<u> MS FRONTPAGE – УПРАЖНЕНИЕ 8/работа с фреймове/</u>

Да се създаде web-сайт като се изпълнят следните стъпки:

- 1. Да се отвори празен сайт в папка HTML с помощта на File/ New/ More Web site templates / Empty Web Site.
- 2. Да се отвори нова страница File / New / More page templates Frames Page/ Horizontal Split.
- 3. Да се избере бутона New page и да се съхранят страниците:
 - горната под името header;
 - долната под името body;
 - общата под името index.
- Съотношенението като височина между двата фрейма да е 8% към 92%. Задава в Frame Properties \ Height \ Percent.

	<u> Начало - Тема 1 - Тема 2 - Тема 3 - Тема 4 - Тема 5 - Тема 6</u>
СЪДЪРЖАНИЕ:	
<u>Тема 1. Въведен</u>	ие в HTML
Тема 2. Структура	<u>а на HTMLдокумент</u>
<u>Тема 3. Формати</u>	ране на текста
Тема 4. Хиперврт	ЬЗКИ
<u>Тема 5. Списъци</u>	
<u>Тема 6. Изображ</u>	ения

Set Intel Page
Set Intel Page

 В Header да се създаде текстова навигация:
 Начало - Тема 1 - Тема 2 - Тема 3 - Тема 4 - Тема 5 -Тема 6

цвят на хиперлинк и активен хиперлинк – черен, посетен - Navy

- В Body да се въведе съдържание, описващо темите от 1 до 6. Под всяка изписана тема да се вмъкне хоризонтална линия с висичина 1рх и цвят RGB(4F, 81, BD) / More Colors\Value -Hex={4F,81,BD}
- 7. Да се вмъкнат чрез View\ Navigation 6 нови страници, съдържащи уроците от теми 1 до 6.



- 8. При задаване на хиперлинковете в Header и Body да се избере бутона Target Frame и в полето Target setting да се изпише bottom или да се маркира директно с мишката полето на долния фрейм.
- 9. За фрейма Header да се забрани плъзгача като от Frame Properties се зададе Show scrollbar: Never
- За фрейма Body да се остави плъзгача да се появява при нужда – If Needed.
- 11. Да се съхранят промените и да тестват връзките с помощта на Internet Explorer.

Target Frame	×
Current frames page	Common targets
	Page Default (Same Frame) Same Frame Whole Page New Window Parent Frame
Target setting	
bottom	
Set as page default	
	OK Cancel

1. Web страница - хипермедиен документ, който може да е създаден с помощта на HTML/Hyper Text Markup Language/ и съхранен в обикновен текстов файл с HTM или HTML разширение. Съдържанието му може да се създава, разглежда и редактира с произволен текстов редактор/ Notepad, Nvu/. HTML страниците се предават от Web сървъра на Web клиента/ браузъра/, който ги интерпретира и изобразява.

2. Видове HTML страници:

- ✓ Статични това са файлове, които Web сървъра подава във вида, в който са
- ✓ Динамични това са страници, които се генерират в момента. Например страници за даден потребител. Възможно е при подадена заявка да се генерира изцяло нова HTML страница, а не само да се попълват данните в готовия шаблон.
- HTML /HyperText Markup Language/ език за хипертекстови връзки. Той е скриптов език, позволяващ интерпретирането му от браузърите. Те поддържат конкретна версия на езика и с това трябва да се съобразява при създаването на страниците.
 - ✓ Hyper Text текст с различни шрифтове, но и включващ графични изображения, клипчета, хипевръзки към други HTML документи и др.
 - Markup Language език, с помощта на който текста се маркира чрез елементи, наречени ТАГОВЕ/ етикети, маркери/. Тези тагове указват на Web браузъра как да визуализира текста.

4. Видове тагове

✓ тип контейнер – имат за цел да повлияят на определена част от HTML документа. Те ограждат текста, като отварящият и затварящият таг се заграждат в "<" и ">". Пред затварящия таг се поставя наклонена черта "/". При вложени тагове се спазва реда за отваряне и затваряне, като първия отворен таг се затваря последен.

> < TAF1> TEKCT1 <TAF2> TEKCT2 <TAF2> <TAF1>

Например: <P> текст <P> - оформя текста в параграф

🗸 тип разделител – имат само отварящ таг.

Например:

<HR> - изобразява хоризонтална линия на екрана
 - таг за преминаване на нов ред

 - изобразява графичен файл

5. Атрубути на таговете

Всеки атрибут може да заема конкретни стойности. Тагът указва на браузъра какво да направи, а атрибутът показва точно как да стане това. Например:

Към таг <BODY> могат да се добавят атрубути, които да определят цветовете, шрифтовете и др.

ВАЖНО: Имената на таговете и техните атрибути могат да се пишат както с малки, така и с големи букви.

Тема 2. Структура на HTML документ

- 1. Всеки HTML документ започва с таг <HTML> и завършва с затварящия таг </HTML>
- 2. Състои се от две части заглавна и същинска
- 3. Стуктурата на документа зависи от типа на страницата стандартна или с фреймове.
- 4. Стуктура на стандартна HTML страница

<HTML>

<HEAD> заглавна част на документа </HEAD> <BODY> тяло на документа </BODY>

</HTML>

5. Заглавна част на документа – заградена е между тага <HEAD> и </HEAD>. Този таг няма атрибути.

<u>В заглавната част на HTML документа може да се постави:</u>

🗸 Заглавието на страницата

<TITLE> Наименование на страницата </TITLE>

<!- - endif]- - > информация, която се отнася до страницата като цяло/ напр.- как да бъде визуализирана от браузъра, каква информация от търсачките може да се намери в тази страница/

- МЕТА тагове нямат затварящ елемент. Синтаксис:
 - <META NAME="keywords" VALUE="стойности">

Например:

<META NAME="autor" VALUE="Име на автора">

Задава името на автора на страницата

<META NAME="description" VALUE="Описание на страницата">

Задава кратко описание на страницата

<META NAME="keywords" VALUE="Списък с ключови думи....">

Задава ключови думи за страницата

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

Указва, че съдържанието на страницата е на български език

<META HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="10">

Презарежда страницата пред 10 секунди

✓ Скриптове/ напр. JavaScript/

Например:

Вмъкване на външен файл с JavaScript:

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript" SRC="име на јз файл с пътя до него"></SCRIPT> Задаване на JavaScript директно в страницата:

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

<!- -

JavaScript функции

//- ->

</SCRIPT>

✓ Каскадни стилове

Вмъкване на външен файл с каскадни стилове:

<LINK REL="stylesheet" TYPE="text/css" HREF="style/text.css">

Задаване на каскадни стилове директно в страницата:

<STYLE TYPE="text/css">

<!- -

P{font-size:18pt; margin:0; text-indent:1.4em;}
H1 {color: #0000FF; background:#00FFFF; text-transform:uppercase;}
A { text-decoration:none;}
I { font-style:plain; text-decoration:blink; margin-left:20pt;}
HR {display: none}

</STILE>

6. Тяло на документа — заградено е между таговете <BODY> и </BODY>. В него се поставя съдържанието на страницата, заедно с форматиращите го тагове.

- 6.1. Настройки по подразбиране на браузъра Всеки браузър има настройки по подразбиране за визуализирането на страницата. Ако не са правени допълнителни настройки, то по подразбиране са следните стойности:
 - · ✓ Фон: бял
 - ✓ Текст: черен
 - 🗸 Връзки: сини
 - Активни връзки: червени
 - Посетени връзки: виолетови

Чрез стойностите на атрибутите на тага BODY могат да се променят настройките за съответната страница

- 6.2. Основни атрубути на тага BODY
 - ✓ Задаване на изображение за фон BACKGROUND="URL"
 - ✓ Задаване цвета на фона BGCOLOR="цвят"
 - ✓ Задаване цвета на текста ТЕХТ="цвят"
 - ✓ Задаване на непосетените връзки в страницата LINK="цвят"
 - ✓ Задаване цвета на посетените връзки в страницата VLINK="цвят"
 - ✓ Задаване цвета на активните връзки в страницата ALINK="цвят"

- 1. Структурно описание на документ създава структура на документа, чрез тагове за структурно оформяне на заглавия, абзаци и др.
 - 1.1. Заглавие от ниво 1 <Hi></Hi>, където і е размера на символите в заглавието ВАЖНО: Колкото по-голямо е нивото, толкова по-малък е размера
 - 1.2. Подраване на заглавията
 - <HI ALIGN=LEFT I CENTER I RIGHT></HI>
 - 1.3. Блок с текст, преместен навътре <BLOCKQUOTE></BLOCKQUOTE>
 - 1.4. Удебеляване на текст
 - 1.5.Абзац <P></P>
 - 1.6. Подравняване на абзац <P ALIGN=LEFT I CENTER I RIGHT></P>
 - 1.7. Прекъсване на ред

 - 1.8. Хоризонтална линия <HR>
 - 1.9. Размер на линията <HR WIDTH="x">, където х е брой пиксели или % от ширината на страницата

<HR WIDTH="33"> или <HR WIDTH="33%">

- 1.10. Дебелина на линията <HR SIZE="x">, където х е брой пиксели <HR SIZE="4" WIDTH="55">
- 1.11. Плътна линия <HR NOSHADE> - без 3D сянка <HR NOSHADE WIDTH="55">
- 2. Физическо описание на документ създава стила / визията/ на документа. ВАЖНО: Позволява се вграждането на няколко тага един в друг.
 - 2.1. Удебелен
 -
 - 2.2. Курсив <|></|>
 - 2.3. Подчертан <U></U>
 - 2.4. Зачертан
 - <STRIKE></STRIKE>
 - 2.5.Горен индекс
 - 2.6. Долен индекс
 - 2.7. Центриране
 - <CENTER></CENTER>
 - 2.8. Мигане на текста <BLINK></BLINK>
 - 2.9. Шрифт
 -
 - 2.10. Размер на шрифта , i= 1-7
 - 2.11. Цвят на шрифта
 - 2.12. Вид на шрифта

```
< FONT FACE="Arial"></FONT>
```

Тема 4. Хипервръзки

```
1. Задаване на хиперлинк
< A HREF="URL"> връзка</A>
<a href=http://ptgtg.ucoz.com>Сайт на ПТГ </a>
   Връзка тип "КОТВА" – препратка в самата страница
2.
<A HREF="URL#label"></A>, <A HREF="#label"></A>
Връзката към определената част от документа/дефиниране на котва/ се определя с името
<A NAME="label">
Пример:
<a href="#test"> </a>
<a name="test"></a>
```

Тема 5. Списъци

1. Неномериран списък/ bulleted/ - поставят се извън списъка

2. Номериран списък - поставят се извън списъка

<0L></0L>

3. Елемент на списъка

 - нов елемент

4. Тип на изборителя

<OL TYPE=A Ial III lil 1> - големи и малки букви, големи и малки римски цифри, арабски цифри

5. Номерация

<OL START=x>, x-начално число на номерацията

- 6. Номер на елемента
- <LI VALUE=x>, x-номер на елемента
- 7. Списък-каталог/ неномериран/
- <DIR></DIR>

Тема 6. Изображения

1. Формати

1.1. GIF- използва се най-често за икони, графики и анимирани изображения, за които са необходими 256 или по-малко цвята

1.2. JPG – подходящ за фотографии, няма цветови ограничения, като балансира между компресия и качество

1.3. PNG – подобен на gif, разпознава се от новите версии на браузърите

ВАЖНО: Големи изображения като размер – по-бавно зареждане на страницата

- 2. Фонов цвят или фоново изображение
- <BODY BACKGROUND="img.gif"></BODY>

<BODY BGCOLOUR="#RRGGBB"></BODY>

- Основни атрибути на тага Тагът е тип разделител, т.е. само отварящ таг
 - Показване на графика 3.1.
 -
 - 3.2. Подравняване
 - 3.3. Алтернативен текст
 - 3.4.
 - Размери на графиката , където х и у са брой пиксели

3.5. Свободно поле около графиката

, където x и y са брой пиксели

- 3.6. Рамка
 -
- 3.7. Графика-карта

Необходимо е да се дифинира избражение image map, определени части от което са връзки към други документи

- ✓ Описание на картата описва картата и областите <MAP NAME="name"></MAP>
- ✓ Елементи на картата област от картата, която може да направи връзка към друг документ <AREA SHAPE="RECT" COORDS=".." HREF="URL">
- 3.8. Разделяне изображенията на области / Client Side Image Map/
 - ✓ Атрибутът USEMAP указва, че изображението ще се разглежда като карта. Стойността на USEMAP определя местоположението на дефиницията на картата, която се използва с това изображение. Ако аргументът започва с #, описанието е в същия документ, в който е лемента
 -
 - Различните активни райони се описват с елементите МАР и AREA. Формата е следната: </br><MAP NAME="name">

<AREA[SHAPE="shape"] COORDS="x,y,..." [HREF="reference"] [NOHREF]> </MAP>

- ✓ Атрибутът NAME определя името на картата, така че да могат да се отправят обръщения към нея чрез името/същото важи и за NAME атрибута в елемета < AREA>/
- ✓ Атрибутът SHAPE задава формата на определения район от изображението. Поддържат се формите "RECT", "CIRCLE" и "POLY".
- ✓ Атрибутът COORDS задава координатите на формата в пиксели
 - За правоъгълна форма SHAPE="RECT", координатите се изразяват чрез:
 - "left-x, top-y, right-x, bottom-y"
 - За кръг SHAPE="CIRCLE":
 - "centre-x, centre-y, radius"
 - За многоъгълник SHAPE="POLY" координатите се изреждат по двойки:

"x1, y1, x2, y2, x3, y3...", като дефинират координатите в пиксели на различни точки от неправилната форма.