

Σημειώσεις με παραδείγματα στη γλώσσα HTML

ΓΩΓΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ



Η γλώσσα HTML

Η γλώσσα HTML είναι η βασική γλώσσα ανάπτυξης ιστοσελίδων στο διαδίκτυο αποτελεί το ακρωνύμιο των λέξεων HyperText Markup Language, δηλ. Γλώσσα Χαρακτηρισμού Υπερ-Κειμένου και βασίζεται στη γλώσσα SGML, Standard Generalized Markup Language, που είναι ένα πολύ μεγαλύτερο σύστημα επεξεργασίας εγγράφων. Η HTML ορίζει ένα σύνολο κοινών στυλ για τις Web σελίδες, όπως τίτλοι (titles), επικεφαλίδες (headings), παράγραφοι (paragraphs), λίστες (lists) και πίνακες (tables). Ορίζει επίσης στυλ χαρακτήρων, όπως η έντονη γραφή (boldface) και οι ενότητες κώδικα. Κάθε στοιχείο έχει ένα όνομα και περιέχεται μέσα στα σύμβολα < >, που αποκαλούνται tags (ετικέτες). Όταν γράφουμε μια Web σελίδα με την HTML, στην ουσία δίνουμε τίτλους στα διάφορα στοιχεία της σελίδας μ' αυτά τα tags

Για την ανάπτυξη μιας εφαρμογής αρκεί ένας απλός κειμενογράφος για την συγγραφή των «εντολών» της HTML. Άλλα προγράμματα όπως το FrontPage της Microsoft μας γλιτώνουν από το κόπο συγγραφής κώδικα σε γλώσσα HTML μιας και μπορούμε να δουλεύουμε σε γραφικό περιβάλλον εργασίας με σχήματα και επιλογές αντικειμένων που όμως μετατρέπονται σε γλώσσα HTML αυτόματα.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΗΤΜL ΑΠΟ ΑΛΛΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

- Δεν χρησιμοποιείται για υπολογιστικά προβλήματα
- Δεν υποστηρίζει αριθμητικές και λογικές πράξεις
- Δεν δέχεται δεδομένα και δεν παράγει αποτελέσματα
- Δεν υποστηρίζει δομές δεδομένων

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Περιγράφει τον τρόπο διαμόρφωσης του κειμένου προκειμένου να ενημερώσει το φυλλομετρητή για το πώς θα είναι η μορφή της ιστοσελίδας.

Τα αρχεία της HTLM έχουν κατάληξη html ή htm και περιέχουν τον κώδικα της ιστοσελίδας καθώς και το κείμενο που θα περιλαμβάνει

Κάθε λέξη που βρίσκεται μέσα σε < > αποτελεί και μια ετικέτα tag με τις παραμέτρους της

ΔΗΜΟΦΙΛΕΙΣ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΗΤΜL

- CoffeeCup HTML Editor
- Komodo Edits
- Notepad++
- Visual Studio Code
- Apache NetBeans
- BlueGriffon

Κάθε συντάκτης παρέχει τις δικές του ευκολίες και βοηθητικά εργαλεία

ΔΟΜΗ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ $\Sigma E HTML$

<html>

<head>

<title> 50 Lykeio Lamias </title> <meta charset="UTF-8"> </head>

<body>

 $\langle p \rangle$ Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ 5ου ΛΥΚΕΙΟΥ ΛΑΜΙΑΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ </body>



</html>

Ετικέτες Μορφοποίησης

 χρησιμοποιείται για αλλαγή γραμμής

<P> χρησιμοποιείται για αλλαγή παραγράφου

Ετικέτες Μορφοποίησης Κειμένου

Ετικέτες	ΛΕΙΤΟΥΡΓΊΑ	
 	Έντονη γραφή	
<i> </i>	Πλάγια γραφή	
<u> </u>	Υπογράμμιση	
<hi> </hi>	Ετικέτα επικεφαλίδας παίρνει τιμ <mark>έ</mark> ς	
	Н1Н6	
<small> </small>	Μικρά γράμματα 🚹	
<big> </big>	Μεγάλα γράμματα 🧧	
<pre> </pre>	Έντονα γράμματα 💋	
	Για Δείκτες	
	Για Εκθέτες 🛛 🗸	
<tt> </tt>	Κείμενο με γραμματοσειρά	
	γραφομηχανής	
<pre> </pre>	Εμφανίζει το κείμενο όπως είναι	
	γραμμένο στο συντάκτη της HTML . Η	
	ετικέτα αφήνει μια κενή γραμμή πριν	
	και μετά το κείμενο ενώ <mark>η</mark>	
	γραμματοσειρά του κειμένου είναι η	
	Courier	
<hr/>	Αφήνει μια οριζόντια γραμμή και	
	αλλάζει γραμμή	
<pre><center> </center></pre>	Κεντράρει το κείμενο 🛛 🕂	

Ετικέτες Μορφοποίησης Χρωμάτων

Η δήλωση του χρώματος φόντου και γραμμάτων γίνεται με τη χρήση ειδικών παραμέτρων στην ετικέτα BODY

<BODY> </BODY>

<BODY BGColor= COLOR TEXT= COLOR> </BODY>

Πίνακας βασικών τιμών χρωμάτων

COLOR (Χρώμα)	Τιμή σε κείμενο	Δεκαεξαδική τιμή
Άσπρο	WHITE	#ffffff
Μαύρο	BLACK	#000000
Κόκκινο	RED	#ff0000
Κίτρινο	YELLOW	#ffff00
Μπεζ	LIGHTYELLOW	#ffecb0
Μπλε	BLUE	#0000ff
Ανοικτό μπλε	LIGHTBLUE	#5a68e4
Γαλάζιο	CYAN	#39cde8
Πράσινο	GREEN	#008000
Ανοικτό πράσινο	LIGHTGREEN	#77f47d
Καφέ	BROWN	#804040
Πορτοκαλί	ORANGE	#ff8000
Γκρι	GRAY	#ff808080
Πορφυρό	MAGENTA	#800080
Ροζ	PINK	#ff0080

Αλλάζοντας την δεκαεξαδική τιμή ενός χρώματος μπορώ να παράγω οποιαδήποτε απόχρωση χρειάζομαι.

Σημείωση Μεγάλη σημασία έχει η επιλογή σωστού συνδυασμού χρωμάτων φόντου και κειμένου. Προτιμούνται απαλά χρώματα για φόντο και γράμματα κειμένου τα οποία διαβάζονται ξεκούραστα και συνδυάζονται ευχάριστα με το χρώμα του φόντου.

Για να αφήσουμε περισσότερα κενά μεταξύ δύο λέξεων χρησιμοποιούμε την ειδική ακολουθία χαρακτήρων



Η οποία αφήνει έναν επιπλέον κενό χαρακτήρα. Για να αφήσουμε τρεις κενούς χαρακτήρες μεταξύ δύο λέξεων γράφουμε τρεις φορές το την παραπάνω ακολουθία δηλαδή

Μπορούμε επίσης να μεταβάλλουμε το χρώμα και το είδος της γραμματοσειράς που θα χρησιμοποιήσουμε με τη χρήση της ετικέτας

 Face = "name of fonts" Color= " color of text"

π.χ.

Για να γράψω κείμενο με γραμματοσειρά Arial Greek και χρώμα κειμένου μπλε χρησιμοποιώ την ετικέτα ως εξής:

> Κείμενο σελίδας

Αυτονόητο είναι ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε οποιονδήποτε συνδυασμό των παραπάνω ετικετών μορφοποίησης προκειμένου να επιτύχουμε το αποτέλεσμα που επιθυμούμε σχετικά με την εμφάνιση μιας Ιστοσελίδας.

Άσκηση 1

Χρησιμοποιώντας όσα μάθατε παραπάνω προσπαθήστε να ερμηνεύσετε τι θα κάνει το παρακάτω πρόγραμμα html.

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE> I.E.K. LAMIAS> </TITLE> </HEAD>
<BODY BGCOLOR="008050" TEXT="YELLOW">
<BR> <BR> <BR> <BR> <BR><<H1> <CENTER> <b> I.E.K. &nbsp; ΛΑΜΙΑΣ </CENTER> </b>
</H1>
<BR> <BR>
<H2> <center> Η Κατάρτιση στη Φθιώτιδα </H2> <BR>
<i>> 1993-2003 </i> <br> <u> 10 Χρόνια προσφοράς </u> </center>
```

</BODY>

</HTML>

Άσκηση 2

Χρησιμοποιώντας όσα μάθατε παραπάνω προσπαθήστε να ερμηνεύσετε τι θα κάνει το παρακάτω πρόγραμμα html.

</BODY>

</HTML>

Παρακάτω ακολουθεί η μορφή των σελίδων που αντιστοιχεί στον παραπάνω κώδικα.





ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΙΚΟΝΩΝ & ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Χρησιμοποιώντας εικόνες και γραφικά «ζωντανεύουμε» την ιστοσελίδα μας καθιστώντας την πιο ενδιαφέρουσα ενώ το αποτέλεσμα είναι σαφώς καλύτερο και καλλιτεχνικά ανώτερο.

Τι πρέπει να ξέρουμε προκειμένου να εισάγουμε μια εικόνα στην ιστοσελίδα μας:

- Για να μπορέσουμε σε μια Ιστοσελίδα να προβάλλουμε μια εικόνα πρέπει να δηλώσουμε την θέση (πλήρες μονοπάτι) στην οποία βρίσκεται αποθηκευμένη η εικόνα αυτή.
 - 2. Το αρχείο εικόνας πρέπει να είναι gif, jpeg ή jpg
 - 3. Για την παρουσίαση μιας ψηφιακής εικόνας σε μια ιστοσελίδα χρησιμοποιείται η ετικέτα :

 στην οποία δηλώνεται το μονοπάτι που βρίσκεται αποθηκευμένη η εικόνα καθώς και το όνομα αρχείου της ψηφιακής εικόνας με την κατάληξή του πχ. ΛΥΚΕΙΟlamias.jpeg

Ιστοσελίδα του ΛΥΚΕΙΟ Λαμίας με εικόνα

<HTML>

<HEAD><TITLE>AYKEIO LAMIAS></TITLE>

<BODY text=yellow bgColor=#008050>

<
<<H1>

<CENTER>ΛYKEIO ΛΑΜΙΑΣ </H1>

 </CENTER>

<H2>

<CENTER>Η Κατάρτιση στη Φθιώτιδα </H2>
<I>1993-2003 </I>
<U>10 Χρόνια

προσφοράς </U></ĊENTER>

Γενικές αρχές για τη χρήση των εικόνων

- 1. Δεν παραφορτώνω μια σελίδα με γραφικά και εικόνες
- Όσο πιο πολλές εικόνες χρησιμοποιώ τόσο περισσότερο αργεί να ανοίξει η σελίδα μου.
- Σε κάθε σελίδα χρησιμοποιώ το πολύ 5-6 εικόνες, ενώ τις πιο πολλές φορές 2-3 εικόνες είναι αρκετές.
- Διαλέγω φωτογραφίες και γραφικά που δένουν αρμονικά με τα χρώματα της Ιστοσελίδας μου.

Σελίδα με εισαγωγή εικόνας

<HTML> <HEAD><TITLE>AYKEIO LAMIAS></TITLE> </HEAD> <BODY text=yellow bgColor=#008050>

 <H1> <CENTER>AYKEIO AAMIAΣ </H1> </CENTER> <H2> <CENTER>H Katáρτιση στη Φθιώτιδα </H2>
<I>1993-2003 </I>
<U>10 Χρόνια προσφοράς </U></CENTER></BODY>

</HTML>



Σύνδεσμοι (Υπερσύνδεσμοι)

Η λειτουργία τους είναι να συνδέουν λέξεις ή εικόνες της ιστοσελίδας μας με άλλες ιστοσελίδες που ανήκουν είτε στον ίδιο δικτυακό τόπο είτε σε διαφορετικό.

Η σύνδεση αυτή επιτυγχάνεται με τη χρήση της παραμέτρου href στην ετικέτα <A>

<u>Η ετικέτα <A> πρέπει να περικλείει την λέξη που</u> επιθυμούμε να χρησιμοποιήσουμε για σύνδεση.

πχ

 λέξη για υπερσύνδεση

 $\lambda \dot{\epsilon} \xi \eta \gamma \iota \alpha v \pi \epsilon \rho \sigma \dot{v} \delta \epsilon \sigma \eta $

Ακολουθεί παράδειγμα στο οποίο συνδέεται η φράση

1. Τεχνολογίας Internet της ιστοσελίδας eidikothtes με την ιστοσελίδα texinternet που περιλαμβάνει τα μαθήματα που αφορούν την ειδικότητα Τεχνολογίας Internet

</BODY> </HTML>

13

Ακολουθεί ο κώδικας της ιστοσελίδας texinternet <HTML> <HEAD> <TITLE> EIDIKOTHTA TEX.INTERNET </TITLE> </HEAD> <BODY BGCOLOR="008050" TEXT="YELLOW">

 <H2> <CENTER> <u> ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ Internet </CENTER> </u>

 <h3> <center> <i> <h1> <u> $MA\Theta HMATA </u> </h1>
$ 1. TEXNOAOFIE Σ Internet $\langle BR \rangle$ 2. $\Pi O \Lambda Y M E \Sigma A \langle B R \rangle$ 3. Δ IKTYA
 4. JAVA
 5. PASCAL < BR> 6. C++
 7. LINUX
 </i> </center> </h3> $\langle BODY \rangle$ </HTML>

Μορφή ΙστοσελίδαςTexinternet



Μορφή τροποποιημένης ιστοσελίδας eidikothtes

