

# NOTIUNI DE HTML

## CAP I - Structura paginii

Paginile pe internet sunt, de regula, realizate intr-un limbaj numit **HTML** - HyperText Mark-up Language. Editarea acestora se poate face in orice program de editare texte, pornind chiar cu banalul **Notepad** din Windows. Toate notiunile prezentate in acest ghid pot fi puse in practica utilizand Notepad, astfel incat **poti deschide Notepad acum**.

Fisierul pe care il vom edita se va numi **index.html**. In general fisierul principal al unui site internet (cel care se incarca atunci cand tastam o adresa de genul www.abc.abc) este numit index.html. Instructiunile pe care le folosim intr-o pagina HTML se numesc **tag**-uri si acestea indica browser-ului (Netscape, Internet Explorer, etc) modul de prezentare a informatiei din pagina. Tag-urile se scriu intre semnele < si >. Tag-urile nu trebuie scrise respectand reguli foarte stricte (nu e nevoie sa scrii numai cate un tag pe rand sau sa folosesti numai litere mari, etc).Un exemplu de utilizare a tag-ului FONT este:

```
<FONT FACE=ARIAL COLOR=#FF0000>ABC SRL - lider pe piata serviciilor</FONT>
```

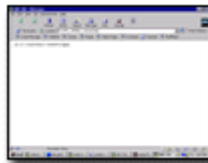
Instructiunea de mai sus va determina afisarea textului "ABC SRL - Lider pe piata serviciilor" cu font arial si culoarea rosie. Dupa cum se poate observa, exista un tag **inaintea** textului si unul care **incheie** textul respectiv. **Majoritatea tag-urilor functioneaza in acest mod: se pun inaintea informatiei pe care dorim sa o prezentam intr-un anumit mod iar apoi la sfarsitul acesteia**, ca in exemplul de mai sus. Continutul oricarui fisier HTML trebuie inclus intre tag-urile **<HTML>** si **</HTML>**. Aceasta inseamna ca tag-ul **<HTML>** trebuie sa fie primul lucru care apare intr-un fisier HTML, iar tag-ul **</HTML>** trebuie sa fie ultimul:

```
<HTML>
...aici se completeaza informatia de prezentat in pagina...
</HTML>
```

Ca structura, o pagina HTML are doua parti: o parte delimitata de tag-urile **<HEAD>** si **</HEAD>** ce contine informatii de identificare a paginii si o parte delimitata de tag-urile **<BODY>** si **</BODY>** ce contine informatiile de prezentat efectiv in pagina. Asupra primei sectiuni nu vom insista prea mult. Cel mai important tag utilizat in sectiunea HEAD este cel care da titlul paginii. Acest titlu va fi incadrat de **<TITLE>** si **</TITLE>**. Un exemplu de pagina HTML foarte simpla, avand titlul "ABC SRL" este:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>ABC SRL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  ...aici se completeaza continutul paginii...
</BODY>
</HTML>
```

Tag-urile **<HTML>...</HTML>**, **<HEAD>...</HEAD>**, **<TITLE>...</TITLE>** si **<BODY>...</BODY>** vor aparea o singura data in cadrul unui fisier HTML, dupa cum arata exemplul de mai sus. Apasa pe imaginea de mai jos pentru a vedea cum arata fisierul ce contine instructiunile de mai sus (se deschide intr-o fereastră separata pe care o poti inchide dupa consultare):



## CAP II - Despre texte

Cel mai important element al unei pagini internet este, desigur, **textul**. Intr-o forma simpla, acesta poate fi scris efectiv intr-o pagina HTML, dupa cum am vazut in exemplul anterior: am scris in fisierul HTML textul "...aici se completeaza informatia de prezentat in pagina..." si acesta s-a incarcat in mod identic in browser.

Vom studia in continuare elemente de **formatare a textului**. Doua lucruri trebuie mentionate in primul rand, legate de formatarea textelor: utilizarea **spatiilor** si **trecerea la un nou rand**. Intr-un fisier HTML afisarea mai multor spatii consecutive nu este posibila prin scrierea directa in fisierul html ci folosind de mai multe ori sintagma **&nbsp;**. Astfel, pentru a pune trei spatii intre cuvintele ABC si SRL in textul "ABC SRL" va trebui sa



### CAP III - Despre culori

Am vazut in capitoul anterior ca textele din paginile HTML pot avea diverse culori cu un tag de tipul **<FONT COLOR=#00FF00>...</FONT>**. Vom prezenta in continuare **sistemul de codificare a culorilor** pentru paginile web.

Fiecare culoare este interpretata ca fiind compusa din diverse procente ale culorilor **rosu, verde si albastru**. Acestea sunt exprimate prin numere in baza 16. Astfel, numarul 00 reprezinta nivelul minim dintr-o anumita culoare iar numarul FF reprezinta nivelul maxim. Acordand ponderi exprimate prin aceste numere in baza 16 culorilor rosu, verde si albastru (Red, Green, Blue - RGB) se poate obtine orice culoare:

<FONT COLOR=#FF0000>	rosu
<FONT COLOR=#00FF00>	verde
<FONT COLOR=#0000FF>	albastru
<FONT COLOR=#FFFF00>	galben
<FONT COLOR=#FF00FF>	mov
<FONT COLOR=#00FFFF>	bleu
<FONT COLOR=#000000>	negru
<FONT COLOR=#FFFFFF>	(alb)


Culorile de mai sus vor fi mai putin "aprinse" daca in loc de FF se foloseste AA, spre exemplu: **#00AA00**.

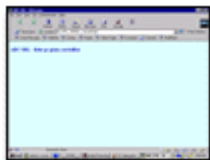
Folosind acelasi sistem vom putea specifica culoarea de fundal (**background**) a unei pagini web, in cadrul tag-ului BODY despre care am vorbit la inceputul acestui ghid:

**<BODY BGCOLOR=#DDFFFF>**

Tag-ul BODY mai poate contine si alte informatii interesante, ca de exemplu culoarea cu care vor fi afisate link-urile catre alte pagini (utilizand atributul LINK) si link-urile catre alte pagini care au fost vizitate deja (folosind atributul VLINK):

**<BODY BGCOLOR=#DDFFFF LINK=#0000AA VLINK=#0000AA>**

 In fisierul index.html din Notepad, inlocuieste randul continand tag-ul **<BODY>** cu cel de mai sus si salveaza fisierul (se inlocuieste tag-ul BODY de la inceputul fisierului, nu cel de la sfarsit care este </BODY>). Fundalul paginii tale ar trebui sa devina bleu:



### CAP IV - Despre tabele

Tabelele se utilizeaza folosind tag-ul **<TABLE>...</TABLE>**. Imaginati-va un tabel simplu deschis in Word care cuprinde mai multe casute. In fisierul HTML, casutele sunt organizate pe **randuri** (rows - linii orizontale de casute). La randul lor, randurile sunt organizate in **elemente** (casute):

1				

Tabelul de mai sus contine 3 randuri, fiecare rand continand 5 elemente. In interiorul unui tag de tip TABLE, randurile sunt declarate folosind tag-ul **<TR>...</TR>**, iar in cadrul fiecarui tag TR elementele sunt declarate cu tag-ul **<TD>...</TD>**. Fiecare element (casuta) poate contine text, imagini, link-uri, etc. Un tabel de tipul celui de mai sus ar fi codificat astfel:

```

<TABLE>
  <TR><TD>1</TD><TD></TD><TD></TD><TD></TD><TD></TD></TR>
  <TR><TD></TD><TD></TD><TD></TD><TD></TD><TD></TD></TR>
  <TR><TD></TD><TD></TD><TD></TD><TD></TD><TD></TD></TR>
</TABLE>

```

In exemplul de mai sus avem un tag **<TABLE>...</TABLE>** care delimiteaza tabelul si trei tag-uri **<TR>...</TR>** corespunzand celor trei randuri ale tabelului. Fiecare tag TR contine cate 5 tag-uri **<TD>...</TD>**. Intre <TD> si </TD> se introduce continutul efectiv al fiecarei casute. In exemplul de mai sus numai casuta din stanga-sus are continut - cifra 1 (nu incercati exemplul de mai sus, intrucat casutele fara continut nu sunt afisate).

Tag-urile de definire a tabelelor pot avea diverse atribute, pentru formatarea tabelului. Astfel, tag-ul TABLE poate avea:

- WIDTH=x sau WIDTH=x% - acesta specifica lungimea intregului tabel in pixeli (de exemplu WIDTH=500) sau in procente fata de lungimea intregii ferestre (de exemplu WIDTH=50%);
- HEIGHT=x sau HEIGHT=x% - similar cu WIDTH, dar pentru inaltimea intregului tabel (exemple: HEIGHT=300 sau HEIGHT=100%);
- BORDER=x - daca x este 1 atunci tabelul va avea si "cadru" (linii de delimitare a elementelor. Daca x este 0, atunci acestea vor lipsi (deci BORDER=0 sau BORDER=1);
- CELSPACING=x - specifica spatiul dintre casute, in pixeli;
- CELLPADDING=x - specifica spatiul dintre marginea unei casute si continutul acesteia, in pixeli.

Si in acest caz pot fi folosite toate aceste atribute impreuna, numai o parte a lor, sau nici unul. Un tag TABLE ce le foloseste pe toate ar arata astfel:

```

<TABLE WIDTH=80% HEIGHT=200 BORDER=1 CELLPADDING=0 CELSPACING=5>
.....
</TABLE>

```

Si tag-ul TD poate avea tot felul de atribute interesante:

- WIDTH=x sau WIDTH=x% - lungimea casutei in pixeli sau ca procent din lungimea intregului tabel;
- HEIGHT=x sau HEIGHT=x% - inaltimea casutei in pixeli sau ca procent din inaltimea intregului tabel;
- BGCOLOR=#RRGGBB - culoarea fundalului casutei, ca de exemplu BGCOLOR=#EEEEDD.
- ALIGN=RIGHT, ALIGN=LEFT sau ALIGN=CENTER - modul cum va fi pozitionat continutul casutei in casuta: la dreapta, la stanga sau central;
- VALIGN=TOP, VALIGN=BOTTOM sau VALIGN=CENTER - similar, dar pentru pozitionarea pe verticala: sus, jos sau central.

Tine cont de faptul ca textul din interiorul unei casute trebuie formatat si el la randul sau. O casuta ce ar contine un text rosu pe fond verde deschis s-ar codifica astfel:

```

<TD BGCOLOR=#DDFFDD><FONT COLOR=#AA0000>text</FONT></TD>

```

Va prezentam si doua tabele atipice:

CELULA 1	CELULA 2	CELULA 3
CELULA 4		

Un asemenea tabel s-ar codifica astfel:

```

<TABLE>
  <TR><TD>CELULA 1</TD><TD>CELULA 2</TD><TD>CELULA 3</TD></TR>
  <TR><TD COLSPAN=3>CELULA 4</TD></TR>
</TABLE>

```

Noteaza utilizarea atributului **COLSPAN=3** in prima celula a celui de-al doilea rand. Acesta spune ca celula respectiva se "intinde" pe lungimea a trei celule din structura normala a tabelului. Desigur, acest al doilea rand va contine numai o singura celula, nu trei. Similar se poate proiecta un tabel cu o celula care se intinde pe verticala pe spatiul a doua celule:

CELULA 1	CELULA 2	CELULA 3
CELULA 4	CELULA 5	

Si codul este:

```
<TABLE>
<TR><TD>CELULA 1</TD><TD>CELULA 2</TD>
<TD ROWSPAN=2>CELULA 3</TD></TR>
<TR><TD>CELULA 4</TD><TD>CELULA 5</TD></TR>
</TABLE>
```

Se observa utilizarea atributului **ROWSPAN=2** in a treia celula a primului rand al tabelului. Acesta spune ca aceasta celula se intinde pe verticala pe "inaltimea" a doua randuri. Desigur, cel de-al doilea rand contine numai doua celule (nu trei), intrucat a treia vine din randul de sus.


Tabelele pot reprezenta un instrument foarte puternic in cadrul unui fisier HTML. O tehnica interesanta de pozitionare cat mai exacta a unor informatii consta in utilizarea unor tabele in tabele (tag-uri TD care au drept continut un tabel, de exemplu). In acest caz este foarte importanta succesiunea corecta a tag-urilor TD, TR si TABLE pentru o afisare corecta. O alta tehnica interesanta este utilizarea tabelelor cu BORDER=0 (fara cadru) pentru gruparea unor date fara a da impresia existentei unui tabel propriu-zis.

### CAP V - Exemple de tabele

In continuare vom da doua exemple de tabele care pot fi incarcate si in fisierul index.html desxhis in Notepad:

```
<TABLE WIDTH=700 BORDER=0 CELLPADDING=5 CELLSPACING=5>
<TR>
<TD WIDTH=30% BGCOLOR=#006666 ALIGN=LEFT>
<FONT FACE=VERDANA,ARIAL SIZE=2 COLOR=#FFFFFF>
<B> Adresa: </B></FONT></TD>
<TD BGCOLOR="#CCEEEE" ALIGN=LEFT>
<FONT FACE=VERDANA,ARIAL SIZE=2>
<I> Bulevardul Independentei nr. 0, Bloc 0, Ap 0, Sector 0, Bucuresti </I></FONT></TD>
</TR>
<TR>
<TD WIDTH=30% BGCOLOR=#006666 ALIGN=LEFT>
<FONT FACE=VERDANA,ARIAL SIZE=2 COLOR=#FFFFFF>
<B> Activitate: </B></FONT></TD>
<TD BGCOLOR="#CCEEEE" ALIGN=LEFT>
<FONT FACE=VERDANA,ARIAL SIZE=2>
<I> ABC SRL va ofera o gama larga de produse si servicii necesare dezvoltarii activitatii societatii Dumneavoastra. Ne recomandam prin structura deosebita a ofertei noastre precum si prin politica de preturi practicata. </I></FONT></TD>
</TR>
</TABLE>
```

Exemplul de mai sus nu contine decat notiuni explicate deja in capitolele anterioare: este vorba de un tabel "clasic" cu lungime de 700 pixeli (WIDTH=700), fara cadru (BORDER=0) si cu spatiu de 5 pixeli atat intre casute (CELLSPACING=5) cat si intre cadru si informatia din casuta (CELLPADDING=5); tabelul are doua randuri (continute intre cele doua perechi de tag-uri **<TR>...</TR>**); fiecare rand contine cate doua casute: - prima de lungime 30% din total (WIDTH=30%) cu culoarea fondului bleumarin (BGCOLOR=#006666) si textul aliniat la stanga. Textul din aceasta casuta este scris cu font Verdana de dimensiune 2 si culoare alba (FONT FACE=VERDANA,ARIAL SIZE=2 COLOR=#FFFFFF) si este ingrosat (B). - a doua casuta cu fond bleu (BGCOLOR=#CCEEEE) si text aliniat de asemenea la stanga (ALIGN=LEFT). Contine text cu acelasi font Verdana de dimensiune 2, dar scris cu negru (implicit) si cu litere inclinate (I).

 Poti copia exemplul de mai sus in fisierul tau index.html deschis in Notepad (pozitioneaza-l intre ultimul tag **<BR>** si tag-ul **</BODY>** de la sfarsitul fisierului). Incarcat intr-un browser, index.html ar trebui sa arate astfel:




Iti mai prezentam inca un tabel, ceva mai simplu:

```
<TABLE WIDTH=700 BORDER=1 CELLPADDING=5>
<TR><TD BGCOLOR=#CCEEEE>
<FONT FACE=VERDANA,ARIAL SIZE=2>
<B> NOU </B>
```

Incepand cu luna februarie societatea noastra aplica reduceri la produsele oferite de la 30% la 50%, in functie de cantitate. Va invitam sa ne apelati la telefon <B>000.0000</B> pentru informatii suplimentare. Va stam la dispozitie si prin <B>e-mail</B> cu o oferta completa de preturi. Puteti vizita si pagina societatii <B>XYZ</B> cu care colaboram indeaproape: apasati aici.

Acest tabel are aceeasi lungime de 700 de pixeli (WIDTH=700), are si cadru (BORDER=1) si un spatiu de la cadru la textul din casute de 5 pixeli (CELLPADDING=5). Tabelul contine un singur rand si o singra casuta in acest rand. Casuta are fondul bleu (BGCOLOR=#CCEEEE).In interiorul casutei este un text scris cu font Verdana de dimensiune 2. Unele cuvinte din tabel sunt scrise cu bold (B).

 Copiaza si acest exemplu in fisierul tau index.html deschis in Notepad (pozitioneaza-l intre tag-ul </TABLE> de jos si tag-ul </BODY> de la sfarsitul fisierului). Incarcat intr-un browser, index.html ar trebui sa arate cam asa acum:



## CAP VI - Link-uri si pozitionare

Un element important al oricarei pagini web il constituie **link-urile** catre alte pagini. Acestea pot fi link-uri externe, care fac referire catre un alt site, sau link-uri interne care fac referire catre alte pagini ale aceluasi site. Ambele tipuri se codifica asemanator prin folosirea unui tag de tipul <A HREF=link.html>...</A> (pentru un link intern) sau

<A HREF=http://www.abc.abc>...</A> pentru un link extern. Astfel codul de mai jos va afisa textul "Apasati aici pentru pagina 2" care prin apasare va incarca fisierul pag2.html:

```
<A HREF=pag2.html>Apasati aici pentru pagina 2</A>
```

Codul de mai jos va afisa "Apasati aici pentru pagina XYZ SRL", text care prin apasare va incarca pagina www.xyz.xyz:

```
<A HREF=http://www.xyz/xyz>Apasati aici pentru pagina XYZ SRL</A>
```

In exemplul de mai sus poti specifica in ce mod se va incarca pagina respectiva folosind atributul **TARGET**:  
- TARGET="nume", unde nume este numele pe care vrei sa il dai unei noi ferestre unde se va incarca pagina. Poti folosi si TARGET="\_blank" pentru o fereastră noua sau TARGET="\_self" pentru incarcarea in aceeași fereastră.

O alta varianta este posibilitatea transmiterii unui e-mail. Astfel, codul de mai jos afiseaza "Scrie-ne!", text care prin apasare va deschide o fereastră pentru transmiterea unui mesaj la adresa office@abc.abc:

```
<A HREF="mailto:office@abc.abc">Scrie-ne!</A>
```

In acelasi mod o pagina HTML poate fi impartita in mai multe "capitole" (sectiuni), in caz ca este foarte lunga. Astfel, fiecarei sectiuni i se va asigna un nume, nume ce va putea fi utilizat in incarcarea paginii respective, astfel incat sa se afiseze exact sectiunea respectiva. Fie fisierul lucrare.html pe care il impartim in doua sectiuni.Codul care face acest lucru ar fi:

```
<A NAME=unu>Sectiunea 1</A>
...text pentru sectiunea 1...
<A NAME=doi>Sectiunea 2</A>
...text pentru sectiunea 2...
```

Apoi, daca dorim sa incarcam fisierul lucrare.html din alta pagina, dar astfel incat sa se incarce direct sectiunea 2, vom utiliza:

```
<A HREF=lucrare.html#doi>Apasa aici</A>
```

Cel mai bine vom demonstra aceste lucruri printr-un exemplu (se deschide intr-o pagina separata):



In mod similar poti afisa fisiere text (cu extensia **txt**) sau poti da posibilitatea vizitatorului sa salveze pe disc un alt tip de fisier (**zip** de exemplu):

```
<A HREF=raport.txt>Raport</A> sau <A HREF=program.zip>Salveaza programul</A>
```

Un alt element util in formatarea paginii web este tag-ul **<CENTER >...</CENTER>**. Acesta este utilizat pentru alinierea pe centru a unor elemente (texte, tabele imagini). Tot ce este scris intre tag-ul **<CENTER>** si **</CENTER>** va apare centrat.



In fisierul nostru deschis in Notepad vom folosi tag-ul **CENTER** pentru a pozitiona central elementele paginii. Astfel, vom introduce tag-ul **<CENTER>** imediat dupa tag-ul **BODY** de la inceputul fisierului (**<BODY BGCOLOR="#DDFFF" LINK="#0000AA" VLINK="#0000AA">**) si vom mai introduce si **</CENTER>** imediat inainte de tag-ul **</BODY>** de la sfarsitul fisierului.

Mai facem o imbunatatire fisierului index.html deschis in Notepad, prin introducerea unor link-uri. Identifica in cel de-al doilea tabel din acest fisier textul "Va stam la dispozitie si prin **<B>e-mail</B>**" si inlocuieste **<B>e-mail</B>** cu:

```
<B><A HREF="mailto:info@abc.abc.ro">e-mail</A></B>
```



De asemenea identifica si textul "apasati aici" de la sfarsitul tabelului si inlocuieste cuvantul "aici" cu:

```
<A HREF=http://www.xyz.xyz TARGET="_blank">aici</A>
```



Fisierul nostru deschis in Notepad ar trebui sa arate acum cam asa:



Acum toate elementele tabelului (titlul si cele doua tabele) sunt pozitionate pe centru si exista link-uri pentru e-mail si pagina XYZ.

## CAP VII - Ultimele retusuri

Suntem foarte aproape de a da o forma finala fisierului nostru index.html deschis in Notepad si care a servit ca exemplu pana acum. Mai intai vom introduce si tag-ul **<HR>**. Acesta are un rol foarte simplu si anume - de a trasa o linie orizontala pe toata latimea ferestrei. Acest tag functioneaza la fel ca si **BR** (adica, nu se foloseste **</HR>**). Tag-ul **HR** primeste si atributul **WIDTH** sub forma **WIDTH=x** sau **WIDTH=x%** care specifica lungimea liniei in pixeli sau ca procent din latimea totala a ferestrei. Exemplu:

<HR WIDTH=600>

In fisierul index.html deschis in Notepad introducem urmatoarele instructiuni intre ultimul tag </TABLE> si tag-ul </CENTER> de la sfarsitul fisierului:

```
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><HR>
<FONT FACE=ARIAL SIZE=1>
Toate drepturile rezervate.
Pagina realizata in anul 2001</FONT>
```

Mai introducem si un tag <BR> intre cele doua tabele pentru a le distanta (deci intre tag-ul </TABLE> al primului tabel si tag-ul <TABLE> al celui de-al doilea tabel). In acest moment fisierul index.html este gata in aceasta varianta si ar trebui sa arate cam asa:



Vom folosi aceasta ocazie pentru a prezenta si modalitatea de includere a unor comentarii intr-o pagina HTML. Acestea trebuie incluse intre <!-- si --> ca in exemplul urmator:

```
<!-- acest text nu va fi afisat in pagina -->
```

Aici se incheie prima parte a ghidului. In continuare vom prezenta cateva notiuni despre imagini, cadre (frames) precum si despre grafic

### CAP VIII - Despre imagini

Prezentarea imaginilor in pagini HTML se face folosind tag-ul <IMG SRC=nume>, unde nume este numele unui fisier gif sau jpg. Exemplu:

<IMG SRC=sigla.gif>, va afisa (presupunand ca avem deja fisierul sigla.gif):



Tag-ul IMG poate primi si atributul **BORDER** cu formele BORDER=0 (implicit) sau BORDER=n - pentru un chenar in jurul pozei de dimensiune n pixeli. O poza intr-un chenar arata mai bine:

<IMG SRC=sigla.gif BORDER=1>, va afisa:



Se poate folosi o imagine si drept link catre o alta pagina:

<A HREF="mailto:info@abc.abc"><IMG SRC=sigla.gif BORDER=0></A>, va afisa:





Cu un click pe imaginea de mai sus se va deschide o fereastră pentru compunerea unui mesaj. Se mai pot folosi imagini și drept **fundal pentru pagini internet**. Pentru aceasta, vom introduce atributul **BACKGROUND** în cadrul tag-ului **<BODY>** de la începutul unui fișier:

```
<BODY BACKGROUND=bkg.gif>
```

Efectul unei asemenea comenzi va fi (presupunând că avem deja fișierul bkg.gif):



a, design-ul și conținutul unei pagini web.

### CONTINUT EXTREM

Prezentarea modului de realizare a paginilor web s-a încheiat. Intenția noastră nu a fost să realizăm o prezentare completă a acestui domeniu, ci numai o trecere în revistă a celor mai importante noțiuni. Credem că informațiile prezentate până acum sunt suficiente ca punct de plecare.

Un lucru foarte interesant în cazul paginilor web este că sursa acestora poate fi văzută în mod liber oricând. Astfel, dacă navighezi pe internet și descoperi o pagină interesantă, poți face click pe fereaștră respectivă cu butonul din dreapta al mouse-ului și selecta **View Source**. Astfel, vei putea studia modul de realizare a paginii respective și învăța câte ceva.

Designul, proiectarea și programarea paginilor web nu se rezumă la limbajul HTML - acesta este doar punctul de plecare. În rest? Există multe tehnologii precum php, asp, flash, java, cgi, etc pentru internet, tehnologii cu ajutorul cărora se pot realiza tot felul de programe și îmbunătățiri pentru pagini web. Probabil ai văzut pe alte site-uri asemenea programe - pentru evidența numărului de vizitatori pe site (countere), modalități de comunicare cu vizitatorii (guestbook, forum), etc - și ti-au făcut cu ochiul. Din păcate ghidul de proiectare web al verde.ro se rezumă la HTML, cel puțin la acest moment.

Dar există alte modalități de includere a unor asemenea programe pe site-ul tău: folosirea unor servicii gratuite disponibile pe internet. Spre exemplu, există site-uri care îți oferă în mod gratuit și simplu posibilitatea de a include un **counter** pe site-ul tău, pentru a afla câți vizitatori intră pe site, de unde vin, pe ce pagini merg, etc.

Noi folosim counter-ul furnizat de sitemeter.com. Apasă [aici](#) pentru a îți crea și tu un counter sau pentru informații suplimentare (se deschide într-o fereastră separată). Care este procedura? Te vei înregistra cu site-ul tău pe sitemeter, vei completa o serie de formulare, iar apoi vei copia un porțiune de cod în pagina ta, conform indicațiilor date. Acel cod va afișa un mic element grafic (deci, atenție unde îl poziționezi pentru a se încadra în pagina) pe care, dacă faci click, intri în pagina cu informații despre vizitatorii tăi.

Precum acest serviciu, există multe: servicii gratuite pentru un guestbook ("agenda" unde vizitatorii îți pot scrie impresii), forum de discuții, etc. Un serviciu interesant este cel oferit de [humanlick.com](#) care te lasă să iei legătura în mod direct cu vizitatorii tăi, atunci când ești on-line. Ce trebuie să faci pentru a identifica alte asemenea servicii? Fii atent la paginile pe care le vizitezi: aceste servicii au câte un link (care poate fi text sau o sigla) către pagina proprie, pagina de unde te poți înscrie și tu pentru un serviciu similar.

Există și site-uri care îți oferă în mod gratuit posibilitatea de a adăuga conținut pe site-ul tău: informații despre timpul probabil, știri, date financiare, astrologie, etc. Asemenea servicii au apărut și în România, trebuie doar cautate cu atenție. Încearcă, însă, să nu abuzezi de aceste elemente furnizate de alte site-uri: în definitiv, încerci să faci singur un site. **CAP IX - Despre cadre (frames)**

poți împarti fereastră în mai multe zone sau cadre (numite frames). Acest lucru este foarte util în mai multe situații. Spre exemplu, poți împarti pagina pe verticală în două zone: una mai mică unde poți avea un meniu cu mai multe opțiuni, și una mai mare unde se încarcă informațiile:



Exemplul de mai sus cuprinde mai multe fisiere html: ex11.html si ex11b.html - fisierele care indica modul de impartire a ferestrei in doua ecrane, fisierul ex11\_idx.html - care reprezinta frame-ul din stanga cu meniul si fisierele ex11\_dat.html si ex11b\_dat.html cu frame-ul din dreapta continand informatia efectiva. Fisierul ex11.html arata cam asa:

```
<HTML>
  <FRAMESET COLS="120,*" FRAMEBORDER="NO" BORDER="0" FRAMESPACING="0">
    <FRAME NAME="index" SRC=ex11_idx.html>
    <FRAME NAME="main page" SRC=ex11_dat.html>
  </FRAMESET>
</HTML>
```

Acesta declara un set de doua frame-uri (FRAMESET) organizate pe verticala, primul frame de 120 de pixeli latime si al doilea de restul (COLS="120,\*"), fara cadru (FRAMEBORDER="NO") si fara spatiu intre ele (FRAMESPACING="0"). Frame-ul din stanga se va numi index si va afisa fisierul x11\_dat.html (cel cu meniul) iar cel din dreapta se va numi main page si va afisa fisierul ex11\_dat.html (cel cu informatiile despre ABC SRL). Fisierul ex11b.html este identic cu cel de sus cu exceptia faptului ca in frame-ul din dreapta afiseaza fisierul ex11b\_dat.html cu informatii despre XYZ SRL.

Fisierul ex11\_idx.html ce contine meniul va arata cam asa:

```
<HTML><BODY BGCOLOR=#333333 LINK=#FFFFFF VLINK=#FFFFFF TEXT=#FFFFFF>
  <BR><FONT FACE=VERDANA,ARIAL SIZE=2><B>
  <A HREF=ex11.html TARGET="_top">ABC SRL</A><BR><BR>
  <A HREF=ex11b.html TARGET="_top">XYZ SRL</A></B></FONT>
</BODY></HTML>
```

Acest fisier contine meniul din partea stanga cu doua link-uri ce afiseaza paginile de prezentare ale ABC SRL (ex11.html) sau XYZ SRL (ex11b.html).

Un exemplu de impartire a ferestrei in doua cadre pe orizontala arata astfel:



Fisierul care organizeaza cele doua cadre se codifica astfel:

```
<HTML>
  <FRAMESET ROWS="50%,*" FRAMEBORDER="NO" BORDER="1" FRAMESPACING="0">
    <FRAME NAME="index" SRC=ex11_dat.html>
    <FRAME NAME="main page" SRC=ex11b_dat.html>
  </FRAMESET>
</HTML>
```

Noteaza utilizarea atributului **ROWS="50%,\*CAP X - Grafica web**

Dupa ce in capitolele precedente am invatat notiunile HTML de baza, vom scrie cateva cuvinte si despre grafica web. Exista mai multe posibilitati in aceasta directie, cea mai simpla fiind utilizarea unor elemente grafice (poze, desene) din colectii de grafica specializate, colectii ce se pot gasi fie pe internet, fie impreuna cu programe precum Corel Draw, Photo Draw, etc. Desigur, exista si o posibilitate mai simpla de atat - copierea unor elemente grafice din alte pagini web. Acest lucru nu este recomandat insa, in primul rand datorita faptului ca elementele grafice respective vor fi rupte din context. In plus, pentru majoritatea exista drepturi de autor, astfel incat nu pot fi utilizate fara permisiune, in mod normal.

Cel mai bun lucru de facut in aceasta directie este utilizarea unor elemente grafice ca sursa de pornire si prelucrarea acestora intr-un program specializat de tipul **Adobe Photoshop**. Acesta este un program excelent pentru grafica web ce permite diverse prelucrari ale pozelor si desenelor precum si crearea de la zero a unor elemente de grafica pentru pagina ta. Vom prezenta o serie de **operatiuni de baza** ce se pot aplica unei poze incarcate in Photoshop. Mai intai, mergi in Image/Mode si selecteaza **RGB Color**, daca acest mod nu este deja selectat. Sa incepem: modificarea dimensiunilor unei poze prin marire/micsorare - Image/Image Size, modificarea dimensiunilor prin taiere/completare - Image/Canvas Size, rotire imagine - Image/Rotate Canvas. Photoshop

prezinta si o serie de **unele** pentru completari/retusari ale imaginii (pencil, eraser, blur, paint bucket, etc). De asemenea, vei dori sa utilizezi si diversele filtre disponibile in meniul **Filter** - unele dintre ele sunt foarte reusite (nu uita sa setezi modul RGB pentru imagine inainte de folosirea filtrelor).

O operatiune destul de simpla in Photoshop este crearea de **texte** pentru butoane, titluri, etc. Deschide un fisier nou (File/New) si selecteaza unealta Text din toolbar (cea cu un "T"). Fa click oriunde in imaginea ta - se va deschide o fereastra noua unde vei putea scrie textul dorit si stabili parametrii acestuia (font, dimensiune, culoare, etc). Pentru efecte aplicate textelor deschide fereastra Layers (Window/Show Layers, daca aceasta nu exista deja pe ecran), fa click cu butonul din dreapta pe Layer-ul (nivelul) care contine textul scris de tine, selecteaza Effects si testeaza diversele efecte disponibile. La sfarsit, selecteaza din Toolbar unealta din stanga sus (in forma de patrat cu linii punctate), incadreaza textul scris de tine cu ajutorul acesteia si mergi la Image/Crop pentru a dimensiunea in mod exact fisierul:

*verde.ro*

Dupa ce ai terminat cu prelucrarile, salveaza fisierul tau in formatul **gif** (File/Export/Gif 89A Export) sau **jpg** (File/Save a Copy). Fisierele gif au o calitate mai buna, dar dimensiuni mai mari; fisierele jpg sunt mai mici ca dimensiune, dar de o calitate mai slaba (nu mereu, insa). De regula, pe internet se folosesc fisiere jpg, dar noi recomandam fisiere gif pentru elementele de dimensiuni reduse, pentru o calitate mai buna. Desigur, Photoshop prezinta mult mai multe facilitati si optiuni. Ca sa nu mai vorbim de alte programe de prelucrare grafica - sunt destule.

Un alt aspect ce trebuie precizat in legatura cu grafica web este **transparenta**. Un element grafic (precum textul "verde.ro" de mai sus) are un fond de anumita culoare (in cazul de mai sus alb). In situatia in care avem pe pagina internet un fundal de o alta culoare sau un fundal reprezentand o poza, atunci textul nostru nu mai arata asa bine. In acest caz vom folosi un fond transparent:



verde.ro cu fond transparent



verde.ro cu fond alb

In Photoshop, poti crea o imagine cu fond transparent selectand **Transparent** in campul Contents din fereastra New File (File/New).

Poate ai vazut pe alte pagini internet mici animatii si te-ai intrebat cum sunt realizate. Acestea sunt de fapt **fisiere gif animate** create cu aplicatii specializate. De regula, vei avea pregatite toate imaginile din care vrei sa creezi animatia si le vei introduce intr-o asemenea aplicatie. In fisierul HTML nu vei scrie nimic special pentru gif-uri animate; acestea vor fi decodificate de catre browser din tag-ul **<IMG SRC=nume.gif>**." pentru impartirea pe orizontala, in doua frame-uri egale.