се разширение е визуализирано в текстово поле, но е изобразено бледо. И двете разширения могат да бъдат използвани; но не са взаимозаменяеми – `introduction.htm` не е същото като `introduction.html`. Можете да запишете файл или като `introduction.htm`, или като `introduction.html`, защото разширенията представят един и същ вид файл. Можете също да имате едновременно и `introduction.html`, и `introduction.htm` на един и същ сървър, защото те се разпознават като два отделни файла. Обикновено е по-лесно да се придържате или към едното, или към другото, за да можете да създавате правилни връзки. Връзката към `introduction.html` няма да работи, ако вашият файл реално се казва `introduction.htm`.

Можете да промените това разширение във XML файла за дефиниране на типа на документа,

съвет

За потребителите на Windows, ако е зададено системата автоматично да добавя съответното разширение при записване, не задавайте .htm в текстовото поле File name.

Ако използвате Windows, ще ви бъде показана покана да запишете вашите файлове като .html. Можете да използвате това разширение, което предпочитате.

Задаването на имена на вашите файлове за използването им на сървър е малко по-различно от именуването на вашите файлове за използване на вашия твърд диск. Първо трябва да знаете каква операционна система използва сървърът – най-често използваните системи са Unix, Windows NT и Macintosh. Структурата на имената е различна при всяка от тези платформи. Например Unix отчита разликата между главни и малки букви, което означава, че използването на имена на файлове, съставени изцяло от малки букви, ще опрости процеса на именуване на файлове и ще ви помогне да постигнете еднотипност при поддръжката. Трябва да използвате само буквени знаци (A-Z) и числа (0-9) за именуване на файлове. Ето някои други важни правила, които трябва да спазвате:

Не използвайте интервали в имената на файлове. Използвайте знак за подчертаване или тире, за да симулирате интервал, ако трябва да отделяте думи. Могат да възникнат проблеми поради факта, че браузърите заменят интервалите с %20.

Не използвайте никакви специални знаци, като %, *, > или / .
-?-,;>

Избягвайте да започвате имената на файлове с цифри.

съвет

Поддържайте колкото е възможно по-кратки имената на файлове и папки. Помнете, че името на папката става част от URL адреса, който трябва да бъде въведен, за да бъде достигната страницата. Спазвайте дадените в тази секция указания за именуване както за файлове, така и за папки.

ЗАДАВАНЕ НА ЗАГЛАВИЕ НА СТРАНИЦА

Всеки HTML документ, който създавате, трябва да има заглавие. Заглавието се използва преди всичко за идентификация на документа. То се визуализира в заглавната лента на браузъра, индицира съдържанието на страницата и се появява като име на отметка (bookmark). Трябва да изберете кратка информативна фраза, която описва целта на документа. Спазвайте правилото да добавяте заглавие към всяка страница, която създавате, още преди да добавите текст или графики на страницата. Ако забравите да направите това, Dreamweaver озаглавява файла Untitled Document.

ИМПОРТИРАНЕ НА ТЕКСТ

Можете да добавите текст към страница като го копирате и вмъкнете (copy-paste) от съществуващ документ. Ако текстът е от приложение, което поддържа копиране чрез издърпване и пускане, можете да отворите едновременно Dreamweaver и това приложение и след това да копирате и вмъкнете или да издърпате и пуснете текста в Dreamweaver.

Dreamweaver може също да отваря файлове, създадени в приложения за текстообработка или в приложения за оформление на страници, при условие, че тези файлове са записани като ASCII текстови файлове. Например Dreamweaver може да отвори документ на Microsoft Word, ако запишете файла в Microsoft Word като текст (.txt) или изберете File> Save as WebPage в Microsoft Word, за да създадете HTML версия на документа. Текстовите файлове (.txt файлове) винаги се отварят в нов прозорец, използвайки изгледа Code View в Dreamweaver. След като отворите текстов файл в Dreamweaver, можете да копирате и вмъкнете текста, който ви е необходим, в друг файл.

Обикновеното форматиране на документа, като параграфи и прекъсвания на редове, може да бъде запазено, но трябва да знаете какви разлики съществуват между ASCII формата на Macintosh и Windows платформи. Файловете, създадени в Windows, използват невидим контролен знак, наречен нов ред (line feed), за да индицират нов ред в текста.

Можете да промените вашите предварителни настройки така, че да отговарят на файловия формат на текстовите файлове, които получавате и искате да отворите в Dreamweaver.

ПРОМЯНА НА ШРИФТ

За да направите вашата страница по-интересна и лесна за четене, може да предпочетете да промените шрифта, използван за визуализиране на текста. Макар че има много информация за отпечатването на различните шрифтове, тя не се отнася изцяло за Web. Трябва да се съобразите с факта, че потребителите могат свободно да променят размера на екрана или да променят размера на шрифта на текста. Начинът, по който текстът се разполага на страницата, може да се променя при различните потребители. Най-значителната разлика възниква между размери на шрифтове на Macintosh и Windows. Компютрите Macintosh визуализират текста приблизително с 25 процента по-малък размер от същия текст на компютри с Windows.

Ако имате опит по разработката и оформление на печатни материали (например списание или брошура), сигурно ще се разочаровате от липсата на възможности за типографски контрол в HTML, например на възможност за настройка на разстоянието между редовете и буквите. Също така в Web текст не можете да контролирате т.н. "сираци" (единствена дума на ред) и не можете да контролирате разстоянието между редовете в параграфите.

съвет

По правило шрифтовете от тип sans-serif са по-лесни за четене на екрана на компютрите, отколкото шрифтовете от тип serif

Можете да промените шрифта за цялата страница или само за селектиран текст на страницата

1) селектирайте текста > От падащото меню Font на инспектора Property изберете Arial, Helvetica sans-serif.

забележка

Много форматиращи опции могат да бъдат приложени в прозореца на документа, ако използвате комбинацията на Windows за да осъществите достъп до контекстното меню.

Шрифтът, който избирате, трябва да бъде инсталиран на компютъра на потребителя, за да може този потребител да вижда вашата страница така, както сте я проектирали. Не разчитайте на това, че всички шрифтове са инсталирани на компютъра на всеки потребител. Комбинациите от шрифтове ще инструктират брауъра да промени визуализирания текст на друг шрифт, в зависимост от шрифтовете, инсталирани на компютъра. Ако първият шрифт в списъка с шрифтове не е достъпен, брауърът се опитва да използва втория и след това третия. Ако нито един от шрифтовете в списъка не е достъпен на компютъра на потребителя, текстът се визуализира с подразбирация се шрифт на брауъра.

Шрифтовите комбинации (като Arial, Helvetica sans-serif) са

полезни, но те не винаги съдържат конкретните шрифтове, които искате да използвате. Можете да промените шрифтовата комбинация като изберете Edit Font List; от падащото меню Font; на инспектора Property или като изберете Text > Font > Edit Font List, за да визуализирате диалоговия прозорец Edit Font List. Селектирайте шрифтова комбинация и след това изберете между следните опции:

За да добавите или премахнете шрифтове: Селектирайте шрифта и след това натиснете двупосочните бутони между списъка

За да добавите или премахнете шрифтова комбинация: Натиснете бутона със знак плюс (+) или със знак минус (-) в горния ляв ъгъл на диалоговия прозорец.

За да добавите шрифт, който не е инсталиран на вашата система: Въведете името на шрифта в текстовото поле под списъка Available Fonts и щракнете върху стрелката, за да го добавите към комбинацията. Добавянето на шрифт, който не е инсталиран на вашата система, е полезно например за задаване на шрифт само за Windows, когато извършвате авторската работа на компютър Macintosh.

За да преместите шрифтова комбинация нагоре или надолу в списъка: Щракнете върху бутоните с насочени стрелки в горния десен ъгъл на диалоговия прозорец.

Затворете диалоговия прозорец Edit Font List

2) Селектирайте останалата част от текста на страницата. От падащото меню Font на инспектора Property изберете Arial, Helvetica sans-serif.

Селектирайте и форматирайте целия текст под заглавието с един и същ шрифт.

3) Запишете файла и го разгледайте в браузъра.

Сега текстът ще се визуализира с шрифтовете, които селектирахте във вашия браузър в зависимост от това кои от тези шрифтове са инсталирани на вашия компютър.

съвет

Можете да премахнете шрифтови настройки и да върнете въведения текст до неговите подразбиращи се настройки като

първо селектирате текста, който използва шрифта, който искате да премахнете. В инспектора Property изберете Default font от падащото меню Font или изберете Text > Font > Default Font.

ПРОМЯНА НА РАЗМЕРА НА ШРИФТА

В HTML опциите за промяна на размера на шрифта на страницата са ограничени. Ще имате повече възможности за контрол когато започнете да използвате т.н. каскадни набори стилове (CSS),

Селектирайте първия отместен параграф близо до горния край на страницата. От падащото меню 51ге на инспектора Property, изберете -1.

Ще забележите, че размерите в списъка са изброени от 1 до 7, от +1 до +7 и от -1 до -7. Избирането само на число, без знак, задава абсолютния размер (1 е най-малкият, а 7 е най-големият). Посочването на число със знак минус избира размера на шрифта относно базовия размер на шрифта. Например +1 прави шрифта с един размер по-голям от базовия размер.

Базовият размер по подразбиране за текст в браузър е 3. Ако изберете +3 за размер на шрифта, реално ще промените размера на 6 (3 + 3). Най-големият размер за шрифт е 7, а най-малкият е 1. Всеки размер на шрифт, по-голям от 7, се визуализира като 7; например ако зададете размер на шрифта +6, 3 + 6 е по-голямо от 7, но шрифтът пак ще бъде визуализиран като 7.

Използването на относителни размери ви дава възможност за по-добър контрол върху външния вид на размера относно целия текст на вашата страница; той е по-достъпен за потребителите, отколкото абсолютните размери.

ПРОМЯНА НА ЦВЕТА НА ШРИФТА

Можете лесно да промените цвета на вашия текст в Dreamweaver.

- 1) Селектирайте текста
- 2) Изберете тъмно син цвят (#003366).

След като щракнете върху цвета, прозорецът Color Picker се затваря автоматично и Dreamweaver веднага прилага цвета. Достъп до цветовата палитра можете да осъществите също като изберете Text > Color, което ви дава достъп до няколко прозореца Color

ЗАПИСВАНЕ НА ПРЕДПОЧИТАНИ ЦВЕТОВЕ

Всички цветове, използвани във вашия сайт, се намират в панела As - sets. За да си осигурите едни и същи хармонични цветове в целия сайт, можете да запишете най-често използваните цветове в панела Assets като предпочитани цветове –Favorites.

- 1) Щракнете върху стрелката от лявата страна на панелната група Files.

Отваря се панелната група Files и ви дава достъп до панела Assets.

Ако панелната група Files не е отворена, можете да изберете Windows - Assets. Ако панелната група Files вече е отворена и е визуализиран панел Assets можете да пропуснете тази стъпка.

- 2) В панела Assets щракнете върху иконата Colors в лявата колона и щракнете върху радиобутона Colors в горния край на панела.

Ще видите стойностите на цветовете, които сте използвали до момента в проектния сайт "Mine"

СЪЗДАВАНЕ НА HTML СТИЛОВЕ

По време на дизайна на Веб страници ще предпочетете да промените шрифтове, за да направите вашите страници по интересни. Можете лесно да промените шрифта, неговия размер и цвят, но ако искате да използвате един и същ цвят, един и същ шрифт и един и същ размер за всички страници, трябва да помните настройките за различните страници и различните селектирани текстове. HTML стиловете записват текстовото и параграфното форматиране на селектиран текст, като ви улесняват да прилагате този стил към други параграфи в документа или към всеки друг документ в сайта. Използването на HTML стилове може да уеднакви форматиранието на вашите документи, да ускори процеса на форматиране на текста и да ви даде възможност да обменяте ваши стилове с други членове на дизайнерския екип. Ако промените или изтриете HTML стил, първоначалното форматиране, приложено с този стил, не се променя.

забележка

За да приложите форматиране, което при промяна обновява страниците, трябва да използвате каскадни набори стилове, Следващите упражнения демонстрират използването на HTML стилове на страница. Ще форматирате малко текст, ще дефинирате няколко HTML стила и след това ще приложите тези форматиращи стилове към други части от документа.

- Селектирайте текста . Приложете удебелено форматиране към текста. В списъка Site на панела Assets селектирайте тъмно синия цвят #003366 и натиснете Apply в долния край на панела Assetes.

Останалите имена на фарове в тази секция от забележителни фарове трябва да бъдат форматирани по същия начин. За тази цел ще използвате HTML стил.

- При селектиран текст >изберете Windows > HTML Styles.

Отваря се панелът HTML Styles.

· Запишете файла и го разгледайте в браузъра.

Обърнете внимание на външния вид на хоризонталната линия.

Можете

да направите промени като я селектирате и модифицирате свойствата винспектора Properties.

АВТОМАТИЧНО ДОБАВЯНЕ НА ДАТА

В някои случаи се налага да отчитате датата на последното обновяване на страница от сайта. Dreamweaver ви позволява да поставяте дата и час на страниците, за да следите тази информация. Dreamweaver може да обновява датата и часа автоматично при всяко записване на страницата, за да не се налага да правите това ръчно.

забележка

Тази дата не е динамична дата, която се променя в съответствие с датата и/или часа, когато потребителят посещава страницата. Тази дата просто указва на вашите потребители кога страницата е обновена за последен път.

1) Поставете текстовия курсор там, където искате да се появява датата. Тази информация обикновено се показва в долния край на страницата.

2) Щракнете върху Date на страницата Comon в лентата Insert, за да поставите текущата дата на страницата.

съвет

Можете също да изберете Insert > Date, за да отворите диалоговия прозорец Insert Date

Отваря се диалоговият прозорец Date.

3) От падащото меню Day Format изберете опцията Thursday. От падащото меню Date Format изберете March 7, 1974. От падащото меню Time Format изберете 10:18 PM на Macintosh OS 9 и Windows, или 9:18 PM на Macintosh OS X. Отбележете полето за отметка Update Automatically on Save, за да обновявате датата на страницата при всяко записване на документа. Натиснете ОК. Визуализират се текущият ден, дата и час. Тази информация ще се променя всеки път, когато записвате документа. В диалоговия прозорец Тпзег! ВаЪе, Тгшгбйау се използва като пример за начина, по който ще изглежда денят в документа. Датата и часа също са примерни.

забележка

Можете да промените формата на датата, ако сте задали автоматично обновяване при записване. Щракнете върху датата в документа. След това в инспектора Property натиснете бутона Edit date format. Отваря се диалоговият прозорец Edit date format. Този диалогов прозорец е същият като диалоговия прозорец Insertt date и в него можете да направите необходимите промени. Направете съответните промени и след това натиснете ОК. Промените се прилагат към датата в документа.

ДОБАВЯНЕ НА FLASH ТЕКСТ

Когато поставяте заглавие на страница, имате възможност да използвате текст, който да форматирате като заглавие или да създадете графика и да я вмъкнете в страницата. Текстът, форматирани като заглавие, ще се зарежда бързо, защото е текст, но сте ограничени относно използваните шрифтове и размери. Използването на графики като заглавия решава проблема с

възможността за избор на шрифт, но може би нямате достъп до графична програма или просто нямате достатъчно време, за да създадете графиката, която ви е необходима.

Flash текстът ви предоставя най-доброто от двете опции. Можете да изпълните всеки избран от вас шрифт и да създадете текста в Dreamweaver. Текстът, който създавате, се записва като малък Flash файл

1) Позиционирайте текстовия курсор пред текста. На страницата Media на лентата Insert натиснете бутона Flash Text.

Уверете се, че не сте натиснали Flash button или Flash object.

Появява се диалоговият прозорец Flash Text.

2) Направете следните промени.

- От падащото меню Font изберете Comic Sans MS. (Ако Comic Sans MS не е достъпен на вашата машина, изберете друг шрифт.)
- В текстовото поле Size въведете 22.
- От падащото меню Color изберете тъмночервен цвят.
- От падащото меню Rollover изберете син цвят.
- В прозореца Text, въведете текста
- За BG Color въведете #CCCC99 или използвайте капкомера и щракнете с него върху фона в прозореца на документа

3) В текстовото поле Save As text въведете notable.swf след това натиснете ОК.

Диалоговият прозорец Insert Flash Text се затваря.

4) В инспектора Property натиснете Play, за да стартирате Flash анимацията.

Тази стъпка ви позволява да разгледате анимацията в Dreamweaver така, както ще се появява в браузъра.

5) В прозореца на документа поставете курсора върху Flash текста.

Текстът се променя с цвета на роловъра, който избрахте.

6) В инспектора Property натиснете Stop.

Flash текстът вече не се променя когато плъзгате курсора върху него в Dreamweaver. За да го разгледате, трябва или да натиснете отново Play или да разгледате документа в браузър.

7) В прозореца на документа селектирайте Flash текста и го оразмерете като издърпате един от манипулаторите за оразмеряване.

Размерът, с който сте направили Flash текста, няма значение. Тъй като текстът е Flash текст, а не обикновен текст или битмап графика, можете да го оразмерявате директно в прозореца на документа.

забележка

Оразмеряването на обикновени битмап графики не се препоръчва в Dreamweaver. Но можете да оразмерите изображението на Flash текста, който създавате, защото то е векторна графика. Векторните графики могат да бъдат мащабирани; битмап графиките (като GIF и JPEG файлове) не могат.

Тъй като Flash текстът е векторна графика, можете да увеличите или да намалите размера на изображението, без да се притеснявате за изгубване на качеството на изображението.

съвет

Задръжте натиснат клавиша Shift, за да запазите пропорциите докато оразмерявате Flash текста.

Сега можете да изтриете текста ".....", който се появява след току-що вмъкнатия Flash текст.

8) Запишете файла и го разгледайте в браузъра.

Текстът ще променя цвета си при поставяне на курсора върху него, в цвета, който сте избрали, както става това, когато разглеждате Flash файл в Dreamweaver. В тази момент текстът не свързва автоматично към никоя страница, въпреки че действа подобно на връзка.

МОДИФИЦИРАНЕ НА FLASH ТЕКСТ

В Dreamweaver лесно можете да промените обекти Flashтекст.

забележка

Макар че създаването и работата с Flash текст е бързо и лесно, трябва винаги да се съобразявате дали вашата аудитория притежава съответния включваем модул (plug - ins), преди да добавите Flash текст към сайта.

1) В прозореца на документа щракнете двукратно върху Flash текста. Ако не можете да селектирате текста, първо натиснете Stop в инспектора Property.

Отваря се диалоговият прозорец Insert Flash Text.

2) Променете опциите по ваш вкус и след това натиснете Apply, за да видите резултатите от вашите промени. Когато завършите, натиснете ОК, за да затворите диалоговия прозорец Insert Flash Text.

РАЗПОЛАГАНЕ НА ГРАФИКИ НА СТРАНИЦАТА

Най-често използваните и най-широко разпространени графични

формати в Web са GIF (Graphic Interchange Format) и JPEG (Joint Photographic Experts Group). Когато вземате решение дали да запишете графиката като GIF или като JPEG, трябва да изберете между най-високото качество на изображението и най-ниския възможен размер на файла.

Като общо правило трябва да използвате файловия формат GIF, ако графиката има големи области от плътни еднотипни цветове и малко или никакви преливащи се цветове. GIF е правилното решение за изображения, съдържащи текст, векторни графики, изображения с ограничен брой цветове и при много малки размери на изображението. GIF изображенията могат да бъдат записани с използване на режим максимално с 8-битов цвят, в който могат да бъдат представени само 256 цвята. GIF файловете обикновено се зареждат по-бързо, имат повече опции за оптимизация и поддържат прозрачност и анимация.

Форматът JPEG избирате обикновено за фотографски изображения или за изображения с голям диапазон от цветови тоналности. Форматът JPEG управлява много добре смесването на цветовете и може да създаде фотографски изображения с много високо качество, размерът на файловете на които е в пъти по-малък от размера на съответния GIF файл. JPEG записва цветовете на изображението в 24-битов режим като запазва всички цветове и използва форма на компресиране със загуби (lossy compression), при която излишните данни се губят. При това игнориране на данни, колкото по-ниско е качеството на JPEG файла, толкова повече информация за изображението се губи.

1) Създайте нов файл и го запишете катоhtml в папката. Въведете "Mine" за заглавие на документа.

В тази стъпка задавате основните настройки на документа. Документът, който създавате сега, е част от секцията Mine 1 на проектния Webсайт "Mine". За да индицирате местоположението на страницата пред посетителите, задавате на страницата заглавие, което започва с името на сайта, следвано от името на секцията, в която се намира документът и накрая – името на самия документ. Този метод за именуване ясно показва коя страница ще бъде показана в брауъра и къде се намира тази

страница в общата структура на сайта.

2) В Modify > Page Properties променете цвета на фона на #CCCC99 и оставете подразбиращия се цвят на шрифта зададен на #000000. Изберете images за фоново изображение и натиснете ОК, за да затворите диалоговия прозорец Page Properties. Най-добре е да приложите тези общи настройки на документа преди да започнете да разполагате елементи на страниците. По-късно винаги можете да ги модифицирате, но ако ги зададете в началото, ще визуализирате документа с тези цветове и настройки, с които реално ще бъде използван.

3) Поставете текстовия курсор в първия ред на документа. Натиснете бутона Imagee на страницата Common в лентата Insert. Диалоговият прозорец Select Image Source се отваря и ви дава възможност да вмъкнете графика на страницата. Друг начин за това е да изберете Inset>Image.

съвет

Селектирайте Preview Images, за да видите миниатюрно изображение на графиката, която ще изберете. Бутонът ще се промени на Hide Preview. Изображенията се визуализират в диалоговия прозорец Select Image Source, заедно с техните размери, размера на файла и приблизителното време за сваляне (download). На Macintosh OS X няма бутон Select Preview Images; ще видите прозорец за преглед в десния панел на диалоговия прозорец Select Images Source, след като изберете изображение.

Името на файла на документаhtml се появява под бутона Data Sources и над менюто Relative TO. Бутонът Data Source се използва за динамични сайтове, в които даден документ се изпълнява на при-ложение-сървър. В тази книга не е необходимо да използвате Data Sources, защото в нея не се предвижда създаване на динамичен сайт, управляван от данни. Менюто Relative To, което вече трябва да е зададено по подразбиране на

Document, ви позволява да изберете начина, по който Dreamweaver прави обръщания към файловете на изображения: относно документа или относно корена на сайта. При обръщанията относно документа Dreamweaver конструира пътя до изображението на базата на относителното местоположение на HTML документа спрямо графичния файл. Обръщението спрямо корена на сайта конструира пътя до изображението на базата на относителното местоположение на HTML документа спрямо корена на сайта.

Основно трябва да се стремите да използвате връзки и пътища относно документа. Ако имате изключително голям сайт или планирате често да премествате страници, може да предпочетете да използвате обръщания относно корена на сайта.

забележка

Докато не сте записали файла, Dreamweaver няма начин да създаде тези видове обръщания, затова вместо валидна връзка ще замени името на път на базата на местоположението на файла с изображението на твърдия диск. Тези пътища няма да действат на отдалечен сайт. Трябва винаги да записвате документа, преди да вмъквате графики. Ако не направите това, Dreamweaver показва прозорец с предупреждение и след това поправя пътя, когато реално записвате файла на Dreamweaver. Ако изображението, което селектирате в диалоговия прозорец Select Image Source, е извън вашия локален сайт, Dreamweaver ще визуализира също следното предупреждение под менюто Relative To: Chosen file is not under site root (Избраният файл не се намира в корена на сайта).

5) Натиснете Open (Macintosh OS 9), Choose (Macintosh OS X) или OK (Windows).

Изображението се появява в прозореца на документа

забележка

Това изображение е записано във формат GIF, за да се поддържат ясни редовете с текста. Записано във формат

JPEG същото изображение ще показва характерни JPEG артефакти (малки четвъртити квадратчета на местата, където са игнорирани излишните данни, което се Среща най-често в плътни едноцветни области) в

белия фон, ако изображението е записано с относително малък размер спрямо този на GIF файла. Ако изображението е записано като JPEG файл с високо качество, с цел постигане на същото качество като GIF файла, то ще има много по-голям размер на файл. В последния случай по-добрата опция е GIF.

ОРАЗМЕРЯВАНЕ И ОПРЕСНЯВАНЕ НА ГРАФИКИ

Когато импортирате графика, ширината и височината на изображението се показват в инспектора Property и се поставят автоматично в кода, давайки на браузъра информацията, която му е необходима, за да дефинира разположението на страницата. Тази важна опция може да създаде разлика в скоростта на зареждане на графиките. В Dreamweaver можете да промените тези числа.

1) Вhtml щракнете върху изображението, за да го селектирате. В инспектора Property променете ширината на 220 пиксела и височината на 38 пиксела.

Ще използвате стойностите за ширина и височина (W и H), за да накарате тази графика да се появява с по-малки размери, без реално да правите графиката по-малка. Обърнете внимание, че размерът на файла на селектираното изображение, визуализиран в инспектора Property, не се променя.

2) Щракнете върху един от манипулаторите за селектиране - черните квадратчета върху рамката. Издърпайте манипулатора, за да оразмерите изображението и да го направите по-голямо от първоначалния размер.

Спецификациите за ширина и височина се обновяват автоматично. Забележете, че новите размери, които зададохте, се визуализират с удебелен шрифт. Това удебелено форматиране е индикатор, че размерът на графиката е променен. Понякога може да оразмерите графиката неволно и удебелените числа ще ви подсетят за тази промяна. Можете също да промените размера като промените числата в текстовите полета W и H.

съвет

Задръжете натиснат клавиша Shift докато издърпвате манипулаторите за селектиране на, изображението, за да запазите пропорцията на изображението.

Забележете, че когато мащабирате изображението и го направите по-голямо, качеството на изображението спада. Изображенията се визуализират в браузърите с екранна разделителна способност, която е 72 dpi. Тази разделителна способност не е достатъчно висока, за да визуализира изображение с размер, по-голям от реалния размер на графиката. Можете да мащабирате изображението като го направите по-малко и то ще изглежда отлично, но така няма да промените размера на файла и графиката ще бъде сваляна за същото време. Когато променяте размера на изображението в Dreamweaver, променяте само размера, с който изображението се визуализира в браузъра и не оразмерявате самата графика. Винаги променяйте размера на изображението с помощта на софтуер за редактиране на изображения (например Macromedia Fireworks / Adobe Photoshop), за да сте сигурни, че ще имате най-малкия възможен размер на файла.

съвет

Инспекторът Property предоставя, за изображения бутона Edit, разположен в горната дясна страна на панела. Тази опция осигурява бърз начин за отваряне и модифициране на изображения във външен редактор на изображения. За да изберете предпочитан от вас редактор, изберете Edit > Preferences и селектирайте File Types/ editors от списъка

Category на диалоговия прозорец Preferences. Можете да използвате този диалогов прозорец, за да зададете различни редактори, в зависимост от разширенията на файловете. Разработката с трите програми на Macromedia - Dreamweaver MX, Flash и fireworks, може да бъде интегрирана с помощта на механизъм, който се нарича редактиране по кръгов маршрут който дава възможност редактираните файлове да бъдат прехвърляни между отделните програми.

3) В инспектора Property натиснете reset Size от дясната страна на панела. Изображението се връща до своя първоначален размер. Обърнете внимание, че удебеляването на числата за ширина и височина изчезва, което показва, че изображението е върнато в оригиналния си размер.

забележка

Когато използвате много големи изображения или изображения, които се намират на други сървъри, можете да осигурите бърза визуална представа за потребителя, като използвате източник с ниско качество (low source). Дефинирайки източник low source, всъщност избирате изображение с по-ниско качество, което ще се зарежда първо. Когато свалянето на реалното изображение завърши, на мястото на източника с ниско качество ще се появи изображението с високо качество. Когато е селектирано изображение, инспекторът Property предоставя текстовото поле low source за дефиниране на източник на изображение с ниско качество. За да изберете изображение, щракнете върху иконата Browse for File, вдясно от полето low source. Изображение можете да изберете също като щракнете върху иконата Point to File (с форма на компас), разположена вдясно от полето, и да издърпате на екрана линия до показано име на файл (например в панела Site). След като отпуснете бутона на мишката, посоченият файл ще се появи заедно с пътя в

полето low source.

ПОЗИЦИОНИРАНЕ НА ГРАФИКИ

Когато разполагате изображение директно в тялото на документа, имате ограничен брой възможности за неговото позициониране. Следващото упражнение представя метод за създаване на подравняване, който използва тагове <div>. В основата си тези тагове представляват контейнери, които задават подравняването на всичко, записано между тях. Повече за начините за подравняване на изображения ще научите по-късно.

1) Щракнете върху изображениетоgif, за да го селектирате. В инспектора Property натиснете бутона Align Center. Ако не виждате бутона Align Center, щракнете върху стрелката за разширяване в долния десен ъгъл. Изображението става центрирано на страницата.

съвет

Бутонът Align Center не е същият като падащото меню Align, което ще видите под трите бутона за подравняване.

2) Вмъкнете край на параграф след заглавната графика на страницата като щракнете извън изображението и натиснете Enter. Импортирайте текста от файла, селектирайте целия текст и натиснете бутона Align Left в инспектора Property, за да зададете подравняването наляво. Можете да копирате и вмъкнете в документа. Когато работите с множество елементи, трябва да ги поставите в отделни параграфи, за да им зададете различни подравнявания. Не можете да центрирате част от параграф, а останалата част от същия параграф да подравяйте наляво. Например когато вмъквате текст директно под изображение, трябва да използвате обикновен край на параграф (натискате Enter), между изображението и текста. Ако между тях използвате единично прекъсване на ред (като натиснете Shift+Enter), цялото подравняване, което прилагате, ще влияе и на изображението, и на текста, защото те ще бъдат считани за част от един и същ параграфен блок.

3) Задайте следните текстови опции с помощта на Property inspector за целия текст: шрифтът трябва да бъде Verdana, а размерът -1.

Можете да запишете този файл и да го разгледате в браузъра.

ДОБАВЯНЕ НА РАМКА ОКОЛО ИЗОБРАЖЕНИЕТО

Понякога трябва да обособите дадено изображение от фона, за да го отворите сред останалите. Един начин за създаване на този ефект е да поставите рамка около изображението. Рамката може да привлече вниманието към изображението и да засили стиловия изглед на сайта като цяло. Понякога рамката може също да индицира наличие на връзка.

Вhtml щракнете върху изображението .gif, за да го селектирате. След това в текстовото поле Border на инспектора Property, въведете 1.Dreamweaver добавя рамка от 1 пиксел около изображението. Можете да зададете ширината на рамката на произволно число. Цветът на рамката ще бъде същият като подразбирация се цвят на текста, зададен в диалоговия прозорец Page Properties.

забележка

Когато започнете да задавате връзки към изображения в урок 3, цветът на рамката ще бъде същият като подразбирация се цвят на връзките, зададен в Page Properties. Цветът на рамката на изображение може да бъде променен и като поставите тагове за цвят на шрифта около тага за изображение, направо в кода.

ЗАДАВАНЕ НА ИМЕНА И <Alt> АТРИБУТИ НА ИЗОБРАЖЕНИЯ

Имената и <alt> атрибутите са важни, макар че са почти невидими части от Web страниците. Добро практическо правило е да задавате имена и alt атрибути, защото те помагат както на вас, така и на потребителите на сайта. Функциите на тези елементи са описани в следващото упражнение

1) Селектирайте изображението и въведете име в текстовото поле за име на изображението в инспектора Property.

Текстовото поле за име на изображението няма етикет в инспектора Property. То се намира в горния ляв ъгъл, под размера на изображението и вдясно от миниатюрното изображение.

Името, което задавате на изображението е вътрешно име, което се из

ползва главно в такива функции, каквито са поведенията. Въпреки че задаването на имена на изображения не е задължително, то е добро практическо правило. Трябва да се стремите към къси имена на изображения, да ги въвеждате с малки букви и да избягвате

използване на интервали или специални знаци.

2) Въведете име в текстовото поле Alt.

Опцията Alt ви позволява да зададете текст, който ще бъде визуализиран, ако потребителите са изключили визуализирането на графики, ако техните браузъри нямат възможност да визуализират графики или ако конкретно изображение не успее да се зареди. В този случай въведеният от вас текст ще бъде показван вътре в изображението.

Трябва да добавяте алтернативни надписи към всички графики, които са важни за навигацията в сайта. Добавянето на <Alt> надписи към други изображения също е полезно, защото ако потребителите са с изключени графики или използват браузъри, работещи само в текстов режим, ще могат все пак да виждат някаква информация за това, което липсва. Хората с увреждания на зрението използват четец на текст, който чете на глас <Alt>

надписите, заедно с останалия текст на Web страницата. Освен това <Alt> надписът се визуализира за кратко време в Internet Explorer когато потребителят премести курсора върху графиката.

ВМЪКВАНЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЕ ОТ ПАНЕЛА ASSETS

Сигурно ще откриете, че е трудно да управлявате всички изображения, особено ако разработвате голям сайт. Панелът Asset ви предоставя начин за проследяване на тези изображения. Преди да започнете следващото упражнение, се уверете, че панелът Asset е отворен. Той се намира в панелната група Files. Ако панелната група Files не е видима, изберете Window > Asset

1) Отворете панелната група Files. На Macintosh панелът Asset е единственият панел в панелната група Files, затова няма да виждате страницата Assets. В Macintosh трябва да селектирате панела Assets от панелната група Files. Натиснете бутона Images, разположен в горния край на колоната от бутона в лявата страна на панела Assets (или на панелната група Files, ако сте на Macintosh).

Другите бутона представят различните типове активи, достъпни на сайта – например цветовете,

Можете да работите с панела Assets по два начина: да го разгледате в списъка Site, който ви дава пълен списък на изображенията на сайта; или да го разглеждате в списъка Favorites, който ви позволява да добавяте предпочитани изображения.

съвет

Можете също да отворите панела Assets като изберете Window > Assets. На Macintosh панелната група Files съдържа само панела Assets, затова няма да виждате страницата Assets, макар че сте отворили панела Assets.

2) Щракнете върху радиобутона Site в горния край на панела Assets.

Всички изображения в сайта са показани в прозореца на панела

Assets. Изображенията се появяват в този прозорец автоматично, независимо дали се използват в някой документ. Може да са необходими няколко секунди за създаване в панела на каталог на активите-изображения, достъпни на сайта. Ако не сте създали кеш за този сайт, панелът Assets ви показва покана да направите това; списъкът Assets не може да бъде създаден без създаден кеш на сайта.

Ако добавите нов актив към сайта, той може да не се появи веднага в панела Assets. За да обновите панела така, че да съдържа всички изображения на сайта, трябва да опресните каталога на сайта. За да направите това, натиснете бутона Refresh Site List; - първия от трите бутона в долния десния ъгъл на панела Assets.

3) Вмъкнете край на параграф след първия параграф като натиснете Enter. Намерете графикатаjpg в панела Assets, която се намира в папката и я издърпайте в документа, между първия и втория параграфи.

В панела Assets може да виждате множество копия на едни и същи изображения. Тази ситуация вероятно няма да възникне на вашите собствени сайтове, освен ако не дублирате файловете във всяка папка.

съвет

Друг начин за това е да поставите текстовия курсор в документа, да селектирате изображението в панела Assets и да натиснете бутона Insert (в долния ляв край на панела Assets).

Изображението се появява в прозореца на документа.

забележка

Това фотографско изображение е записано като JPEG. Същото изображение ще се появи постеризирано, ако бъде записано като GIF изображение, защото различните полутонове ще бъдат асоциирани само с няколко основни цвята. В този случай по-добрата опция е JPEG.

4) Селектирайте изображението, който току-що вмъкнахте. В

текстовото поле за име на изображението в инспектора Property въведете `ime`. В текстовото поле `Alt` въведете `name`. Дефинирайте рамка от 1 пиксел.

Задаването на имена и `<Alt>` надписи на изображения по време на тяхното вмъкване ще ви спести време и ще ви улесни при работата с тях по-късно в изгледа Code View, ако това е необходимо.

5) Центрирайте изображениетоjpg. Въведете прекъсване на ред след изображението и въведете заглавието. Предоставянето на заглавия за изображенията ще даде възможност на посетителите да разберат правилно техния смисъл. Заглавието на изображението също ще бъде центрирано, защото това е същият параграф, като този на горното изображение.

6) Използвайте инспектора Property, за да приложите следното текстово форматиране към текста: шрифтът трябва да бъде Verdana, размерът трябва да бъде -2, а цветът трябва да бъде #333333.

В този случай леко обезцветявате текста и го правите по-малък, за да го направите малко по-различен от основния текст на документа.

РАЗПОЛАГАНЕ НА ТЕКСТ ОКОЛО ИЗОБРАЖЕНИЯ

Опциите за разположение в HTML включват разполагане на текст за ограждане (`wrapping`) на изображения. Следващото упражнение демонстрира начина за създаване на ограждащ текст. Можете да използвате същата процедура и за подравняване на изображения с други елементи, например с други изображения.

1) поставете текстовия курсор в началото на параграфа. Вмъкнетеjpg. Изображението се разполага в документа и се появява в позицията по подразбиране, при което първият ред от текста започва на базовата линия на изображението.

2) Селектирайте графикатаjpg и изберете `left` от

падащото меню Align в инспектора Property.

Изображението се подравнява наляво. Текстът отдясно огражда изображението и когато достига до долния край на графикатаjpg се подравнява по лявото поле на прозореца. Променяйки атрибута Align, можете да разположите множество редове текст около изображението. Когато изберете Left, или Right от менюто Align, Dreamweaver поставя знак за изображение-котва в точката, където е вмъкнато изображението. Ако е необходимо, можете да преместите тази котва на ново местоположение. За да работи правилно ограждането с текст, котвата трябва да бъде в началото на текста. Този знак индицира мястото, където се намира HTML тага спрямо текста. Ако не виждате знака, изберете View > Visual Aids > Invisible Elements. Отметката до командата индицира, че опцията е селектирана. Знакът няма да бъде видим в браузъра.

забележка

Менюто Align се състои от няколко опции за изображения, включително Top и Text Top. Ако списъкът ви обърква, запомнете, че текстът може да заобикаля само лявата, и дясната страна на изображение, затова единствените действия, които можете да избирате, са Left и Right. Другите опции са за разполагане на единствен ред от текст, непосредствено до графика.

3) Задайте на изображениетоjpg рамка от 1 пиксел. Запишете файла и го разгледайте в браузъра.

Имайте предвид, че винаги когато селектирате опция за подравняване, различна от Browser Default, прилагате подравняване към изображението. Когато се случи това, изображението се отмества леко от първона-чалната позиция. Не можете да контролирате или да премахнете това отместване.

Количеството на отместването варира при различните браузъри, но обикновено е само няколко пиксела и е незабележимо. Но отместването може да стане проблем когато се опитате да

подравняват изображения в таблици. В този случай трябва да използвате други методи, за да управлявате разполагането на изображения.

Количеството на текста, който огражда изображението, ще зависи от размера на визуализиране на текста в прозореца на брауъра, от количеството текст и от това колко голям прозорец на брауъра е отворен. Когато промените размерите на прозореца (независимо дали на Dreamweaver или на брауъра), начинът за ограждане с текст около изображението ще се промени. Имайте също предвид, че в Dreamweaver в прозореца на документа виждате само приблизително това, което ще видите в брауъра.

забележка

Когато първо вмъквате изображение, съдържанието на документа, което следва след изображението, може да бъде изместено надолу. Когато използвате опцията Align Left, това съдържание може не винаги да попадне на място, когато използвате таблици (ще се научите да използвате таблици). Това може да накара документа да изглежда така, сякаш в него има излишно място. Ако се случи това, просто щракнем извън най-външната таблица, в тялото на документа.

НАСТРОЙКА НА РАЗСТОЯНИЕ ОКОЛО ИЗОБРАЖЕНИЕТО

Когато разполагате текст около графики, вероятно ще предпочетете да настроите също малко празно място около изображението. Можете да добавите вертикално разстояние (V Spase) и хоризонтално разстояние (H Spase).

1) щракнете върху изображениетоjpg, за да го селектирате.

Точно сега текстът е много близо до краищата на тази графика.

Страни

цата ще изглежда по-добре и текстът ще се чете по-лесно, ако

бъде добавено разстояние около изображението.

2) В инспектора Property въведете 10 в текстовото поле H Space.

Тази настройка създава разстояние 10 пиксела от лявата и дясната страна на изображението. Не можете да добавите разстояние само от едната страна.

3) Въведете 6 в текстовото поле V Space.

Тази настройка създава разстояние 6 пиксела от горния и долния край на изображението. Не можете да добавите разстояние само от едната страна.

ВМЪКВАНЕ НА ЗАПАЗЕНО МЯСТО ЗА ИЗОБРАЖЕНИЕ

Ако още не разполагате с окончателното изображение, притежавате опция за вмъкване на запазено място (placeholder) за изображение. Запазеното място може да бъде използвано за приблизително визуализиране на начина, по който ще изглежда на страницата истинската графика в комбинация с текст, таблици и други елементи.

1) Поставете текстовия курсор на нов ред след втория параграф на основния текст. Натиснете бутона Image Placeholder на страницата Common в лентата Insert
Появява се диалоговият прозорец Image Placeholder .

ДОБАВЯНЕ НА FLASH БУТОНИ

Можете да постигнете специални ефекти като използвате Flash обекти. Тъй като Flash графиките са векторни, техните размери на файлове са много малки, което спомага за бързото им зареждане в брауъра на потребителя.

Flash бутоните имат няколко състояния в зависимост от позицията

на

курсора или в зависимост от това дали е натиснат бутона на мишката.

Първото състояние е начинът на появяване на бутона когато курсорът

не е върху него. Второто състояние е когато курсорът е поставен върху

Flash бутона, но не е натиснат бутонът на мишката. Третото състояние е когато курсорът е върху Flash бутона и бъде натиснат бутона на мишката. Можете да създадете и поддържате Flash бутони в Dreamweaver като използвате набор от готови стилове бутони. :

1) В `invent_ens.html` позиционирайте текстовия курсор на нов ред, под графиката `Belowlight` в прозореца на документа.

Тук ще вмъкнете Flash бутон, за да отведете потребителя обратно на главната страница на сайта.

2) В лентата `Insert` селектирайте страницата `Media` и щракнете върху

иконата `Flash button`

Отваря се диалоговият прозорец `Insert Flash Button`

ЗАДАВАНЕ НА ЦВЕТОВЕ НА ВРЪЗКИТЕ

Можете да зададете подразбирация се цвят на текстови връзки на ваша страница, за да бъде в хармония с набора от цветовете, които сте решили да използвате в документа. Цветовете, които сте избрали, трябва да бъдат контрастни, но да не влизат в конфликт с фона, за да могат връзките да се четат ясно. Също така цветът на връзката трябва да се откроява от обикновения основен текст на документа, позволявайки на посетителите лесно да забелязват връзките. Браузърите ще визуализират цветовете, които сте задали за връзките - освен ако не е отбелязана опцията

за заменяне на цветовете на страницата с предварителните настройки в брауъра на потребителя. За да изберете тези цветове, ще използвате същия диалогов прозорец Page Properties, когато селектирахте подразбиращия се цвят на текста.

1) Отворете документа intro.html Изберете Modify > Page Properties, за да отворите диалоговия прозорец Page Properties. В този диалогов прозорец можете да дефинирате цветовете за три типа връзки:

Links (връзки): Първоначалният цвят, който потребителят вижда, преди да щракне върху връзката. Стандартният подразбиращ се цвят на брауъра за връзка е синият.

Visited Links (посетени връзки): Цветът, в който се променя връзката, ако потребителят щракне върху нея. Стандартният подразбиращ се цвят на брауъра за посетена връзка е лилавият.

Active Links (активни връзки): Цветът, в който се променя връзка, ако потребителят задържи натиснат бутона на мишката след като щракне върху връзката. Стандартният подразбиращ се цвят на брауъра за активна връзка е червеният. Някои страници използват за активни връзки същия цвят, както за връзки.

2) Използвайте текстовите полета до цветовете плочки, за да зададете цветовете за връзки като въведете цвят #660000 за Links, #CC3300и Active Links и #333333 за Visited Links.

Когато знаете шестнадесетичните стойности на цветовете, можете да въведете числата директно в тези текстови полета. Dreamweaver автоматично запълва цветовата плочка със съответния цвят. От друга страна, ако изберете цвят от палитрата, Dreamweaver автоматично попълва текстовото поле с шестнадесетичната стойност. Можете да щракнете върху цветовата плочка, за да отворите палитрата,

и докато местите курсора по цветовете в палитрата шестнадесетичната стойност на посочвания цвят ще бъде визуализирана в горния край на палитрата.

Забележка

Знакът за номер (#) индицира, че това, което следва е шестнадесетичен код, а не име на цвят (като black, white, red и т.н.). Dreamweaver приема стойност и без знака за номер, но най-добре е да я включвате. Когато използвате цветовата плочка за селектиране на цвета, ще забележите, че знакът за номер се включва автоматично.

3) Натиснете ОК, за да затворите диалоговия прозорец Page Properties и да се върнете към вашия документ. Запишете файла intro.html

Сега подразбиращите се цветове за връзки на страницата са зададените от вас цветове. Ще видите цветовете в действие когато започнете да създавате връзки. Оставете документа intro.html отворен. Той съдържа целия текст и графика, които ще ви бъдат необходими за създаване на връзки в следващите упражнения.

СЪЗДАВАНЕ НА ХИПЕРТЕКСТОВИ ВРЪЗКИ

Хипертекстовите връзки могат да отведат потребителя до друг документ в рамките на текущия Web сайт или до страница на друг Web сайт. Те могат да насочат потребителя към други HTML файлове, изображения и други медии и файлове за сваляне. Следващото упражнение ви показва как да създадете връзка към документ в текущия сайт.

1) В прозореца на документа intro.html селектирайте думата "History" в първия ред на точкувания списък, близо до горния край на страницата.

Ще създадете връзка за тази дума.

2) В инспектора Property щракнете върху иконата на папка вдясно от текстовото поле LINK.

забележка

Можете да замените подразбиращия се цвят за връзки за отделни връзки като замените таговете за цвят на шрифта, които се намират във вътрешността на таговете на връзките. Маже да се наложи ръчно да преместите ттове-те в изгледа Code View.

3)Тази връзка е пример на път относно документ - предпочитаната опция за локални връзки в повечето Веб сайтове. Пътят относно документ пропуска частта, представяща абсолютният URL, която е една и съща за текущия документ и свързания документ, оставяйки само частта от пътя, която е различна. Например пътят до файл в същата папка ще бъде записан просто така: име_на_файл.html.

4) Повторете стъпки от 1 до 3, за да свържете думата "Technological" в следващия ред от точкувания текст към technology.html, и думата "cultue" в последния ред от точкувания списък към cultue.html.

Когато знаете имената на файловете, можете да ги въвеждате директно в текстовото поле

съвет

Ако е необходимо да използвате същите връзки множество пъти, можете да спестите време като изберете една от последните използвани връзки от падащото меню, разположено отдясно на текстовото поле Link в инспектора Property.

5) Запишете файла и го разгледайте в браузъра.

Трите връзки, които току-що създадохте, трябва да ви отвеждат към съответните страници. Винаги тествайте връзките, за да бъдете сигурни, че отвеждат към правилни местоположения!

съвет

Можете да прегледате документа в браузъра като натиснете

клавиша P12, за да отворите основния браузър.

СЪЗДАВАНЕ НА ГРАФИЧНИ ВРЪЗКИ

За връзка към документи в рамките на сайта, както и към други сайтове, можете да използвате също изображение. Това упражнение ви показва как да създадете външна връзка. За да свържете изображения към файлове на вашия сайт, можете да използвате същите техники, които използвахте в предишното упражнение.

1) Под списъка в документа `intro.html`, щракнете върху графиката "Mine", за да я селектирате. Въведете `Link.html` в текстовото поле `Link` на инспектора `Property`.

Тази връзка е относителен път, точно както текстовите връзки, които създадохте към `history.html`, `technology.html` и `culute.html`. Можете да създадете връзките точно толкова лесно, както при текст.

2) Под графиката, която свързахте току-що, щракнете върху графиката `Mine`, за да я селектирате и въведете `http://www.pbs.org/legendarymines/index.html` в текстовото поле `Link` на инспектора `Property`. Трябва да въведете пълния URL.

Тази връзка е абсолютен път. Абсолютният път задава пълния URL на свързания документ. Трябва да използвате абсолютен път, за да свързвате към документ, разположен в Web сайт, различен от вашия, или към нещо друго, което е извън коренната папка на вашия сайт.

съвет

Ако URL пътят е дълъг или сложен, можете да отидете на този сайт във вашия браузър, да копирате URL от лентата за адреси и след това да го вмъкнете в текстово поле Link.

3) Запишете файла и го разгледайте в браузъра.

Забележете, че когато местите курсора върху графиките в долния край на страницата виждате ръка, индицираща, че тези графики са връзки. Местоположенията на връзките ще се появяват в лентата за състояние на браузъра докато местите курсора върху връзките.

забележка

Когато присъединявате връзка към изображение, ако не сте задали рамка на изображението в инспектора Property, Dreamweaver прилага подразбиращата се рамка от 0 пиксела. Ако сте дефинирали рамка, цветът ще бъде същият, като на подразбиращия се цвят на връзките на страницата. Можете да промените цвета на рамката за отделни изображения като поставите тагове за цвят на шрифта около таговете на изображение и във вътрешността на та-говете на връзки в HTML кода.

ВМЪКВАНЕ И СВЪРЗВАНЕ КЪМ ИМЕНУВАНИ КОТВИ

Когато даден документ е дълъг или има множество секции, може да предпочетете да създадете поредица от връзки, които ще прехвърлят потребителя към конкретни места в документа. Тази техника елиминира необходимостта посетителят да превърта документа на екрана. Именуваната котва маркира мястото в страницата, към което прехвърля дадена връзка. В това упражнение ще вмъкнете именуванa котва:

1)Отворете profiles.html. Изберете Modify> Page Properties, за да отворите диалоговия прозорец Page Properties. Задайте същите цветове за връзки и посетени връзки, които използвахте за документа intro.html

Спомнете си, че шестнадесетичната стойност на цвета на връзките беше #660000, а на посетените връзки - #333333.

Този файл съдържа голямо количество текст, което принуждава посетителя да превърта екрана, за да види целия документ.

2) Позиционирайте текстовия курсор преди текста "Name: Pigeon Point Light в долния край на документа. Натиснете бутона Named Anchor на страницата Common от лентата Insert.

Отваря се диалоговият прозорец Insert Named Anchor.

съвет

Можете да вмъкнете именувана котва също като изберете Insert > Named Anchor.

3) Въведете pigeon в текстовитеутоле Anchor Name; след това натиснете ОК.

Не използвайте интервали, препинателни или специални знаци (като знаци за авторско право, знаци за номера и др.) в името. Всяко име на котва трябва да бъде уникално. В един и същ документ не трябва никога да има повече от една котва с дадено име – браузърът няма да може да прехвърли потребителя към правилната котва. На страницата се появява жълта икона, представяща котвата. Иконата може да оъде селектирана когато се появява за първи път на страницата – селектираните икони на котви са сини. Тази икона е невидим елемент, който няма да се появява в браузъра.

съвет

Ако не можете да видите иконата на именувана котва, уверете се, че е включена опцията Invisible Elements, като изберете View > Visula Aids > Invisible Elements . Когато вмъкнете именувана котва се появява диалогов прозорец, за да ви предупреди, че няма да можете да видите котвата, ако не е включена опцията Invisible Elements. Именуваните котви трябва също да бъдат отбелязани в категорията Invisible Elements на Prefenence. Можете да ги отбележите като изберете Edit > Preferences и селектирате категорията Invisible Elements. Полето за отметка Named Anchor трябва да отбелязано.

4) Изберете текста "Pigeon Point" от списъка с фарове в горния край на документа.

Този текст ще действа като навигационен елемент, прехвърлящ към съответната секция на страницата. Ще направите този текст връзка, която препраща към именуваната котва, която създадохте близо до долния край на тази страница в предишните стъпки.

5) Въведете #pigeon в текстовото поле Link text на инспектора Property.

Знакът за номер (#) се изисква, за да укажете на брауъра, че тази връзка е вътрешна (ще остане на оригиналната страница). Уверете се, че името, което въвеждате след знака за номер е точно същото, като на именуваната котва. Трябва да спазвате правилата за именуване когато задавате имена на котви, защото отчитат разликата между главни и малки букви. Например ако зададете име на котва "igeon" и след това напишете #Pigeon в текстовото поле Link, връзката може дане работи по един и същ начин във всички брауъри.

Pigeon Point сега е свързан към секцията Pigeon Poin Light, разположена близо до долния край на страницата. Сега ще повторите процеса за Point Cabrillo

6) Добавете още една котва преди текста "Name: Point Cabrillo" и за

дайте име на котвата cabrillo.

Създадохте втора котва.

съвет

Ако котвата е вмъкната на погрешно място, можете да я издърпате на нова позиция.

7) Селектирайте думите "Point Cabrillo" в списъка от фарове в горния край на документа. Издърпайте иконата Point to File (разположена до текстовото поле Link в инспектора Property) до котвата cabrillo, която създадохте преди малко. Отпуснете бутона на мишката когато курсорът е точно върху котвата.

Връзката е създадена. Използването на иконата Point to File за създаване на връзки може да помогне да избегнете грешки при ръчното въвеждане.

забележка

Иконата Point to File можете да използвате също, за да свържете към, други файлове във вашия сайт, ако е отворен прозорецът Site. При селектиран текст или графика, които искате да свържете, щракнете върху иконата Point to File и я издърпайте върху прозореца Site. Прозорецът Site ще излезе най-отпред, ако е зад прозореца на документа или зад други панели и ще можете да продължите да дърпате мишката докато поставите курсора точно над файла, към който искате да създадете връзка. Когато отпуснете бутона на мишката връзката бъде създадена и ще се появи в съответното поле в инспектора Property.

8) Вмъкнете котви и връзки за останалите заглавия за навигация и за съответните секции от документа; за имена котви въведете съответно аена, geeyes, Bonita и montaga за съответните фарове. Можете да редактирате имената на всички котви, които създавате, като щракнете върху котвата. Инспекторът Property ще се промени, за да покаже, че е селектирана именуванa котва. Можете да промените името в текстовото поле Name на инспектора Property.

9) Вмъкнете котва най-отгоре на страницата, пред текста "Profiles of Six California Lighthouse" и ѝ задайте име top. Селектирайте "Back to Top" в долния край на страницата и го свържете към #top.

В дълги документи общоприета практика е да включвате връзки в края на всяка секция към именуванa котва в горния край на страницата или към навигационно съдържание. Тази котва обикновено се нарича #top. Когато използвате котви по този начин, за потребителите не е нужно да превъртат обратно до горния край на страницата, ако искат да продължат да използват тези връзки, за да прескачат до други секции. Към една и съща котва може да препращат произволен брой връзки.

10) Запишете файла и го разгледайте в браузъра.

Термините за навигация в горния край на страницата сега ще свързват към съответните им секции. Можете да затворите файла profiles.html

СЪЗДАВАНЕ НА ТАБЛИЦА В ИЗГЛЕД LAYOUT VIEW

Dreamweaver MX предоставя две опции за създаване на таблици: изглед на разположението и стандартен изглед. Изгледът Layout view работи подобно на програма за оформление на разположението на печатни страници, в която можете да чертаете полета на страницата и след това да попълвате полетата с текст или графика. Можете да промените размерите на полетата и да ги поставяте навсякъде по страницата.

забележка

В режим на разположение точните числови стойности на ширините и височините на клетки, както и точното местоположение на тези клетки ще се различават донякъде от показаните тук примери. Използвайте примерите като общи указания за разположението на страницата.

1) Създайте нов HTML документ и го запишете под името foghorns.html. Озаглавете документа Mine of the Coast: Technology: Sound и задайте бял цвят за фона на страницата. Страницата, която ще създадете, е част от секцията Technology на проектния сайт "Mine of the Coast". Заглавието на страницата, което въведохте, ще индицира това пред посетителите на сайта.

В следващите стъпки ще използвате изгледа на разположение, за да създадете таблица в този документ.

2) От лентата Insert селектирайте страницата Layout (и натиснете бутона Layout view.

Превключихте в изглед на разположението, в който лесно можете да разполагате елементи на страницата. Може би виждате информационния прозорец със заглавие "Getting Started in Layout view ", който накратко описва главните инструменти: клетката на разположението и таблицата на разположението, съответно Layout Cell . Можете да натиснете ОК, за да затворите този диалогов прозорец и Layout Table.

забележка

В информационния прозорец до текста "Don't show me this message again" има поле за отметка. Ако оставите това поле неотбелязано, при следващото стартиране на Dreamweaver ще видите отново този диалогов прозорец, ако превключите в изгледа Layout view.

Светлосива лента с центриран в нея текст " Layout view " се появява точно под лентата с инструменти на прозореца на документа (Macintosh) или под заглавната лента на документа (Windows), изглеждаща така, сякаш е в самия документ. Тази лента няма да се вижда в браузъра, тъй като се използва само в Dreamweaver, за да индицира, че работите в изгледа Layout view.

съвет

За да превключите в режим на разположение, можете да изберете също View) > Table View> > Layout view >. Също

така можете да използвате клавишната комбинация **Command + F6 (Macintosh)** или **Ctrl + F6 (Windows)**, за да превключите в изглед на разположение.

3) Щракнете върху иконата **Draw Layout cell** на страницата **Layout** в лентата **Insert**.

Курсорът се променя на знак плюс (+) когато го преместите в прозореца на документа.

Клетката на разположението ви позволява да чертаете правоъгълна област навсякъде по страницата. Съдържанието на таблицата винаги ще се съдържа в една или повече клетки. Клетката е област, създадена от пресичането на един ред и една колона. В изгледа **Layout view** не е нужно да се грижите за броя или подреждането на редовете и колоните когато създавате таблица - **Dreamweaver** автоматично създава и управлява редовете и колоните вместо вас когато проектирате местоположението на клетките на страницата.

4) Поставете курсора в центъра на страницата; след това щракнете и издърпайте, за да начертаете клетка.

Автоматично бива начертана таблица на разположението, която съдържа в себе си клетката. Таблицата на разположението се изчертава толкова широка, колкото е ширината на документа, но можете да променя - те нейния размер на всеки желан от вас размер. Клетката се очертава в синьо, за да се разграничава от таблицата, която е очертана в зелено. Плътната синя линия индицира, че текстовият курсор е вътре в клетката, а пунктираната синя линия индицира, че текстовият курсор не е в клетката. Всички части на таблицата, различни от клетката, се визуализират в сиво. Тънките бели линии индицират редовете и колоните, които **Dreamweaver** създава автоматично, за да конструира таблицата докато чертаете клетките на разположението. Когато преместите курсора върху рамката на клетката, тя се става червена, за да индицира върху коя клетка се намирате в момента.

забележка

По подразбиране таблиците на разположението се появяват

със заглавна лента в горната част. Заглавната лента улеснява идентифицирането на таблицата; тя съдържа номерата на колоните и менютата на колоните. Визуализацията на заглавната лента води до леко отместване надолу на таблицата от горния край на страницата; но това допълнително разстояние няма да се вижда в брауъра. За да премахнете заглавната лента на таблицата изберете View > Table View > Show Layout Table Tabs. Отметката до опцията в менюто индицира, че опцията е включена.

СЪЗДАВАНЕ НА ТАБЛИЦА В СТАНДАРТЕН ИЗГЛЕД

Когато създадохте таблицата в предишното упражнение, Dreamweaver извърши по-голямата част от работата вместо вас. Но в изглед на разположение, тъй като Dreamweaver върши работата, вие губите определено количество прецизност върху начина на дефиниране на таблицата. В стандартен изглед можете да извършите тази работа сами. Предимството при използването на стандартен изглед се състои в по-прецизния и конкретен контрол върху начина на конструиране на таблиците. Освен това в изглед на разположение някои възможности на Dreamweaver, като слоевете не функционират - трябва да използвате стандартен изглед. Макар че изгледът на разположението предоставя лесен начин за проектиране на дизайна на страници, често ще се налага да разглеждате страницата в стандартен изглед, който показва HTML структурата на таблицата. Можете ръчно да създавате таблици в този изглед или да разглеждате таблицата, създадена от Dreamweaver, когато сте начертали таблицата в режим на разположение.

Ако информацията, която искате да представите, е структурирана в редове и колони, използването на стандартна таблица е по-лесно, отколкото ръчното начертване на редовете и колоните. В стандартен изглед често ще имате повече контрол върху таблицата.

1) Отворете нов документ. Запишете файла, озаглавете страницата оПЪе и направете бял цвѐта на фона на документа. Вмъкнете

Страницата, която ще създадете е част от секцията Lights на проектния сайт "Mine". Заглавието на страницата, което въведохте ще индицира това пред посетителите на сайта. В следващите упражнения ще използвате този документ, за да научите повече за създаването на таблици и ще работите с тяхното съдържание.

2) Натиснете бутона Standart View на страницата Layout. от лентата Insert.

Когато създавате таблици в стандартен изглед ще виждате рамките и всички клетки на таблиците. Иконите за таблица и клетка на разположение в лентата Insert: са недостъпни (бледи).

съвет

За да превключите на стандартен изглед, можете също да изберете View > Table View> Standart View>. От изглед на разположение можете да превключите на стандартен изглед също като използвате клавишната комбинация "Shift+Command+F6 или Shift+Ctrl+F6

Отворете файл . Копирайте текста и след това го вмъкнете във вашата страница в нов параграф след изображението на заглавието. Форматирайте текста с шрифт Verdana, -1

Вашата таблица ще се визуализира с такъв текст.

Поставете текстовия курсор в нов параграф след текста и преминете на страницата Соттоп в лентата Insert. След това натиснете бутона Insert table.

Съвет

За да вмъкнете таблица, можете също да използвате бутона Table на страницата Table в в лентата Insert.

Отваря се диалоговият прозорец Insert Table.

Диалоговият прозорец Insert Table съдържа следните опции:

Rows: Броят на редовете на таблицата. Подразбиращата се стойност на Dreamweaver е 3.

Columns: Броят на колоните. Подразбиращата се стойност на Dreamweaver -е 3.

Width: Ширината на таблицата, зададена в пиксели или като процент от ширината на прозореца на брауъра. Таблиците, зададени в пиксели, са по-добри за прецизно разположение на текст и изображения. Таблиците зададени в проценти са добър избор когато запазването на пропорциите на колоните е по-важно от тяхната реална ширина. Подразбиращата се стойност на Dreamweaver е 75 процента.

Border: Ширината на рамката на таблицата. По подразбиране стойността на Dreamweaver е 1.

Cell Padding: Уплътнителното разстояние между съдържанието на клетката и стените на клетката. Ако оставите тази опция празна, уплътнението на клетката по подразбиране е 1 пиксел. Ако не искате уплътнение на клетка, трябва да въведете 0 в това текстово поле. По подразбиране Dreamweaver оставя опцията празна.

Cell Spacing: Разстоянието между табличните клетки, без да се включва рамката. Ако оставите тази опцията празна, разстоянието между клетките, уверете се, че сте въвели 0 в текстовото поле. По подразбиране Dreamweaver оставя опцията празна.

съвет

Можете да използвате Insert > Table да са отворите диалоговия прозорец Insert Table. Можете също да използвате клавишната комбинация Option + Command + T (Macintosh) или Ctrl + Alt + T (Windows), за да отворите диалоговия прозорец Insert Table.

- Въведете 2 за Rows и 6 за Columns. Променете Width на 600 пиксела, задайте на Border стойност 1 и оставете празни текстовите полета Cell Padding и Cell Spacing. След това натиснете ОК, за да затворите диалоговия прозорец.

Таблицата се появява на страницата със сива рамка, показвайки двата реда и шестте колони.

- Въведете Name в първата клетка на първия ред и след това натиснете Таб, за да преминете в следващата клетка. Въведете Location и натиснете Таб. Въведете Price и натиснете Таб. Въведете Phone и натиснете Таб. Въведете Availability, натиснете Таб и въведете Lens.

За преминаване между клетки можете да използвате клавиша Таб или клавишите със стрелки. Таб е най-бързият метод за прескачане към следващата клетка надясно или надолу към следващата най-лява клетка, ако сте в края на реда. Когато използвате Таб, ако преминете към клетка, в която вече има съдържание, това съдържание бива селектирано.

ВЛАГАНЕ НА ТАБЛИЦИ

Вложената таблица е таблица, разположена във вътрешността на друга таблица. Вложените таблици се използват за най-различни цели. В ранните дни на Web вложените таблици обикновено бяха считани за лоша практика поради проблемите, които предизвикваха (понякога достигащи до блокиране на браузъра на потребителя). Но в наши дни браузърите имат много по-големи възможности. Вложените таблици се използват често за създаване на страници, които в противен случай биха довели до използване на една невероятно сложна таблица или до невъзможност за създаване на проектирания дизайн. Вложените таблици ви позволяват да създавате по-сложни разположения и да запазвате отделните таблици колкото е възможно по-прости. Колкото по-сложна е дадена таблица, толкова по-трудно се създава и толкова по-вероятно е да бъде прекъсната.

- 1) В документа щракнете извън таблицата и натиснете няколко пъти Enter. Създайте нова таблица със следните настройки: 3 реда, 1 колона, ширина 93 пиксела, CellPad 0, CellSpace 0 и Border 0.

Често е по-лесно да сглобите таблицата, която планирате да вложите, като я създадете извън по-голямата таблица, защото ще имате възможността ясно да виждате рамките на по-малката таблица докато вмъквате необходимите изображения и друго съдържание.

2) Поставете текстовия курсор в първия ред и след това щракнете върху иконата на изображение в лентата Insert, за да вмъкнетеgif в клетката. Във втория ред вмъкнетеgif. В третия ред вмъкнетеgif. Сега малката таблица трябва да изглежда добре.

Когато вмъквате изображения, ако таблиците съдържат изображения, подравнени плътно едно до друго, както в малката таблица, може да не виждате пунктираните линии, разделящи отделните клетки.

забележка

Когато работите с таблици, имайте предвид, че всяка от пунктираните линии, които Dreamweaver използва, за да индицира рамките на клетките и на таблицата, отнема разстояние от 1 пиксел. Тези допълнителни пиксели разстояние, създадени от пунктираните линии не съществуват, когато документът се разглежда в браузър. Но тези пиксели могат да накарат таблиците, разглеждани в Dreamweaver, да изглеждат по-големи, отколкото са реално. Например в даден документ може да имате две таблици. Първата таблица може да има пет колони, а втората таблица - само една колона с ширина колкото общата ширина на петте колони. Първата таблица ще се появява в Dreamweaver с 4 пиксела по-широка от втората, макар че когато разглеждате страницата в браузър, и двете таблици ще имат една и съща ширина. Можете винаги да изключите визуализирането на рамките на таблицата като изберете View>Visual Aids> Table Borders. От друга страна рамките на таблиците по правило са много полезни като визуален ориентир и може да бъде доста трудно да се работи с таблици, когато сте изключили визуализацията на техните

рамки.

3) Селектирайте и копирайте малката таблица с изображенията main, introduction и credits, която създадохте току-що. В таблицата в горния край на страницата поставете текстовия курсор в третата колона на първия ред и използвайте Edit > Paste, за да вмъкнете в клетката таблицата, която копирахте току-що.

Сега по-малката таблица е вложена в клетката в третата колона на първия ред на по-голямата таблица. В това упражнение вложихте таблица с цел да опростите разположението на по-голямата таблица. Сега можете да изтриете първоначалната малка таблица от долния край на страницата.

съвет

Можете да използвате Edit > Cut вместо Edit > Copy, за да копирате и изтриете малката таблица едновременно.

Опитайте се да избегнете влагане на таблици в дълбочина, по-голяма от четири или пет нива. Имайте предвид, че по-старите браузъри - по-конкретно версиите на Netscape - може трудно да визуализират прекалено много нива на вложени таблици (понякога поради нарастване на изискванията за памет, необходима за визуализиране на тези вложени таблици). С цел да определите дали създадените от вас вложени таблици ще работят правилно при вашите потребители, трябва да тествате страниците в различни браузъри на различни платформи.

Не се поддавайте на изкушението да създавате излишни вложени таблици. Влагането е добра техника и може да бъде използвано за постигане на стегнати, разширени разположения, но това трябва да бъде направено по внимателно обмислен и подчинен на крайната цел начин. Ай откриете, че прекалено много влагате таблици, вероятно трябва отново да осмислите вашето разположение. По-простото разположение води до създаване на по-малко код, което повишава вероятността за бързо сваляне на страницата и намаляване на потенциалните проблеми. Ако възникне неправилна визуализация в браузъра, множеството нива на вложени таблици могат също да затруднят откриването на причината за грешките в кода.

4) Щракнете в долния край на страницата, извън съществуващата таблица и натиснете няколко пъти Enter. Създайте нова таблица с 1 ред, 5 колони, 465 пиксела, Cell Pad 0, CellSpace 0 и Border 0. Ще създадете втора таблица във вътрешността на по-голямата таблица.

5) В първата колона вмъкнетеgif. Селектирайте изображениетоgif и натиснете двукратно клавиша с насочена надясно стрелка, за да изместите изображението и от втората колона. Във втората колона вмъкнетеgif. Селектирайте изображениетоgif и натиснете двукратно клавиша с насочена надясно стрелка, за да изместите изображението и да го поставите в третата колона. В третата колона вмъкнетеgif. Селектирайте изображениетоgif и натиснете двукратно клавиша с насочена надясно стрелка, за да изместите изображението и да го поставите в четвъртата колона. В четвъртата колона вмъкнетеgif. Селектирайте изображениетоgif и натиснете двукратно клавиша със стрелка, насочена надясно, за да изместите изображението и да го поставите в петата колона. В петата колона вмъкнетеgif.

6) Селектирайте и копирайте малката таблица с петте изображения, които вмъкнахте току-що. Поставете текстовия курсор във втората колона на третия ред на таблицата в горния край на страницата и използвайте Edit > Paste, за да вмъкнете в клетката таблицата, която току-що копирахте.

Сега таблицата е вложена в клетката във втората колона на втория ред на първата таблица. Вече можете да изтриете по-малката таблица в долния край на документа.

В това упражнение вложихте таблици, които имат съдържание с фиш: рани ширини - това съдържание представлява изображенията, които разположихте в клетките на таблицата. В последната създадена от вас таблица комбинацията от ширините на петте изображения е равна на ширината на тази таблица. В таблица като тази, ако замените едно или повече от тези изображения с текст, въведен директно в клетките (HTML текст,

за разлика от графика), в тези клетки повече няма да има обект с фиксирана ширина. Можете да дефинирате ширините на всичките пет клетки, но най-често това няма да запази клетките с техните дефинирани размери. Една техника, която задължава клетките да поддържат техните размери, е да създадете допълнителен ред в горния край на таблицата, съдържащ уплътнителни врасег изображения във всяка клетка. Можете да зададете височината на уплътнителното изображение във всяка клетка на 1 пиксел, а ширината на всяко уплътнително изображение да зададете на желанния размер. Комбинираните ширини на всичките пет уплътнителни изображения трябва да са равни на ширината на самата таблица. Графични програми като Adobe Image и Macromedia FlashWork често използват уплътнителни изображения по този начин, когато генерират HTML за таблици в зависимост от начина, по който е нарязано (Sliced) изображението.

ОЧЕРТАВАНЕ НА РАМКИ НА ТАБЛИЦА

Можете да създадете рамки на таблици като въведете числова стойност в текстовото поле Border в инспектора Property, както направихте това. Но рамките на таблици, създадени с помощта на атрибута Border ще се визуализират по различен начин в различните браузъри, особено на различни платформи. За да избегнете това, можете да вложите таблици, за да създадете рамка или очертание, което ще бъде едно и също и ще бъде съвместимо с различните браузъри и платформи. Тази техника ще ви осигури по-голяма степен на контрол върд начина, по който се визуализира очертаването на таблицата.

1) В документа ".....HTML" щракнете в долния край на документа и натиснете няколко пъти Enter.

Създайте нова таблица с 1 ред и 1 колона. Направете я широка 559 пиксела. На CellPAd задайте стойност 1, на CellSpace - стойност 0 и на Border - стойност 0.

СЪЗДАВАНЕ НА ИЗСКАЧАЩО МЕНЮ

Можете да интегрирате Javascript Pop-Up менюта във вашата система за навигация в сайта, за да дадете на посетителите възможност да избират от списък с възможности. Скриптът на изскачащото меню на Dreamweaver работи както в NetScape (версии 4 и нагоре), така и в Explorer (версии 4 и нагоре).

забележка

Този скрипт не работи в Орега - алтернативен браузър, който визуализира тези изскачащи менюта без фонен цвят. Когато създавате Web сайт, трябва да тествате вашите страници в браузърите, които най-вероятно ще използват вашите посетители. Добра практика е да осигурите алтернативи за посетители, които използват браузъри, които може да не визуализират правилно вашия сайт. Помнете, че има много различни достъпни браузъри, но е много трудно, дори невъзможно, да се създаде сайт, който работи перфектно на всеки от тях. Вместо това опитайте да създадете сайтове, които ще работят най-добре в браузърите-цели (тези, които най-вероятно използва вашата аудитория) и осигурите алтернативни пътища за достъп до съдържанието. Добра общоприета алтернатива за примера, използван в това упражнение, е да осигурите текстови връзки за главните навигационни елементи в долния край на страниците.

- 1) В документаhtml щракнете върху изображението-карта на изображението history, за да го селектирате. Можете да се уверите че е селектирано изображението-карта, като види-

те сините манипулатори на селекция, които се появяват около дефинираната област на изображението-карта. Когато е селектирано, трябва да виждате две действия в панела Behaviors от момента, когато създадохте ролювър за това изображение.

2) Натиснете бутона със знак плюс (+) в панела Behaviors и изберете Show Pop-Up Menu от падащото меню Actions.

Диалоговият прозорец Show Pop-Up Menu се появява с активна страница Contents. Ще използвате тази част от диалоговия прозорец, за да дефинирате отделните възможности за избор, които искате да предоставите на вашия посетител.

3) В текстовото поле заменете подразбиращия се текст "New Item" като въведете Location. Щракнете върху иконата на папка до текстовото поле Link, преминете до файла Location.html и го селектирайте.

Елементът Location се добавя към списъка от меню-елементи. За този елемент ще селектирате документа Location.html, който създадохте.

4) Натиснете бутона Menu със знак плюс (+), за да добавите нов елемент. Заменете текста по подразбиране "New Item". Щракнете върху иконата на папката до текстовото поле Link, преминете на файла и го селектирайте. Добавете трети елемент към списъка, задайте му име и го свържете. Добавете четвърти елемент към списъка, задайте му име и го свържете.

Имената на меню-елементи и съответстващите им страници, към които свързват, могат да бъдат редактирани като селектирате елемента в списъка и използвате текстовите полета Text и Link, за да направите промени.

съвет

За да редактирате елемент, селектирайте го в списъка от меню-елементи и натиснете бутона Menu със знак минус (-).

5) Селектирайте в списъка от меню-елементи. Натиснете бутона Menu с насочена нагоре стрелка, за да преместите елемента най-отгоре в списъка. Селектирайте в списъка и натиснете бутона с насочена надолу стрелка Menu, за да го преместите най-отдолу в списъка.

Последователността на меню-елементите може лесно да бъде променена с помощта на бутоните Menu със стрелки.

СЪЗДАВАНЕ НА НАБОР ФРЕЙМОВЕ

Наборът от фреймове дефинира общия външен вид на фреймовата страница – броя на фреймовете на страницата, размера на всеки фрейм и атрибутите на рамката. Ще създадете WEB страница, състояща се от два фрейма. Левият фрейм ще съдържа навигационни елементи, които остават постоянни. Десният фрейм ще визуализира страници със съдържание, свързано с връзките, върху които се щраква в навигационния фрейм.

Съществуват два начина за създаване на набор фреймове в Dreamweaver: Можете ръчно да вмъкнете фреймовете или да изберете от няколко предварително дефинирани набори фреймове. Ако изберете предварително дефиниран набор фреймове, наборът и отделните фреймове се настройват автоматично. Това е бърз начин за създаване на разположение с използване на фреймове, защото повечето от работата се извършва от Dreamweaver. Трябва само да зададете имена на отделните страници.

В това упражнение ще използвате предварително дефинирани набор фреймове, за да направите Web страница, която използва фреймове.

1) Създайте нов базов HTML_ файл, но не го записвайте.

Трябва да вмъкнете фреймове в документа, за да стане тази страница набор фреймове.

2) Изберете View Visual Aids > Frame Borders,

Около краищата на страницата в прозореца на документа ще се появи удебелена рамка.

Страницата се разделя на два фрейма : по-къс фрейм в горния край и по-висок фрейм в долния. Тънката сива линия маркира разделянето.

забележка

За да вмъкнете фреймове ръчно, издърпайте рамката, заобикаляща страницата в прозореца на документа. Документът ще бъде разделен хоризонтално (ако издърпате горния или от долния край на рамката) или вертикално (ако издърпате лявата или дясната страна на рамката). Ако издърпате рамката от ъгъла, документът ще бъде разделен на четири фрейма. Можете също да изберете

3)Щракнете, за да поставите текстовия курсор в долния фрейм. Щракнете върху иконата Left Frame на страницата Frames в лентата Insert

Това създава още един набор фреймове във вътрешността на долния фрейм. Този втори набор фреймове се нарича вложен набор фреймове, защото се намира вътре в друг фрейм. Отделният долен фрейм сега е разделен на два фрейма: тесен фрейм вляво и по-широк фрейм вдясно. Няколко от предварително дефинираните набори фреймове на Dreamweaver използват вложени набори фреймове. Можете да използвате комбинации от тези предварително дефинирани набори фреймове, както направихте в това упражнение, за да получите всеки набор фреймове, който желаете.

забележка

Ако сте селектирали неправилна фреймова конфигурация или искате да намалите броя на фреймовете в набор

фреймове, можете да премахнете излишните фреймове като издърпате рамката на нежелания фрейм до края на страницата или върху друг фрейм. Излишният фрейм ще изчезне.

ЗАПИСВАНЕ НА НАБОР ОТ ФРЕЙМОВЕ

Когато постигнете оформление на страницата с желанието от вас брой фреймове, трябва да запишете набора фреймове. Наборът фреймове и файловете за всеки фрейм трябва да бъдат записани, за да можете да разгледате страницата в браузър. Ако се опитате да разгледате страницата в браузър преди да сте я записали, Dreamweaver показва съобщение, че всички документи трябва да бъдат записани, за да бъдат разгледани. Файлът на набора фреймове е този, към който се обръщате, когато правите връзка към тази Web страница. Можете да запишете всеки файл поотделно или да запишете всички отворени файлове едновременно. В това упражнение ще запишете само набора фреймове.

В прозореца на документа щракнете върху рамката около краищата на прозореца на документа, за да селектирате набора фреймове.

съвет

Можете също да селектирате набора фреймове като изберете Window > Others > Frames и след това щракнете върху най-външната рамка, ограждаща фреймовете е панела Frames. Панелът Frames ви показва опростена версия на структурата от фреймове в документа.

В прозореца на документа всички рамки на фреймове в набора фреймове са очертани с пунктирна линия, а таг-селекторът в долния край на прозореца показва

<frameset>. Заглавната лента на документа показва "Untitled Document (Untitled Frameset - 1)", а инспекторът Property показва свойствата на набора фреймове. Номерата (-1, -2 и т.н.) на неименуваните документи могат да варират в зависимост от това колко нови документи сте създали.

забележка

Ако е селектиран само един фрейм, само рамката на този фрейм ще се появява в прозореца на документа с пунктирана линия. В документи, които имат вложени набори фреймове, с пунктирана линия се визуализират само фреймовете в селектирания набор фреймове.

В панела Frames наборите фреймове се визуализират с дебела рамка, а фреймовете се визуализират с тънка рамка.

Заглавната лента на документа показва името на файла и местоположение в папката

забележка

По подразбиране временното име, зададено на набора фреймове, беше Untitled Frameset – 1.html

Ако нямате селектиран набор фреймове когато озаглавявате страницата, това означава, че задавате заглавие на една от страниците във набора фреймове, а не на файла на набора. Заглавната лента на документа визуализира заглавието на селектираната страница и името на файла. Ако имате селектиран набор фреймове, заглавната лента на документа визуализира заглавието на набора фреймове и името на файла на набора. Обърнете се към панела Frames, за да проверите какво е селектирано в момента; това ще ви помогне да се уверите, че работите точно в този фрейм или набор фреймове, който възнамерявате да редактирате.

ОРАЗМЕРЯВАНЕ НА ФРЕЙМОВЕ В НАБОР ФРЕЙМОВЕ

Можете да използвате инспектора Property, за да зададете размера на фреймовете или просто да издърпате рамките в прозореца на документа, за да изпълните същата задача. В допълнение към задаването на размера, в инспектора Property можете също да определите как браузърите ще заделят място за фреймове когато няма достатъчно място за визуализиране на всички фреймове в пълен размер.

1) В прозореца на документа позиционирайте курсора върху хоризонталната рамка между горния и долния фреймове. Когато курсорът се промени на двойна стрелка, щракнете еднократно върху рамката, за да селектирате първия набор фреймове. Рамките на фреймовете в прозореца на документа ще станат пунктирани. Таг-селекторът ще визуализира `<frameset>`, а панелът Frames ще показва рамката на най-външния селектиран набор фреймове.

Инспекторът Property показва свойствата на набора фреймове Frameset. Инспекторът Property ще се променя в зависимост от това дали сте селектирали набор фреймове или фрейм. За да промените размера на фреймовете, трябва да се уверите, че сте селектирали набор фреймове.

2) Издърпайте рамката между горния и долния фреймове докато горният фрейм стане висок 50 пиксела.

Използвайте Row Value в инспектора Property, за да проверите височината или въведете 50 в текстовото поле Row Value, за да постигнете точната височина. Уверете се, че от падащото меню Unit сте избрали Pixels.

Това ще позволи долният ред да се разширява или свива в зависимост от това колко голям е прозореца на браузъра на потребителя и колко пространство е оставено след като най-горният ред е заел 50-те пиксела, които му зададохте. По

подразбиране Dreamweaver автоматично ще постави 1 в текстовото поле Row Value. Ако разгледате HTML кода за размера на набора фреймове, ще видите `frameset rows="50,*"`. Единицата в текстовото поле Row Value, заедно с мерната единица Relative, избрана от менюто, представлява същото, като звездичката (*) в кода; тя означава размер, който е относителен или пропорционален на другите редове в набора фреймове. В панела Frames щракнете върху вложения набор фреймове, представен с дебела вътрешна рамка около двете колони в долния ред, за да го селектирате. Във визуалното представяне на фрейма в инспектора Property, щракнете върху лявата колона в областта RowColSelection, за да селектирате левия фрейм. Лявата колона в инспектора Property потъмнява, за да индицира, че е селектирана. Използвайте следните контроли, за да селектирате колоните или редовете в набора фреймове.

Забележка

Когато решавате как да оразмерите фрейма, имайте предвид следните възможности:

Pixels: Тази опция задава абсолютния размер на селектираната колона или ред на въведения от вас брой пиксели. Това е най-добрата опция за всеки фрейм, който трябва да има фиксиран размер. Ако другите колони или редове са дефинирани с помощта на различна опция за мерна единица Unit, за тези други колони или редове се заделя място само след като редовете и колоните, зададени в пиксели се визуализират в пълния си размер.

Percent: Тази опция задава процент, който текущата колона или ред трябва да представлява от нейния набор фреймове. За колоните или редовете, зададени в мерни единици Percent се заделя място след заделянето на място за редовете и колоните, зададени в Pixels и преди колоните и редовете зададени с мерна единица Relative,

Relative: Тази опция указва, че за текущата колона или ред ще бъде заделено място с помощта на текущите пропорции относно другите колони и редове. За колоните или редовете

с мерни единици Кегагюе, се заделя място след заделянето на място за колоните и редовете с мерни единици Pixels и Percent, но те заемат цялото оставащо пространство. Ако зададете долния или десния фрейм като относителни, размерът на фрейма се променя така, че да запълни оставащата ширина или височина на прозореца на брауъра.

ДОБАВЯНЕ НА ЛЕНТА ЗА НАВИГАЦИЯ

Лентата за навигация представлява набор от изображения, използвани за връзка към страници в сайта. Лентите за навигация са подобни на обикновените роловъри по тяхното лесно използване. Но лентите за навигация ви позволяват да добавяте до четири състояния за визуализиране на всяко изображение, според типа на взаимодействието на потребителя. Първото състояние на изображението в лентата за навигация е известно като Up Images и се визуализира при първото отваряне на страницата. Второто състояние на изображението се нарича Over images и се визуализира когато потребителят постави курсора върху изображението. (Тези състояния са същите две, които се използват при обикновения роловър.) В лентата за навигация имате две допълнителни състояния, които можете да използвате. Когато потребителят щракне върху изображението, се визуализира третото състояние –Down Image. Четвъртото състояние на изображение – Over While Down Image, се визуализира когато потребителят мести курсора върху изображението, след като е щракнал върху него.

Лентата за навигация е ефективна за създаване на обратна връзка с потребителя. Можете да направите третото изображение да изглежда подобно на "натиснат" бутон, индициращо, че е селектиран. Така потребителите ще разбират кои страници разглеждат в момента на базата на натиснатия бутон. Когато потребителят е на началната страница, бутонът Home Page може да изглежда подобно на натиснат бутон, докато всички други бутони могат да бъдат в техните нормални състояния. Когато потребителят натисне друг бутон, преминава на съответната страница; бутонът на конкретната страница е в натиснато състояние, а бутонът Home Page се връща в нормално (отпуснато) състояние. За всяка посетена страница съответният бутон се появява като натиснат, а другите се връщат обратно в техните нормални състояния.

забележка

За да използвате навигационните ленти без фреймове, можете да ги създадете на една страница и след това да ги копирате на други страници в сайта. След това ще трябва да модифицирате поведението за всеки бутон на всички други страници.

Заглавната лента на документа се променя, за да отрази заглавието и името на файла за документа в този фрейм. Щракването във фрейма nav ще ви позволи да редактирате документа. Това ще бъде вашият фрейм за навигация. Той ще съдържа връзки към различни страници, които ще се появяват в десния фрейм за съдържание. Това ще бъдат връзките, които ще целукажете да отворят файлове във фрейма за съдържание.

ДОБАВЯНЕ НА НОВИ ПАПКИ И ФАЙЛОВЕ КЪМ САЙТ

Можете да създавате нови папки и страници в сайта директно от прозореца Site. Това ви позволява бързо да настройвате структурата от файлове и папки на сайта. Можете веднага да създавате страници, които действат като запазени места и да се връщате по-късно към тях, за да им добавите съдържание.

забележка

Можете да осъществите достъп до контекстно меню по всяко време като използвате комбинацията десния бутон. Достъпните опции в менюто ще се променят в зависимост от елемента, който сте селектирали. Контекстното меню представлява бърз начин за достъп до много от функциите на Dreamweaver и може да ви помогне да ускорите вашите разработки.

1) Изберете New Folder от контекстното меню. Тъй като току-що

създадохте папката, името е осветено и се визуализира с плътна линия около текста, в който се намира текстовият курсор, индицирайки, че имате възможност да зададете име на папката.

2) Въведете History и натиснете Enter, за да зададете име на новата папка.

Новата папка показва името, което току-що ѝ дадохте.

съвет

Щракването някъде другаде в прозореца Site ще премахне селекцията от името. Ако стане това и искате да въведете името на папката, трябва да щракнете върху името на папката, да направите пауза, и след това да щракнете отново. Не щраквайте двукратно - не искате да отворите папката. Искате само да селектирате заглавието, за да го редактирате.

3) В панела Local Folder щракнете с десния бутон вдясно от заглавието на папката History.

Щраквате до папката, в която искате да се появи новата папка. Отваря се контекстно меню.

4) Изберете New File от контекстното меню.

Нов, неименуван документ се създава в папката History. Полето за име е осветено, което индицира, че трябва да въведете име за този документ.

5) Въведете Backgroun и натиснете Enter, за да именувате новия файл.

Не забравяйте да включите разширението .HTML за името на файла. Всички HTML документи трябва да имат разширение .HTML (или .HTM).

забележка

Ако вашите имена на файлове са твърде големи за колоната Local Files, те ще се появяват отрязани. Тава е само на екрана на прозореца Site. Можете да видите пълното име на файл, като поставите курсора върху него и изчакате да изскочи цялото име.

СЪЗДАВАНЕ НА КАРТА НА САЙТА

Картата на сайта ви дава визуална представа за избрана част от сайта. Тя не показва всички страници на сайта; вместо това тя започва със страница, която е дефинирана като начална страница (home page) и ви показва всички страници, към които свързва началната страница. Картата продължава надолу по йерархията от връзки докато достигне до крайна страница, която не съдържа връзки. Ако имате страници "сираци", които не могат да бъдат достигнати по директни пътища от началната страница, те няма да бъдат показани в картата на сайта.

- 1) В панела Local Folder на прозореца Site селектирайте index.html от папката . Изберете Site > Site Map View> Set as Home Page от прозореца Site.

Няма да видите резултат от тази команда, докато не създадете картата на сайта. Сега, след като сте дефинирали началната страница, можете да създадете картата на сайта. Началната страница трябва да бъде създадена, за да послужи за стартова точка на картата на сайта.

Началните страници често се наричат index.html, защото браузърите показват файлове с име index.html (или други известни варианти на разширение, като .html или .shtml) като начална страница по подразбиране.

- 2) Натиснете бутона Site Map в лентата с инструменти на прозореца Site и изберете Map Only от падащото меню.

забележка

Всеки път, когато промените размера на прозореца, изгледът ще се променя на Map and Files. В такъв случай трябва отново да изберете Map Only Картата на сайта е графично представяне на сайта; началната страница се

визуализира на най-горното ниво на картата. Връзката от една страница към друга се индицира от линия, начертана от файла, съдържащ връзката, до всяка страница, към която свързва. Стрелките в краищата на тази линия са насочени към всяка свързана страница. Страниците, които съдържат връзки, се визуализират със знак плюс или минус, не посредствено вляво от файла. Щракването върху знака плюс ще визуализира списък от свързаните страници, всяка със собствен знак плюс. Прекъснатите връзки (такива, които не работят) се визуализират с червен цвят. Външните връзки, например връзки към електронна поща и URL адреси, са сини и се визуализират с малък глобус.

По подразбиране Dreamweaver визуализира картата на сайта хоризонтално. Ако началната страница има множество връзки, може да няма достатъчно място за показване на всички страници от картата на сайта. Можете да промените броя на колоните и ширината на колоните, за да поберете картата на сайта на една страница за по-лесно разглеждане. Можете също да превключвате разположението във вертикален формат.

3) В прозореца Site изберете Site > Site Mapview> Layout от прозореца Site.

Отваря се диалоговият прозорец Site Definition, показващ опциите за разположение на картата на сайта Site Map Layout

4) В текстовото поле Number of columns, въведете 1 и натиснете ОК

Картата на сайта бива генерирана отново, за да покаже всички връзки на страницата, този път в една колона.

съвет

Когато използвате изгледа Map and Files View, можете напълно да свиете панела Local Files като щракнете върху лентата, която отделя двата панела и я издърпате надясно. Можете да я издърпате чак до десния край на лентата за

превъртане, но не и след нея. Ако се опитате да я издърпате след десния край на лентата за превъртане, няма да успеете. Това може да ви помогне да създадете колкото е възможно повече място за разглеждане на големи карти на сайтове. Просто издърпайте лентата обратно до нейното първоначално положение, за да отворите отново панела Local Files. Това е бърз начин за превключване на изгледите.

Можте да запишете картата на сайта като графика, която да да бъде използвана в документация. Отваря се диалоговият прозорец Save Site Map, с помощта на който можете да запишете картата на сайта като графика. В някои случаи може да се наложи да използвате картата на сайта съвместно с други хора извън Dreamweaver. Опцията за записване на картата на сайта като графика улеснява показването на картата на сайта пред други хора.

съвет

Ако меню- командата Save Site Map е бледа, преминете обратно към прозореца Site и щракнете в празното бяло пространство на панела с картата на сайта, за да сте сигурни, че е активна. След това се върнете обратно и изберете отново командата Save Site Map. Ако щракнете в панела LocalFiles и го направите активен, няма да можете да осъществите достъп до функциите на картата на сайта. Трябва отново да направите активен панела, визуализиращ картата на сайта, като щракнете в този панел.Картата на сайта се записва като графика, която може да бъде отпеча-ана или разгледана в редактор на изображения.

СВЪРЗВАНЕ КЪМ ОТДАЛЕЧЕН САЙТ

Създаденият локален сайт в папка на Вашия твърд диск, която да съхранява всички папки и файлове, необходими за сайта. Дотук разработвахте страници в локалния сайт. Но за да могат посетителите да виждат вашите Web страници, трябва да копирате локалните файлове на отдалечения сайт. Обикновено отдалеченият сайт се намира на сървър, зададен от ваш хост, Web администратор или клиент, но може да бъде и в локална мрежа.

1) Изберете Site>Edit Site

Потребителите на Windows трябва да използват менюто Site на прозореца Site.

Отваря се диалоговия прозорец Edit Site

2) Селектирайте вашия сайт и натиснете Edit > Преминете на страница Advanced.

3) В списъка Category изберете Remote Info.

Секцията Remote Info на диалоговия прозорец Define Sites е мястото, където ще въведете информация, за да укажете на Dreamweaver към кой отдалечен сайт да се свързва и какви са атрибутите на този отдалечен сайт.

4) От падащото меню Access, изберете Local/Network.

В следващите стъпки ще създадете папка, за да симулирате отдалечен FTP сайт. Тази процедура ще ви позволи да експериментирате с функциите GET и PUT, както и с допълнителни функции за управление на сайт, без необходимостта от достъп до реален отдалечен сървър. В много случаи опцията Local/Network се използва когато имате достъп до друг компютър в мрежа, който ще хоства отдалечената папка. В този случай отдалеченият сайт ще бъде на вашия собствен компютър.

забележка

Достъпът по FTP е масово използван метод за качване или сваляне на файлове на/от отдалечен сайт. Тъй като може

да нямате достъп до отдалечен FTP сайт, докато изпълнявате този урок, следващата информация се предоставя само

като справочен материал. Консултирайте се с вашия мрежов администратор или хост, за да зададете правилно тези опции. Следващият списък от опции е достъпен за, избор на FTP от падащото меню Server Access е диалоговия прозорец Site Definition.

FTP Host: Името на хоста на вашия Web сървър (например ftp://mysite.com).

Host Directory: Директорията на отдалечения сайт, където се съхраняват документите, видими за публиката (известна също като корен на сайта).

Login и Password: Вашето име за влизане и парола на сървъра. Ако де-селектирате полето за отметка Save, ще ви бъде показвана покана за въвеждане на паролата всеки път, когато се свързвате към отдалечения сайт.

Use Passive FTP: Използва се когато имате защитна стена (firewall) между вашия компютър и сървъра. Тази опция не е отбелязана по подразбиране.

Use Firewall: Използва се, ако се свързвате към отдалечения сървър зад защитна стена. Тази опция не е отбелязана по подразбиране.

5) Щракнете върху иконата на папката вдясно от текстовото поле Remote Folder, за да зададете отдалечената папка.

Отваря се диалоговият прозорец Choose Remote Folder.

5) Изберете местоположение на твърдия диск, което е извън коренната папка. Натиснете бутона New Folder, въведете име на новата папка и я селектирайте.

Тази папка ще действа като обособена за отдалечен сървър и като всеки отдалечен сървър ще бъде огледало на локалната коренна папка на вашия сайт. Отдалечената папка трябва да бъде извън локалната коренна папка.

Можете винаги да редактирате информацията за сайта по-късно като изберете Site > Define Sites, за да отворите диалоговия прозорец Edit Sites и след това да селектирате сайта, който искате да промените. За това упражнение оставихте отбелязано полето за отметка Refresh File List Automatically, и неотбелязано полето за отметка Check In/Out

Сега прозорецът Site визуализира празната отдалечена папка в панела Remote Site на прозореца Sites. Пътят от вашия твърд диск до папката се визуализира след иконата на папката. Може да се наложи да поставите курсора върху името на папката, за да видите пълния път.

В горния край на прозореца Sites ще видите иконата Connect, с помощта на която влизате в зададения отдалечен сървър. За това упражнение дефинирахте локална папка, затова бутонът с иконата Connect не е активен, защото вече сте свързани.

забележка

Функцията Site Export ви позволява да селектирате сайт от списъка със сайтове и да го преместите на друг компютър. Това е полезно в много ситуации, включително при съвместно използване на сайтове с други членове на екипа или когато трябва да сменяте компютри. Сайтовете се записват като XML файлове и всички настройки от диалоговия прозорец Site Definition се запазват. За да експортирате текущия сайт, изберете Site > Export. За да селектирате друг сайт за експорт, изберете Site > Edit Sites..., селектирайте желаня сайт от диалоговия прозорец Edit Sites и натиснете Export. Ще се отвори диалоговият прозорец Export Site, в който можете да именувате файла и да зададете местоположение за записване на експортирания файл. Сайтът ще бъде записан с разширение .site. Не изтривайте и не променяйте това разширение. Обратно можете да използвате функцията Site Import, за да импортирате сайта в Dreamweaver. За да направите това, изберете Site > Import. Използвайте диалоговия прозорец Import Site, за да откриете и селектирате сайта. Ще ви бъде показана покана да селектирате локална коренна папка Local root Folder. Можете да импортирате само сайтове,

експортирани от Dreamweaver като XML файлове с разширение .ste. Помнете, че Export и Import прехвърлят само настройките от Site Definition - пак ще трябва да прехвърлите вашата коренна папка със всички ваши файлове. Ако използвате опцията за отдалечен достъп Local/Network, може да се наложи да обновите пътя до отдалечената папка.

СЪЗДАВАНЕ НА ФОРМУЛЯРИ

Web сайтовете трябва да събират информация от техните посетители за такива цели, като обратна връзка, регистрация, гласуване и електронна търговия. От събирането на различни типове информация до възможността на посетители за взаимодействие с вашия сайт, формулярите осигуряват необходимия потребителски интерфейс, който ви позволява да получавате данни, Формулярите ви позволяват да искате от посетителите конкретна информация или да им дадете възможност да отправят към вас отзиви, въпроси или молби. Формулярът съдържа полета, в които потребителите въвеждат информация. Тези полета могат да бъдат текстови полета, радиобутони, полета за отметка, менюта или списъци.

Данните от формулярите обикновено се изпращат в база данни на сървър, на електронен адрес или в приложение, което ще ги обработва. Данните, изпращани с помощта на формуляр, представляват непрекъснат текстов низ от информация, въведена от потребителя. Протоколът CGI (Common Gateway Interface) се използва най-често за обработка на данни от формуляри. CGI е стандартен протокол, който действа като комуникационна връзка между данните от формуляра и сървъра. Попитайте вашия Web администратор, за да получите информация за CGI скриптовете, които използва вашият сървър.

Преди да добавите отделните полета, трябва да разположите формуляра на страницата. Формулярът ще съдържа полета, в

които потребителите ще въвеждат информация и ще указва какво да бъде направено с данните. В това упражнение ще създадете област на формуляр.

- 1) Отворете документа. Позиционирайте курсора на празния ред под текста и щракнете върху иконата Form от страницата Forms в лентата Insert.

съвет

Можете да вмъкнете формуляр също като изберете Insert > Form.

Червените пунктирани линии визуално идентифицират областта на формуляра в прозореца на документа; тази област се дефинира в кода от таговете <form> и </form>. Червените линии са невидими елементи, които се визуализират само в Dreamweaver; когато разглеждате страницата в браузър, нищо не маркира областта на формуляра. Червените линии не могат да бъдат издърпвани. Размерът на областта на формуляра зависи от това какво ще поставите вътре във формуляра и автоматично се разширява толкова, колкото е необходимо, за да побере съдържанието.

забележка

Ако невидимите елементи не са включени, се появява прозорец със съобщение, уведомяващо ви, че няма да можете да виждате формуляра. Натиснете ОК, за да затворите прозореца със съобщение и след това изберете View > Visual Aids > Invisible Elements, за да можете да виждате червената пунктирана граница на формуляра. Ако невидимите елементи са включени, няма да видите предупреждаващото съобщение.

- 2) Селектирайте формуляра като щракнете върху червената пунктирана линия.

Инспекторът Property се променя, показвайки свойствата на формуляра. В инспектора Property има няколко опции.

забележка

Ако инспекторът Property не е видим, изберете Windows > Properties.

Опцията Form Name ви позволява да задавате име на формуляра, ако искате да го управлявате с приложение-скрипт, например JavaScript. Dreamweaver автоматично задава универсални имена в числов ред: form1, form2 и т.н.

забележка

Трябва да оставите текстовото поле Action празно и да не промените Method. Action указва на браузъра какво да прави с данните на формуляра. То задава пътя или URL до местоположението и името на приложението (обикновено CGI скрипт или динамична страница), което ще обработва инфор мацията когато потребителят натисне бутона Sub, CGI скриптовете се намират на Web сървъра, който сработва данните, изпращани от формуляра.

Method дефинира начина на обработка на данните: G1 POST или Default. Данните, изпращани от формулярс представляват непрекъснат текстов низ от въведено от потребителя информация. GET добавя съдържани на формуляра към URL адреса, зададен в текстовото ле Action; поради това тази информация е видима в адресната лента на браузъра. GET не е сигурен метод за трансфер на данни, затова не трябва да бъде използван за важна информация, като номера на кредитни карти или социални осигуровки. Методът GET може да изпраща само ограничено количество информация, поради често налаганите ограничения върху дължината на адресите от браузъри и сървъри. Това ограничение може да варира, затова методът GET също не е добър избор формуляри, в които посетителят въвежда много информация - дългите формуляри ще изгубят цялата информация, надхвърляща ограниченията за размер или дължина на URL. От друга страна методът POST има възможност да изпраща повече информация и е по-надежден и сигурен. Той е най-широко използваният метод, изпитван в скриптове за изпращане на данни от формуляри POST използва HTML заявка

за изпращане на стойността на формуляра в тялото на съобщение. Default използва методът по подразбиране на браузъра, който обикновено е GET.

Поговорете с вашия ISP (Internet Service Provider) или Web администратор, за да получите необходимата информация за задаване на опциите Action и Method за работа със скриптовете, използвани на вашия сървър.

Поставете текстовия курсор в областта между червените пунктир линии. Щракнете върху иконата Insert Table на страницата Comms лентата Insert. В диалоговия прозорец Insert Table направете таблица.

Cell Padding 5, оставете Cell Spacing на 0 и натиснете ОК.

Таблицата ще подобри разположението на формуляра и ще улесни подравняването на текста или изображенията с полетата на формуляра при поставяне на техните етикети. Можете да поставите таблица във формуляр или формуляр в таблица, но таблицата трябва напълно да съдържа формуляра или формулярът напълно да съдържа таблицата.

забележка

Въвеждането или проверката, че текстовите полета Cell Padding и Cell Spacing съдържат 0 е различно от наличието на някаква стойност в тези текстови полета. Ако в тях няма стойност, тогава се използва подразбираща се стойност от 1 пиксел - макар че числото 1 не се визуализира в полетата.

4) Щракнете в първата клетка от най-горния ред и използвайте текстовото поле W на инспектора Property, за да зададете ширина 284 пиксела. Поставете текстовия курсор в централната клетка на най-горния ред и ѝ задайте ширина 2. Задайте ширина 284 пиксела на третата клетка на най-горния ред.

Дефинирането на ширините на колоните преди поставянето на текст или обекти в тях може да помогне за поддържане на постоянен размер на клетките докато вмъквате необходимите обекти.

5) Поставете текстовия курсор в лявата клетка на първия ред. Вмъкнетеgif от папката и задайте ширината на изображението на 284 пиксела и височината на 1 пиксел. Вмъкнетеgif в централния ред, задавайки ширината на изображението на 2 пиксела и височината на 1 пиксел. Вмъкнетеgif в дясната клетка, задавайки ширината на изображението на 284 пиксела и височината на 1 пиксел.

Тези изображения gif ще поддържат постоянен размера на табличните клетки в желаните размери. Уплътнителните изображения често са необходими за налагане на задължителни правилни размери на табличните клетки. Тези уплътнителни изображения клетките могат да се свият или разширят в зависимост от текста, който съдържат - въпреки че сте задали техните ширини. Размерът на уплътнителните изображения отговаря на уплътнението на клетка Cell Padding, което приложихте към клетките. Към всяка от страните на всяка клетка ще бъде приложено уплътнение 5 пиксела. Така общият размер на лявата и дясната колони ще бъде по 294 пиксела за всяка (284 за уплътнителното изображение, плюс 5 пиксела за уплътнението на клетка отляво, плюс 5 пиксела за уплътнение на клетка отдясно).

6) Селектирайте клетките в лявата колона на редове 2, 3, 4 и 5. От изс качащото меню Horz на инспектора Property изберете Right, за да подравните вляво всичките четири клетки. Изберете съответните клетки в дясната колона и изберете Left от изскачащото меню

Тези четири клетки вляво ще съдържат текста на етикетите на полет във формуляра. В следващото упражнение ще добавите етикетите на таблицата като добавяте и полетата на формуляра, започвайки с първата клетка. Четирите клетки отдясно ще съдържат самите полета на формуляра.

7) Слейте трите клетки в ред 6. Повторете тази стъпка за редове 7, 8 и 9.

съвет

Можете да слеее клетките както направихте това в урок 4, като селектирате клетките и натиснете бутона Merges selected cells using spans в долния ляв край на инспектора Property или

като изберете **Modify > Table > Merge cells**.

Първите пет реда имат по три клетки. Редове от 6 до 9 сега имат само по една клетка.

8) Селектирайте редовете от клетки от 10 до 12 в лявата колона. От падащото меню **Horz** на инспектора **Property** изберете **Right**, за да под-равните вдясно и трите клетки. Селектирайте клетките в дясната колона на редове от 10 до 12 и изберете **Left** от падащото меню **Horz**.

Тези клетки също ще съдържат текстови етикети отляво и полета на формуляра отдясно.

9) Запишете документа.

Така завършихте разположението на таблицата, която ще представя вашия формуляр. Централната колона ще действа като уплътнителна колона, за да предотврати доближаването на текстовите етикети и полетата на формуляра прекалено близко едни до други.

забележка

На една страница можете да имате множество формуляри. Но в HTML не е възможно да влагате формуляр вътре в друг формуляр. Поради това ограничение Dreamweaver не допуска случайно влагане на формуляри като изключва вмъкването на един формуляр в друг формуляр. Опцията за вмъкване на формуляр няма да бъде бледа, но ако се опитате да поставите един формуляр в друг, такъв няма да бъде вмъкнат. Ако таговете за формуляр бъдат вмъкнати ръчно вътре във формуляр, Dreamweaver ще освети неправилните тагове, за да ви обърне внимание на грешката.

ДОБАВЯНЕ НА ЕДНОРЕДОВИ ТЕКСТОВИ ПОЛЕТА

Текстовите полета са предназначени за събиране на информация, която потребителят може да въвежда в тях. Типичните едноредови текстови полета събират от потребителите

имена, части от адреси и информация за електронна поща.

Трябва да поставите всички полета и бутони на формуляра в рамките на червените пунктирани линии; в противен случай те няма да бъдат част от формуляра. Ако се опитате да вмъкнете полета извън червените граници на формуляра, Dreamweaver ще визуализира предупреждение с опции Yes или No, което ви пита дали искате да добавите таг на формуляр. Ако изберете No, тези полета или бутони няма да функционират като част от формуляр. В документа, в лявата клетка на ред 2 въведете Name: и натиснете два пъти Tab.

Много е важно да осигурите етикети за всички обекти във формуляра (текстови полета, полета за отметка и др.), за да могат вашите посетители да разберат каква информация са длъжни да въведат в тези полета. Без етикети формулярите могат да станат доста объркващи.

Клавишът Tab премества текстовия курсор в следващата клетка от таблицата. Следващата клетка е централната клетка, затова трябва да натиснете два пъти клавиша Tab, за да преминете в дясната клетка, където ще поставите полето на формуляра.

Щракнете върху иконата Text Field на страницата Forms в лентата Insert.

съвет

Също можете да изберете Insert > Form Objects > Text Field.

Във формуляра бива поставено едноредово текстово поле. Инспекторът Property винаги визуализира свойствата на Text Field при вмъкване на текстово поле или когато щракнете върху текстово поле в прозореца на документа. Подразбиращата се опция за Type е Single line.

Оставете празно текстовото поле Init Val за това упражнение. Първоначалната стойност на опцията ви позволява да задавате

текст, който ще се появява в текстовото поле когато се зарежда страницата. Въпреки че потребителят ще може да променя този текст, използвайте тази опция внимателно. Потребителите, които искат бързо да преминат през формуляра, могат неволно да пропуснат поле, в което вече има текст, мислейки, че вече са го попълнили. От друга страна `Init Val` може да даде на потребителя пример на вида на информацията, която се изисква от него.

3) Селектирайте текстовото поле, което току-що вмъкнахте и заменете `textfield` с `name` в текстовото поле `Name` на инспектора `Property`.

Когато се изпращат данните от формуляра, името на текстовото поле идентифицира информацията, въведена в полето. В този случай "name" означава, че информацията, въведена в това поле, представлява името на посетителя. Всички полета трябва да имат имена. Не използвайте интервали или специални знакове в името и помнете, че в имената се отчита разликата между главни и малки букви: Dreamweaver автоматично задава универсални имена в числов ред: `textfield`, `textfield2` и т.н.

Важно е винаги да задавате кратки и описателни имена на всички полета. Да предположим, че имате две текстови полета на страница с етикети до тях, подканващи потребителя да въведе номер на домашен телефон в едното поле и номер на офис телефон в другото. Ако тези полета са именувани съответно `textfield` и `textfield2`, техните имена няма да ви дават никаква индикация за това кой е номерът на домашния телефон и кой -на телефона в офиса. От друга страна чрез задаване на по-описателни имена на полетата, например `worknumber` и `homenumber`, можете да избегнете объркването при идентифициране на тази информация.

4) В текстовото поле `Char Width` на инспектора `Property` въведете 40.

Ширината на текстовото поле се увеличава, за да покаже приблизително 40 знака. Първоначалната ширина на текстовото поле е около 24, макар че текстовото поле е празно. Реалният размер на текстовото поле в браузъра ще варира, защото зависи от размера, зададен от потребителя като подразбиращ се размер на текста в неговия браузър. Височината на текстовото поле също се определя от подразбиращия се размер на текста в браузъра.

5) В текстовото поле Max Chars на инспектора Property въведете 50.

Max Chars ограничава общия брой на знаковете, които може да въвежда потребителят. Първоначално това текстово поле е празно и броят на знаковете, които може да въвежда потребителят е неограничен. Може да се наложи да ограничите броя на знаковете, ако изпращате информация на база данни, в която броят на знаковете за дадено поле е ограничен в дефиницията на базата данни.

забележка

Ако стойността Max Chars е по-голяма от Char Width, потребителите могат да продължат да въвеждат и текстът ще се превърта в областта. Областта за превъртане завършва до стойността Max Char.

6) Въведете Email в лявата клетка на ред 3 и натиснете два пъти Tab. Добавете едноредово текстово поле в дясната клетка и му задайте име email. Задайте на Char Width стойност 40 и на Max Char - стойност 70.

Това поле ще приема електронния адрес на потребителя.

съвет

Внимавайте когато задавате Max Char за полета, които приемат такава информация, като URL адреси и адреси на електронна поща. Потребителите няма да могат да въведат пълния URL или някаква друга информация, ако тази информация е по-дълга от стойността Max Char, защото няма да могат да въвеждат знакове след зададения от вас лимит.

7) При още селектирано поле email, въведете Enter your email в текстовото поле Init Val на инспектора Property.

Първоначалната стойност дефинира някакъв текст, който се

появява в текстовото поле когато посетителят зареди страницата. Посетителите могат да заменят първоначалната стойност с техен собствен текст. Първоначалните стойности са полезни за подканване на потребителите да въведат информация или за показване на примерен текст. Но тези първоначални стойности могат да се превърнат в недостатък, ако посетителят реши да пропусне полето, защото то му изглежда вече попълнено.

8) Запишете файла и го разгледайте в брауъра.

Оставете този файл отворен за следващото упражнение.

забележка

Обикновеното текстово поле визуализира информацията в брауъра докато я въвеждате. Текстовото поле за парола Password изглежда по същия начин като всяко друго текстово поле, но докато пишете, показваният на екрана текст се скрива с точки или звездички. Опцията password само скрива текста в полето от някой, който гледа над рамото ви докато го въвеждате - тя не криптира и не защитава вашите данни. За да криптирате данните, трябва да имате сървърен софтуер за сигурност, който работи на Web сървъра. Трябва да поговорите с вашия Web администратор, за да получите детайлна информация за защитата на данните. За да създадете поле за парола, вмъкнете стандартно едноредово текстово поле и селектирайте Password за опцията Type на инспектора Property. Тази опция води до появата на звездички или точки когато потребителят въвежда данни в това поле. Текстовите полета Password могат да бъдат само едноредови текстови полета. Стойността Max Chars за пароли трябва да бъде зададена до лимита за пароли на вашия сървър.

СЪЗДАВАНЕ НА СЛОЕВЕ

Слоят (layer) представлява правоъгълен контейнер за HTML съдържание, който можете да позиционирате на точно местоположение в прозореца на брауъра. Слоевете могат да съдържат широко разнообразие от елементи: текст,

изображения, таблици и дори други слоеве. Всяко нещо, което поставяте в HTML документ, можете да поставите и в слой. Слоевете са особено полезни за разполагане на елементи един върху друг или за тяхното частично припокриване. Слоевете поддържат само браузърите версии 4.0 и по-нови. Те могат да контролират разположението и външния вид, когато ги използвате в комбинация с CSS стилове и осигуряват интерактивност, когато се използват с поведения и времедиаграми.

Съществуват няколко различни начина за създаване на слоеве. Кой метод ще изберете зависи от начина, по който планирате да използвате слоя и от мястото, където планирате да го разположите. Създайте нов документ. Запишете файла като layers.html в папката. Озаглавете документа

2) Проверете дали на страницата Layout в лентата Insert е натиснат бутона Standard View.

Бутон Standard View

За да създадете слой трябва да сте в изглед Standard View.

3) Щракнете върху иконата Draw Layer на страницата Common в лентата Insert. Преместете курсора в прозореца на документа; след щракнете и издърпайте, за да създадете нов слой в дясната част на страницата.

Когато преместите курсора в прозореца на документа, курсорът семеня на кръстче (+). След като издърпате и освободите курсора, нов слой се визуализира като правоъгълник. Сега трябва да виждате маркера на слоя в горния край на прозореца на документа. Той ще се вижда в син цвят когато слойът е селектиран и в жълт когато не е селектиран. Ако маркерът на слоя не е видим, изберете View > Visual Aids Invisible Elements.

забележка

Можете да използвате маркера на слоя за селектиране на

слоя, но ако слойт е позициониран в горния ляв край на прозореца на документа, маркерът може да бъде закрит от самия слой и да изглежда че измества позицията на слоя. Това изместване се проявява само в прозореца на документа; когато страницата се разглежда в браузъра, всички елементи ще бъдат на техните правилни позиции. Изключете маркерите като използвате View > Visual Aids > Invisible Elements. Отметката до командата в менюто индицира, че опцията е включена.

По подразбиране кодът на слой се вмъква в горния край на страницата, точно под тага <BODY>. Има два тага, които можете да зададете за слоеве с помощта на падащото меню Tag в инспектора Property: <DIV> и . Тагът <DIV> е най-масово разпространен и дава възможност най-голяма възможна аудитория да разглежда вашите слоеве. Dreamweaver използва тага <DIV> по подразбиране, за създаване на слоеве, използващи абсолютно позициониране, за определяне на местоположението на слоя спрямо горния и левия край на прозореца на браузъра. Тагът <DIV> е елемент на ниво блок. използва относително позициониране, за да определи местоположението на слоя в зависимост от позицията на други елементи около него. Тагът е вътрешен (inline) елемент.

забележка

Dreamweaver разпознава два допълнителни тага, <LAYER> и <ILAYER>, но не осигурява възможност за използване на тези тагове за създаване на слоеве. Тези тагове се поддържаха само от Netscape Navigator 4. Netscape вече не поддържа тези тагове, а Internet Explorer никога не ги е поддържал. Изгледът Design View няма да изобразява или визуализира слой, макар че ще вмъкне маркер за слой.

- 4) Позиционирайте курсора върху рамката на слой. Когато курсорът се превърне в ръка (Macintosh) или в четирипосочни стрелки (Windows), щракнете, за да селектирате слой. Сега слойт е показан с квадратен етикет в горния ляв край. Този етикет представлява манипулатор за селектиране на слой.

Черните квадратчета на рамките на слоя представляват манипулатори за оразмеряване.

Поставете текстовия курсор вътре в слоя. Вмъкнете таблица в слоя със следните атрибути: 1 колона, 1 ред, ширина 300 пиксела, уплътнение на клетка 5 и разстояние между клетки 0. Отворете `locations.txt` от папката, копирайте целия текст и го вмъкнете в таблицата, която създадохте вътре в слоя.

Текстът ще бъде вмъкнат в слоя от мястото на текстовия курсор. Слойът ще се разшири, ако е необходимо, за да побере целия текст. Слоеве се разширяват автоматично, за да покажат цялото си съдържание, освен ако не сте променили настройката `overflow` в инспектора `Property`. Дължината на този слой, показана в инспектора `Property` е пак същата като тази, която зададохте при вмъкване на таблицата, когато в слоя нямаше никакъв текст. Реалната дължина на слоя ще варира, тъй като размерът на текста ще варира в зависимост от системата, браузъра и настройките на шрифта, които използват посетителите на страницата.

Поставете текстовия курсор в документа извън слоя. Щракнете върху иконата `Draw Layer` на страницата `Common` в лентата `Insert`, за да начертаете малък втори слой от лявата страна на страницата. Вмъкнете в слоя изображението `.....gif` от папката.

МОДИФИЦИРАНЕ НА СЛОЕВЕ

След като създадете слой може да предпочетете да му добавите фон, да го преместите или да промените неговите размери. Едно от предимствата на използването на слоеве е, че можете да ги поставяте на точни местоположения на страницата. Можете да използвате инспектора `Property` и да въвеждате в него числови стойности за местоположението и да подравнявате слоеве по други слоеве. Трябва първо да селектирате слоя, за да можете да правите модификации с него. Съществуват три метода за селектиране на слой. Кой метод ще използвате зависи от сложността на слоя.

В прозореца на документа `layers.html` позиционирайте курсора върху рамката на слоя `textlayer` и щракнете върху линията на рамката когато курсорът се превърне в ръка (Macintosh) или в кръстосани стрелки (Windows).

забележка

Ако не са селектирали никакви слоеве, натискането на Shift и щракването вътре в слоя ще го селектира, а само щракването в слоя ще постави текстовия курсор в слоя и ще направи слоя активен, но няма да селектира самия слой. Други начини за селектиране на един слой е да щракнете върху жълтия маркер на слой, който представя местоположението на слоя в HTML кода (невидимите елементи трябва да бъдат показани) или да щракнете върху името на слоя в панела Layers.

Слоят става селектиран и около него се появяват квадратни черни манипулатори за оразмеряване. Докато е селектиран, слой `textlayer` се появява над другите слоеве. Около името на селектирания слой в панела Layers се появява пунктирана линия (Macintosh) или плътна линия (Windows). Инспекторът Property се променя, за да отрази свойствата на селектирания слой. За да видите всички свойства, щракнете върху стрелката за разширяване в долния десен ъгъл на инспектора Property.

забележка

За да изтриете слой, селектирайте го и натиснете Delete (Macintosh) или Backspace (Windows).

2) Оразмерете слоя `textlayer` като въведете 300px за ширината в текстовото поле W на инспектора Property и натиснете Return (Macintosh) или Enter (Windows).

В инспектора Property текстовите полета W и H визуализират зададените ширина и височина на слоя. Промяната на размера на слоя ще промени тези стойности. Подразбиращата се мерна единица е px (пиксел).

забележка

Можете да зададете също следните мерни единици: ре (пика), pt (пункт), in (инч), mm (милиметър), cm (сантиметър) или % (процент от родителската стойност). Съкращенията трябва да бъдат поставени непосредствено след стойността, без интервал между тях (например 3тт). Препоръчителни единици са пиксел или процент.

Можете да промените размера на слоя също като издърпате всеки от манипулаторите за оразмеряване.

съвет

За да промените размера на слоя със стъпка един пиксел от клавиатурата, селектирайте слоя и натиснете Option + клавиша с насочена надясно стрелка (или която и да е стрелка) за Macintosh или Ctrl + клавиша с насочена надясно стрелка (или коя да е стрелка) за Windows. За да промените размера на слоя с текущата стъпка (инкре-мент) на мрежата, натиснете Shift + Option + клавиша с насочена надясно стрелка (или която и да е стрелка) за Macintosh или Shift + Ctrl + клавиш с насочена надясно стрелка (или която и да е стрелка) за Windows. Вижте упражнението към секцията "Настройки на мрежа и размерни линии" по-късно в урока, за да зададете инкре-мент на мрежата.

Както видяхте при вмъкване на текста и изображенията, слоевете се разширяват, за да поберат тяхното съдържание. Когато съдържанието на слоя надхвърля зададения размер, първоначалните стойности за ширина и височина ще бъдат променени. Настройката Overflow на инспектора Property контролира начина, по който се държат слоевете когато се случи това. Съществуват четири опции Overflow: visible, hidden, scroll и auto. Visible, опцията по подразбиране, ще увеличава размера на слоя, разширявайки го надолу и надясно, ако е необходимо, за да стане видимо цялото му съдържание. Hidden запазва размера на слоя и отрязва цялото съдържание, което не се побира в този размер, без да осигурява ленти за превъртане. Scroll ще добави ленти за превъртане към слоя, независимо дали съдържането

излиза извън размера на слоя. Auto ще осигури появяването на ленти за превъртане само когато съдържанието на слоя надхвърля неговите граници. Може да се наложи да щракнете върху стрелката за разширяване на инспектора Property, за да направите видими тези опции.

КАЧВАНЕ НА ФАЙЛОВЕ

Можете да използвате Dreamweaver, за да проверите кои са най-новите файлове на вашия локален сайт. По този начин можете да обновите само файлове, които са променени.

1) В панела Local Files на прозореца Site селектирайте папката от най-високо ниво > изберете Site > Synchronize. Отваря се диалоговия прозорец Synchronize Files

1) От падащото меню Synchronize изберете Entire Site. От падащото меню Direction изберете Put newer files to remote. Натиснете Preview

Dreamweaver ще сканира сайта и ще сравни файловете, разположени в локалната и в отдалечената папки. Ако и в двете има едни и същи файлове, Dreamweaver ще сравни датите на модификация. Файловете, които са по-нови в локалната папка или които не съществуват в отдалечената, ще бъдат прехвърлени в отдалечената папка. В този случай всичко във вашата локална папка ще бъде качено на отдалечената.

След завърши сканирането на локалната и отдалечената папки, Dreamweaver ще отвори списък на файловете, за които е определил, че е необходимо да бъдат качени на отдалечената папка. Този диалогов прозорец показва списък, съдържащ действието (Put или Get), името на файла и състоянието. За всеки файл имате опция да махнете отметката от полето за действие Action, което ще накара Dreamweaver да пропусне този файл при качването. Броят на файловете, които трябва да бъдат обновени,

е показан в долния край на този диалогов прозорец.

забележка

Функцията за синхронизиране сваля и качва файлове, дори ако използвате Check In / Out. Тя няма да запазва или освобождава файловете, а просто ще ги заменя.

съвет

Можете да хванете виртуалната линия, отделяща колоните File и Status в заглавната част на списъка и да я преместите надясно, за да виждате повече от имената на файловете.

Файлът history.html бива обозначен с думата skip в колоната за състояние Status.

- 2) Натиснете ОК. Натиснете Close когато завърши синхронизацията.

Появява се диалоговият прозорец Status, който ви показва напредъка на синхронизацията. Всички файлове във вашата локална коренна папка, с изключение на history.html биват копирани в отдалечената папка.

Изпълнението на тази опция може да отнеме дълго време в зависимост от размера на сайта и от броя на файловете, които трябва да бъдат прехвърлени.

съвет

Ако сте променили само няколко файла, може да откриете, че е по-бързо да селектирате обновените файлове и да ги качите ръчно, за да не се налага да чакате трансфера и на файловете, които не е нужно да бъдат копирани.

Когато трансферът завърши, списъкът на файловете на сайта ще

ви информира колко файла са обновени.

съвет

Можете да натиснете Save Log, за да създадете дневник на трансфера на файлове, ако е необходимо да отчитате времената на трансфер на файловете.

Dreamweaver сравнява датите на модификация на всички локални файлове със съответната информация за файловете в отдалечения сайт и селектира само по-новите локални файлове.

В диалоговият прозорец Dependent Files. Вашите възможности за избор са yes, no и Cancel. Yes изпраща на сървъра заедно със селектираните HTML страници и всички изображения на тези страници; NO изпраща само HTML страниците. Ако сте променили само HTML страницата и нейните изображения са вече на сървъра, няма смисъл да изпращате изображенията отново, затова трябва да натиснете NO. Ако сте модифицирали изображение или сте добавили изображение към страницата, трябва да натиснете Yes

забележка

Диалоговият прозорец Dependent Files съдържа и полето за отметка Don't Ask Me Again. Ако тази опция е отбелязана преди това, няма да виждате диалоговия прозорец Dependent Files

Натиснете No, ако виждате диалоговия прозорец Dependent Files. Не сте модифицирали никой от подчинените файлове в това упражнение, затова не е нужно да ги заменяте в отдалечената папка.

Всички селектирани файлове в локалната папка са копирани на отдалечения сайт.

забележка

Ако не виждате диалоговия прозорец **Dependent Files**, но искате да имате възможност за избор, изберете **Edit > Preferences**. Селектирайте категорията **Site** и отбележете двете полетата за отметки **Dependent Files** за опциите **Prompt on Get/Check Out** и **Prompt on Put?Check In**.

Когато завърши качването, ще видите списък от файлове в панела на отдалечения сайт, който е огледално копие на списъка в панела **Local Folder**.

СКРИВАНЕ

Докато разработвате вашия **Web** сайт може да предпочетете да забраните качването или свалянето на определени файлове. Например ако имате голям брой **Flash** и **QuickTime** филми, вградени на страниците, може да не искате да заменят тези **Flash** и **QuickTime** файлове в локалната папка или на отдалечения сървър всеки път, когато сваляте или качвате файлове.

Можете да скривате (**cloak**) папки или типове файлове, за да ги изключите от функциите за трансфер на файлове – **Synchronize**, **get** и **Put** и **Check In/Out**. Скритите папки и типове файлове се изключват също от операциите, засягащи сайта като цяло, като селектиране на по-нови локални и по-нови отдалечени, проверка на връзки, търсене/замяна, отчети и обновяване на библиотека/шаблони. Скритите папки и файлове няма да се появяват в списъците на панела **Assets**.

забележка

Скриването, подобно на много функции на прозореца **Site** на **Dreamweaver**, не се разпознава от други програми за **FTP** трансфер.

съвет

Добър начин за организиране на сайта е да съхранявате

всички медийни файлове на едно място в една и съща папка. Например ако вашият сайт има голям брой файлове във формат PDF, създаването на отделна папка за Pdf файлове ще спомогне за поддържането на организиран сайт и за по-лесната му поддръжка.

- Изберете Site > Cloaking > Cloak

Сега иконата на папката Flash се визуализира с диагонална червена линия през нея, както в панела Local Files, така и в панела Remote Sites на прозореца Site. Диагоналната червена линия индицира, че файлът е скрит и ще бъде изключен от операциите в сайта.

забележка

Можете да откриете папката, за да я включите отново в операциите на сайта като селектирате папката и изберете Site > Cloaking > Uncloak.

Страницата Advanced на диалоговия прозорец Sites Definition ще се отвори със селектирана категория Cloaking.

Не можете да скриете отделни файлове; трябва да скриете или цели папки, или всички файлове от определен файлов тип

ПРОВЕРКА НА ВРЪЗКИТЕ В САЙТА

Доста често Webд изайнерът добавя, изтрива или променя имената на страници в сайта по време на прозореца на разработка. Лесно може да се допусне наличие на страница, която съдържа връзки към изтрит или преименуван файл. Вашите потребители ще бъдат неприятно изненадани, ако при щракване върху дадена връзка получат съобщение за грешка "404: File not Found, индициращо, че исканата от тях страница липсва.

В това упражнение ще се използва възможността Check Link, за да откриете тези липсващи връзки. Dreamweaver може да проверява само връзки към файлове в рамките на сайта. Външните връзки се показват в списъка, но задачата за тестване

на тези връзки остава за вас, за да се уверите, че външните връзки са валидни URL.

- Отваря се страницата Link Checker на диалоговия прозорец Results. Когато изпълните Check Link, Broken Links може да е избрано по подразбиране и всички прекъснати връзки да бъдат визуализирани в колоната Broken Links. Ако Broken Links не е избрано, изберете го от падащото меню Show
- Слектирайте прекъснатата връзка (none.html)Името на файла се осветява и в дясно от прекъснатата връзка се появява икона на папка
- променете none.html на culture.html след това натиснете Enter.

Приложение

Web-сайтове за помощен софтуер:

HTML редактори

- www.adobe.com
- www.allaire.com
- www.barebone.com
- www.macromedia.com/software
- sausage.com

Графични редактори

- www.adobe.com
- www.corel.com
- www.jacs.com
- www.macromedia.com

Редактори за анимация

- www.apple.com/quicktime
- www.boxtopsoft.com/
- www.realnetworks.com

Скриптове и код

- www.htmlgoodies.com
- www.javascript.com
- www.worldwidemart.com
- www.scripts.com
- www.webdeveloper.com
- www.builder.com

Приложен Сифтуер:

- Macromedia Dreamweaver mx
- 25 000 анимирани приложения за Web

1.ОСНОВИ НА HTML	
Структура на HTML	2
ТЕКСТ И ФОН	11
СПИСЪЦИ	29
ИЗОБРАЖЕНИЯ	44
СПЕЦИАЛНИ СИМВОЛИ	53
ХИПЕРЛИНКОВЕ	55
ЦВЕТОВЕ	62
ХОРИЗОНТАЛНИ ЛИНИИ	66
ФОРМУЛЯРИ	70
ТАБЛИЦИ	79
МЕТА ЕЛЕМЕНТИ	91
Мета тагове	91
Cascading style sheets	96
STYLE	97
Деклариране на стилове, чрез класове	100
Изпозване на външни Style Sheets	102
Форматиране на текст с CSS	103
Свойства на CSS1	109
РАМКИ	116
JAVASCRIPT	129
Променливи	134
Масиви	137
Събития	139
Функции	141
Математически операции	145
Обекти	145
Булеви изрази.Условия	148
Оператори за цикъл	148
Етикети за таблици	151
Етикети за рамки (фрейми):	151
Пълен списък на HTML таговете с описание	153
2.DREAMWEAVER	
Основи възможности на Dreamweaver MX	156
РАЗРАБОТВАНЕ НА СТРУКТУРАТА НА САЙТ	162
ДЕФИНИРАНЕ НА ЛОКАЛЕН САЙТ	163
ЗАДАВАНЕ НА БРАУЗЪРИ ЗА ПРЕГЛЕД	166
СЪЗДАВАНЕ И ЗАПИСВАНЕ НА НОВА СТРАНИЦА	167
ЗАДАВАНЕ НА ЗАГЛАВИЕ НА СТРАНИЦА	170
ИМПОРТИРАНЕ НА ТЕКСТ	170
ПРОМЯНА НА ШРИФТ	171
ПРОМЯНА НА РАЗМЕРА НА ШРИФТА	174
ПРОМЯНА НА ЦВЕТА НА ШРИФТА	175
ЗАПИСВАНЕ НА ПРЕДПОЧИТАНИ ЦВЕТОВЕ	175
СЪЗДАВАНЕ НА HTML СТИЛОВЕ	176
АВТОМАТИЧНО ДОБАВЯНЕ НА ДАТА	177
ДОБАВЯНЕ НА FLASH ТЕКСТ	178
МОДИФИЦИРАНЕ НА FLASH ТЕКСТ	181
РАЗПОЛАГАНЕ НА ГРАФИКИ НА СТРАНИЦАТА	181
ОРАЗМЕРЯВАНЕ И ОПРЕСНЯВАНЕ НА ГРАФИКИ	184
ПОЗИЦИОНИРАНЕ НА ГРАФИКИ	187
ДОБАВЯНЕ НА РАМКА ОКОЛО ИЗОБРАЖЕНИЕТО	188
ЗАДАВАНЕ НА ИМЕНА И <Alt> АТРИБУТИ НА ИЗОБРАЖЕНИЯ	189

ВМЪКВАНЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЕ ОТ ПАНЕЛА ASSETS	190
РАЗПОЛАГАНЕ НА ТЕКСТ ОКОЛО ИЗОБРАЖЕНИЯ	192
НАСТРОЙКА НА РАЗСТОЯНИЕ ОКОЛО ИЗОБРАЖЕНИЕТО	194
ВМЪКВАНЕ НА ЗАПАЗЕНО МЯСТО ЗА ИЗОБРАЖЕНИЕ	194
ДОБАВЯНЕ НА FLASH БУТОНИ	195
ЗАДАВАНЕ НА ЦВЕТОВЕ НА ВРЪЗКИТЕ	196
СЪЗДАВАНЕ НА ХИПЕРТЕКСТОВИ ВРЪЗКИ	197
СЪЗДАВАНЕ НА ГРАФИЧНИ ВРЪЗКИ	199
ВМЪКВАНЕ И СВЪРЗВАНЕ КЪМ ИМЕНУВАНИ КОТВИ	200
СЪЗДАВАНЕ НА ТАБЛИЦА В ИЗГЛЕД LAYOUT VIEW	204
СЪЗДАВАНЕ НА ТАБЛИЦА В СТАНДАРТЕН ИЗГЛЕД	206
ВЛАГАНЕ НА ТАБЛИЦИ	209
ОЧЕРТАВАНЕ НА РАМКИ НА ТАБЛИЦА	213
СЪЗДАВАНЕ НА ИЗСКАЧАЩО МЕНЮ	214
СЪЗДАВАНЕ НА НАБОР ФРЕЙМОВЕ	216
ЗАПИСВАНЕ НА НАБОР ОТ ФРЕЙМОВЕ	218
ОРАЗМЕРЯВАНЕ НА ФРЕЙМОВЕ В НАБОР ФРЕЙМОВЕ	219
ДОБАВЯНЕ НА ЛЕНТА ЗА НАВИГАЦИЯ	221
ДОБАВЯНЕ НА НОВИ ПАПКИ И ФАЙЛОВЕ КЪМ САЙТ	223
СЪЗДАВАНЕ НА КАРТА НА САЙТА	224
СВЪРЗВАНЕ КЪМ ОТДАЛЕЧЕН САЙТ	227
СЪЗДАВАНЕ НА ФОРМУЛЯРИ	230
ДОБАВЯНЕ НА ЕДНОРЕДОВИ ТЕКСТОВИ ПОЛЕТА	235
СЪЗДАВАНЕ НА СЛОЕВЕ	239
МОДИФИЦИРАНЕ НА СЛОЕВЕ	241
КАЧВАНЕ НА ФАЙЛОВЕ	244
СКРИВАНЕ	246
ПРОВЕРКА НА ВРЪЗКИТЕ В САЙТА	248

Bexout - Your Global IT Partner

<http://www.bexout.com>

професионален веб дизайн и програмиране
качествен и евтинг веб хостинг
регистрация на домейни
е-маркетинг и реклама