

**Materials de Formació**

# **Disseny de pàgines Web i Llenguatge HTML**

Antoni Morante Milla  
Servei de Formació Permanent del Professorat

Novembre 2000



**GOVERN DE LES ILLES BALEARS**

Conselleria d'Educació i Cultura  
Direcció General d'Ordenació i Innovació

Disseny de pàgines Web  
HTML

**Antoni Morante Milla**  
Servei de Formació Permanent del Professorat  
Direcció General d'Ordenació i Innovació  
Conselleria d'Educació i Cultura

Novembre de 2000

## CONVENCIONS

Els símbols utilitzats en aquest text són:



### Activitats d'introducció

Activitats completament guiades amb exposició gradual de continguts, que permetin assegurar els continguts mínims de la programació del mòdul de formació.



Reforç

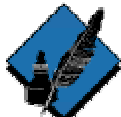
### Activitats de consolidació i reforç:

Aquestes activitats presenten una dificultat un poc superior ja que no són tan guiades i permetran un millor domini dels temes estudiats.



### Activitats de lliurament obligat

Les activitats que venen marcades per aquesta icona s'hauran d'enviar obligatòriament al tutor/a per tal de poder superar el curs de formació.



### Activitats opcionals

Activitats d'ampliació de coneixements que permeti aprofundir en la temàtica tractada. No són obligatòries.



### Recomanacions o comentaris

Recomanacions o comentaris que permetran una millor realització de les activitats encomanades



AJUDA

### Ajuda

Per algunes activitats, si la seva resolució presenta problemes, es podrà consultar l'ajuda que donarà pistes per facilitar la seva realització.



### Recursos addicionals

Per poder ampliar els coneixements, es posa a la disposició dels alumnes una documentació complementària de consulta o d'ampliació.

<b>1. INTRODUCCIÓ .....</b>	<b>5</b>
EL LENGUATGE HTML .....	5
ESTRUCTURA D'UNA PÀGINA WEB.....	5
<b>2. CREACIÓ DE PÀGINES WEB (I) .....</b>	<b>7</b>
DISSENY D'UNA PÀGINA SIMPLE.....	7
INSERIR IMATGES .....	11
FORMATAR EL TEXT .....	11
INCLOURE UN ENLLAÇ DE CORREU ELECTRÒNIC .....	12
UTILITZACIÓ DE FONTS DE PÀGINA .....	14
ASSISTENTS HTML .....	15
EDITORS HTML .....	16
HIPERTEXT I HIPERENLLAÇOS.....	19
TAULES.....	21
<b>3. CREACIÓ DE PÀGINES WEB (II).....</b>	<b>25</b>
TRACTAMENT D'IMATGES .....	25
GRÀFICS TRANSPARENTS .....	26
GRÀFICS ANIMATS .....	27
UTILITZACIÓ D'ARXIVS DE SO, VÍDEO, COMPRIMITS, EXECUTABLES.....	28
MARCS (FRAMES) .....	28
MAPES SENSIBLES .....	31
FORMULARIS.....	34
<b>4. EXTENSIONS DE L'HTML .....</b>	<b>40</b>
APPLETS JAVA .....	40
MARQUESINA (MARQUEE).....	43
SO DE FONTS.....	43
SCRIPTS .....	44
JAVASCRIPT .....	45
<b>5. INTRODUCCIÓ ALS FULLS D'ESTILS EN CASCADA .....</b>	<b>47</b>
APLICACIÓ D'ESTILS A UNA PÀGINA WEB.....	48
ENLLAÇAR DIVERSES PÀGINES A UN FULL D'ESTILS .....	49
ATRIBUTS PER ALS FULLS D'ESTILS EN CASCADA.....	51
<b>6. HTML DINÀMIC .....</b>	<b>52</b>
<b>7. ELABORACIÓ I PUBLICACIÓ D'UNA WEB EDUCATIVA.....</b>	<b>52</b>
PLANIFICACIÓ I DISSENY DE LA WEB.....	52
PUBLICACIÓ A INTERNET.....	53
UTILITZACIÓ DE COMPUTADORS, ESTADÍSTIQUES, PROMOCIÓ DE LA WEB .....	54
<b>8. RECOMANACIONS PER A LA CREACIÓ DE PÀGINES WEB DE CENTRES EDUCATIUS....</b>	<b>56</b>
RECOMANACIONS SOBRE EL CONTINGUT.....	56
RECOMANACIONS SOBRE EL DISSENY .....	57

PROGRAMARI UTILITZAT EN EL CURS:

- Paint Shop Pro 5.01 en espanyol
- Gif Construction Set
- Mapedit
- Internet Explorer (versió 4.0 o superior) o Netscape Communicator (versió 4.0 o superior)
- Macromedia Dreamweaver 3.0 (opcional)

# 1. INTRODUCCIÓ

## El llenguatge HTML

HTML (HyperText Markup Language) és el llenguatge en el que estan escrites les pàgines Web.

El principi essencial d'aquest llenguatge és la utilització d'etiquetes (tags) que indiquen quin informació s'ha de mostrar i amb quin aspecte i que funcionen de la següent manera:

`<XXX>` Aquest és el començament d'una etiqueta.

`</XXX>` Aquest és el tancament d'una etiqueta.

Les lletres de l'etiqueta poden estar en majúscules o minúscules, indiferentment. No obstant, i per qüestions de claredat, es recomana sempre fer servir majúscules, i això és el que es farà en aquest manual.

Tot allò que es trobi entre el codi d'inici i acabament d'una etiqueta estarà influenciat per elles. Per exemple, tot el document HTML ha d'estar entre les etiquetes `<HTML>` i `</HTML>`:

`<HTML>` [Tot el document] `</HTML>`

## Estructura d'una pàgina Web

Cadascuna de les pàgines està formada generalment per un conjunt d'arxius:

- Un arxiu ASCII (d'extensió **.htm** o **.html**) que conté el text de la pàgina i les etiquetes que indiquen al programa navegador on i amb quin aspecte l'ha de mostrar, quines imatges han d'aparèixer i on, els enllaços a altres pàgines, etc.
- Els altres arxius que formen la pàgina (imatges, sons, vídeos, etc.).

Donat que els documents HTML estan escrits en format ASCII, per a crear-los o modificar-los podem fer servir un editor de textos qualsevol, com per exemple el **Bloc de notes** de **Windows**:



### Activitat 1

#### Obrir una pàgina web amb el Bloc de notes

Creau un directori de treball (o carpeta) a la vostra unitat de disc dur o disquet per guardar els arxius de pràctiques d'aquest curs i anomenau-lo **CURSHTML**

Descomprimiu al directori de treball que heu creat el fitxer **arxius.zip**, que conté alguns arxius que utilitzareu per a les pràctiques del curs.

Utilitzau el **Bloc de notes** per obrir l'arxiu **CURSHTML\SOLUCIO\index.htm** i veureu alguna cosa semblant a la figura de la pàgina següent.

En acabar, tancau el **Bloc de notes**

```

index.htm - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda
<HTML>
<HEAD>
  <META NAME="GENERATOR" CONTENT="Adobe PageMill 3.0 Win">
  <META NAME="keywords" CONTENT="ensenyament, educatiu, educativa, bale.
  <META NAME="description" CONTENT="Col.legi Es Roquers de Palma de Mal.
  <TITLE>EL MEU COL&middledot;LEGI</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#408080" VLINK="#800000" BACKGROUND="imatges/clouds.gif">
<P><TABLE BORDER="0" CELSPACING="2" CELLPADDING="0">
  <TR>
    <TD VALIGN="TOP" ALIGN="CENTER">
      599x412
      <P><B><FONT COLOR="#000080" SIZE="+3" FACE="arial">COL&middledot;LEGI<
      &quot;El Meu Col&middledot;legi&quot;;</FONT></B></P>
      <P><A HREF="entrau.htm"><IMG SRC="imatges/catala.gif" ALT="School"
      HEIGHT="39" WIDTH="65" BORDER="0" NATURALSIZEFLAG="0" ALIGN="BOTTOM"
      <TD ALIGN="CENTER">
      <A HREF="entrau.htm"><IMG SRC="imatges/colegio.jpg" ALT="School"
      HEIGHT="160" WIDTH="238" NATURALSIZEFLAG="0" ALIGN="BOTTOM"></A>
    </TD>
  </TR>
</TABLE>

```



Els codis es poden escriure en majúscules, minúscules o combinació de les dues. No obstant, **recomanam utilitzar sempre majúscules**, ja que això facilita la distinció del text normal.

A continuació crearem la Web de presentació d'un centre educatiu. Per fer els exercicis, utilitzarem el **Bloc de notes** per escriure el codi de les pàgines i el navegador **Netscape Communicator** o **Microsoft Internet Explorer** per veure l'aspecte les pàgines.

## 2. CREACIÓ DE PÀGINES WEB (I)

### Disseny d'una pàgina simple

El primer codi, en qualsevol document HTML, és precisament **<HTML>** i indica al navegador que la informació que ve a continuació és un document HTML.

El codi **</HTML>** indica el final d'un document HTML.

Qualsevol altra informació haurà d'anar entre aquests dos codis:

```
<HTML>  
  
... el vostre document  
  
</HTML>
```

Els codis **<HEAD>** i **</HEAD>** indiquen el principi i el final de la capçalera del document (entre aquests codis ha d'anar per exemple el títol o informacions sobre paraules clau per cercar la pàgina a internet, etc.):

```
<HTML>  
  
<HEAD>  
Informació de la pàgina Web  
</HEAD>  
  
</HTML>
```

Els codis **<BODY>** i **</BODY>** indiquen l'inici i final del cos principal del document (entre aquests codis col·locarem la informació que volem que es vegi a la finestra principal del navegador):

```
<HTML>  
  
<HEAD>  
Informació de la pàgina Web  
</HEAD>  
  
<BODY>  
El contingut de la pàgina Web aquí  
</BODY>  
  
</HTML>
```



## Activitat 2 Disseny d'una pàgina Web simple

Creareu una pàgina de presentació d'un centre educatiu (si voleu, podeu fer servir informació real del vostre). Els codis HTML estan representats en negreta per tal que els pogueu distingir fàcilment de la resta del text.

Obriu el **Bloc de notes** i en una pàgina en blanc escriviu el següent:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>

<BODY>

PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE

</BODY>
</HTML>
```

Acabau de crear el vostre primer document World Wide Web. Guardau-lo al directori **CURSHTML** amb el nom **prova.htm** i, sense tancar el **Bloc de notes**, posau en marxa el navegador fent doble clic a la seva icona i obriu l'arxiu per veure l'aspecte que té:

Si utilitzau **Netscape** heu de fer: **Archivo, Abrir pàgina...**, **Elegir archivo...**, i en el requadre que surt heu d'escriure **prova.htm** i fer clic a **Abrir**

Si utilitzau **Internet Explorer** heu de fer: **A\_rchivo, A\_brir...**, **E\_xaminar...**, i en el requadre que surt escriviu **prova.htm** i feis clic **Abrir**.

Fixau-vos que el títol que heu posat entre els codis **<TITLE>** i **</TITLE>**) apareix a la barra de títol de la finestra del navegador.



## IMPORTANT! Espais entre paraules i canvis de línia

El llenguatge HTML només reconeix un espai entre paraules, la resta d'espais seran ignorats pel navegador.

Així mateix, tampoc es respecten les tabulacions, els canvis de línia amb la tecla INTRO, etc.

Per exemple, si escriviu: "Això és una frase", es veurà com: "Aixòés una frase".

Els codis **<PRE>** i **</PRE>** obliguen al navegador a mostrar el text tal i com s'ha escrit, respectant tabulacions, espais, canvis de línia, etc..



Per exemple:

```
<PRE>
```

```
Aquest text    ha estat  
preformatat.
```

```
</PRE>
```

Es veurà com::

```
Aquest text    ha sigut  
preformatat.
```

Per indicar un canvi de línia s'ha de fer servir el codi **<BR>** i per a canviar de paràgraf (deixant una línia en blanc entremig) s'utilitza el codi **<P>**. Aquests codis no necessiten acabament.

Per exemple, si escriviu:

```
Aquest text té <BR>salts de línia i <P> de paràgraf
```

Es veurà com:

```
Aquest text té  
salts de línia i  
  
de paràgraf.
```

El codi **<HR>** mostra línia recta horitzontal d'amplada i gruix determinable. No necessita acabament i té els següents paràmetres opcionals :

**align** = "posició" (Alinea la línia a l'esquerra (**left**), a la dreta (**right**) o centrada (**center**))

**noshade** (No mostra ombra, evitant l'efecte en tres dimensions)

**size** = "nombre" (Indica el gruix de la línia en píxels)

**width** = "nombre" o "%" (Indica l'amplada de la línia en píxels o en tant per cent en funció de l'amplada de la finestra del navegador)

Exemple: **<HR align=center size=20 width=50%>**



### Activitat 3 Afegir text

Sense tancar el navegador, completeu el document en el **Bloc de notes** amb el text:

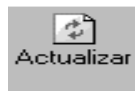
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
```

PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE

NOM DEL CENTRE: EL NOSTRE CENTRE  
 DIRECCIÓ: Santa Ana  
 07XXX-Palma de Mallorca (Illes Balears)  
 TELÈFON: +34-971-XXXXXX  
 FAX: +34-971-XXXXXX  
 e-mail: [meucentre@xxxxxx.xx](mailto:meucentre@xxxxxx.xx)

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

Guardau l'arxiu amb el mateix nom i, si encara el teniu obert al navegador, veureu els canvis fent clic al botó **Recargar** de **Netscape** (o **Actualizar** d'**Internet Explorer**):



Fixau-vos que el navegador no reconeix els salts de línia ni de paràgraf. Per a aconseguir que ho faci, heu de tornar al **Bloc de notes** i incloure el codi **<BR>** per als salts de línia i el codi **<P>** per als salts de paràgraf, com podeu veure a continuació:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
```

PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE<P>

NOM DEL CENTRE: EL NOSTRE CENTRE<BR>  
 DIRECCIÓ: Santa Ana<BR>  
 07XXX-Palma de Mallorca (Illes Balears)<BR>  
 TELÈFON: +34-971-XXXXXX<BR>  
 FAX: +34-971-XXXXXX<BR>  
 <P>  
 e-mail: meucentre@xxxxxx.xx<BR>

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

Guardau el document i observau els canvis a la pantalla del navegador

## Inserir imatges



### Activitat 4 Inserir imatges

Inserirem la imatge del directori **colegio.jpg** que es troba al directori de treball **CURSHTML**

Tornau al **Bloc de notes** i, just després de **<BODY>**, afegiu:

```
<IMG SRC="colegio.jpg"><P>
```

Guardau el document, passau al navegador feis servir el botó **Recargar** (o **Actualizar**) per veure els canvis. Si la imatge es trobàs en un directori o ordinador diferent al de l'arxiu **prova.htm** hauríeu d'indicar la ruta completa. Fixau-vos a més que la imatge no ha quedat centrada.



### Activitat 5 Centrar una imatge

Centrareu la imatge que heu inserit a l'exercici anterior

Passau al **Bloc de notes** i modifiqueu el codi que heu utilitzat per inserir la imatge, de manera que aparegui centrada a la pàgina. Els codis que s'han de fer servir són **<CENTER>** i **</CENTER>**:

```
<CENTER><IMG SRC="colegio.jpg"></CENTER><P>
```

Guardau el document, passau al navegador i observeu els canvis amb el botó **Recargar** (o **Actualizar**)

## Formatar el text



### Activitat 6 Centrar un text i canviar les dimensions de la font del titular

Centrareu la frase: "PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE" i augmentareu les dimensions de la font.

Tornau al **Bloc de notes** i modifiqueu els codis:

Per a augmentar les dimensions de la font del titular:

```
<H1>PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE</H1><P>
```

(H1 és la mida més gran i H6 la menor)

Per a augmentar la mida i centrar el text:

```
<CENTER><H1>PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE</H1></CENTER><P>
```

Passau al navegador i observeu els canvis.



### Activitat 7 Escriure un text en negreta

Tornau al **Bloc de notes** i modifiqueu els codis de la frase anterior, afegint els codis corresponents a l'escriptura en negreta (<B> i </B>):

```
<B><CENTER><H1>PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE</H1></CENTER></B><P>
```

Guardau el document sense tancar el **Bloc de notes**, passau al navegador i observeu els canvis.



### Activitat 8 Escriure un text en cursiva

Tornau al **Bloc de notes** i modifiqueu la frase: "Camino Son Rapinya", afegint els codis corresponents a l'escriptura en cursiva: (<I> i </I>):

```
<I>Camí de Son Rapinya</I><P>
```

Guardau el document sense tancar el **Bloc de notes**, i observeu els canvis en el navegador.



Reforç



AJUDA

### Activitat de reforç 1 Feis servir els codis de superíndex (<SUP> i </SUP>) i de subíndex (<SUB> i </SUB>)

Consultau els materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm>



**Recursos addicionals:** Al CD-ROM del curs trobareu el programa **Aracnophilia**, que és un excel·lent editor de codi HTML (gratuït) i que podeu fer servir enloc del **Bloc de Notes**. Vos simplificarà enormement la introducció i modificació de codis HTML en les pàgines web.

## Incloure un enllaç de correu electrònic



### Activitat 9 Incloure un enllaç de correu electrònic

Podeu fer que una part del text es transformi en un enllaç de correu electrònic, de manera que en fer clic a sobre d'ell s'obri la finestra del programa de correu electrònic predeterminat i es pugui enviar un missatge a l'adreça que apareix a l'enllaç, sense necessitat de teclejar-la.

Afegiu els codis següents (si escriviu una adreça correcta es podran enviar missatges):

```
e-mail: <A HREF="MAILTO:meucentre@xxxxxx.xx"> meucentre@xxxxxx.xx</A><BR>
```



### Activitat 10 Fer servir diferents tipus de font

Podeu fer servir diferents fonts per a la lletra en una pàgina Web, amb diferents colors i mides. Això es pot fer amb els codis: **<FONT>** i **</FONT>**

Modifiqua el document que hem fet servir fins ara de manera que quedi tal i com es pot veure a continuació:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE<P>

<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED"> NOM DEL CENTRE:</FONT> EL NOSTRE
CENTRE <BR>
<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">DIRECCIÓ:</FONT><I> Santa
Ana</I><BR>
07XXX-Palma de Mallorca (Illes Balears)<BR>
<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">TELÈFON:</FONT>
+34971-XXXXXX<BR>
<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">FAX:</FONT> +34971-XXXXXX<BR>
<P>
<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">e-mail:</FONT>
<A HREF="MAILTO:meucentre@xxxxxx.xx">meucentre@xxxxxx.xx</A><BR>

</BODY>
</HTML>
```

Guardau l'arxiu i observau el resultat en el navegador. Passau a l'apartat següent sense tancar el **Bloc de notes**.



Reforç



AJUDA

### Activitat de reforç 2 Esbrinau per a què serveix el paràmetre BASEFONT SIZE i utilitzau-lo.

Consultau els materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm>

## Utilització de fons de pàgina

Com s'ha indicat abans, els codis **<BODY>** i **</BODY>** indiquen l'inici i el final de la pàgina web. Entre aquests heu de posar els continguts de la pàgina: text, gràfics, enllaços, etc... Aquests codis tenen una sèrie de paràmetres opcionals que ens permetran modificar l'aspecte global del document:

**background=** "nom de fitxer gràfic". Indica el nom d'un gràfic que servirà de "fons" per a la nostra pàgina. Si la imatge no ocupa tot el fons del document serà reproduïda automàticament tantes vegades com sigui necessari, formant una espècie de mosaic.

**bgcolor =** "codi de color". Indica un color per al fons de la nostra pàgina.

**text =** "codi de color". Indica un color per al text. Si no posam res, es fa servir el predeterminat, que sol ser el negre.

**link =** "codi de color". Indica el color del text dels hiperenllaços. Per defecte és blau.

**vlink =** "codi de color". Indica el color del text dels hiperenllaços visitats. Per defecte és porpra.

Exemples de codis de color:

Negre:	#000000
Vermell:	#FF0000
Verd:	#00FF00
Blau:	#0000FF
Blanc:	#FFFFFF

De totes formes, la majoria dels editors HTML vos permetran escollir directament el color d'una paleta de colors incorporada.



### Activitat 12 Canviar el color del fons

Posareu un fons de color verd a la vostra pàgina.

Obriu l'arxiu **prova.htm** amb el **Bloc de notes** modifiqueu el codi **<BODY>** de la següent manera:

```
<BODY bgcolor=#00FF00>
```

Guardau l'arxiu i visualitzau-lo al navegador (si ja el teníeu obert no vos oblideu de fer clic amb el botó **Recargar** (o **Actualitzar**)). Comproveu el resultat.



### Activitat 13 Posar una imatge de fons

Passau una altra vegada al **Bloc de notes** i modifiqueu el codi anterior de manera que posi el següent:

```
<BODY background="IMATGES/clouds.gif">
```

L'expressió **IMATGES/clouds.gif** indica que com a fons de la pàgina farem servir l'arxiu **clouds.gif** que es troba en el subdirectori **IMATGES**.

Guardau l'arxiu i observeu els canvis en el navegador. En acabar podeu tancar el document.

D'aquesta manera podeu anar afegint els codis que necessiteu (per exemple, enllaços entre pàgines). La creació de pàgines web mitjançant aquest mètode no és gaire difícil però sí, laboriosa i un punt tediosa.

Existeixen programes que faciliten aquesta tasca (els anomenats “Editors de pàgines web”), encara que és convenient que en començar vos acostumeu a fer servir els codis amb una certa soltesa, a fi de comprendre l'estructura de les pàgines, ja que dels editors que hi ha actualment al mercat, cap incorpora tots els codis existents i sempre vos veureu obligats a fer alguna modificació a mà.

A més, si coneixeu els codis podreu aprendre fàcilment com reproduir els efectes que vos agradin de les pàgines a les que accediu quan navegau per Internet, ja que una vegada que la tingueu a la finestra del navegador podreu veure el seu codi complet fent **V**er, **C**ontenido del documento a la barra de menús de **N**etscape (o **V**er, **C**ódigo fuente, si utilitzau **I**nternet **E**xplorer). Fins i tot podeu, sempre sense perdre de vista possibles drets de **C**opyright, seleccionar la part del codi que vos interessi i copiar-la a la vostra pàgina fent servir la combinació de tecles **C**trl+**C** (per a copiar el codi) i **C**trl+**V** (per “enganxar-lo” a la vostra pàgina).



#### Activitat d'entrega obligada 1 Comprovar els resultats dels exercicis anteriors

Abans de passar a l'apartat següent, comprovau que heu fet bé els exercicis anteriors. Per a fer això, podeu comparar el vostre arxiu amb l'arxiu **prova.htm** de la carpeta **SOLUCIO** del directori de treball **CURSHTML**

Aprofitau per observar totes les diferències que podeu trobar entre els codis que heu fet servir vosaltres i els que apareixen a la solució, i consultau al tutor tot allò que no sapigüeu què significa.

En acabar, heu d'enviar el vostre arxiu **prova.htm** al tutor, comprimit amb el **Winzip** (trobareu aquest programa de compressió al CD-ROM del curs)

## Assistents HTML

Les darreres versions dels programes ofimàtics per a **Windows** (processadors de textos, fulls de càlcul, bases de dades, programes de presentacions, etc.), com les de **Corel WordPerfect 7** o **Microsoft Office 97**, incorporen la possibilitat de convertir directament arxius senzills de processador de textos, base de dades, full de càlcul, etc., en pàgines web, amb algunes limitacions. Això vol dir per exemple que podeu escriure un document amb el processador de textos (o agafar un que ja estigui fet) i convertir-lo després en una pàgina web, encara que amb aquest procediment només podreu elaborar pàgines molt senzilles.

- ◆ A continuació es detalla el procediment per a fer-ho amb **Corel WordPerfect 7**:
  - Crear el document i guardar-lo en format **.wpd**
  - Fer **A**rchivo (clic), **P**ublicador **I**nternet... (clic), **F**ormatear documento de **W**eb nuevo (clic) i **O**K (clic).
  - A continuació: **A**rchivo (clic), **P**ubli~~c~~ar en (clic), **H**TML... (clic) i **O**K (clic).

Aquest procediment crearà una còpia del document original **.wpd** en format **.htm** i una còpia en format **GIF** de les imatges que contengui.

- ◆ A continuació s'explica el procediment per a realitzar la conversió amb **Microsoft Word 97**:

- És suficient obrir el document i fer **A**rchivo (clic) i **G**uardar como **H**TML... (clic)



#### Activitat opcional 1

Provau alguna de les conversions explicades amb un document de Word o WordPerfect

## Editors HTML

Existeixen multitud d'editors de pàgines web, como el **Hot Metal Pro**, **FrontPage Express**, **Netscape Composer**, **Macromedia Dreamweaver**, etc.

Per aquest motiu, en tots els exercicis que venen a continuació donarem el procediment per fer-los amb aquests tres editors de pàgines web: **Netscape Redactor (o Composer, si utilitzau una versió en anglès)**, **FrontPage Express** i **Macromedia Dreamweaver 3.0**. Els dos primers venen inclosos amb el NetsCape comunicator i amb l'Internet Explorer, respectivament, són gratuïts i podeu obtenir-los al CD-ROM del curs, però no permeten fer tots els exercicis del curs, i en alguns casos haureu d'introduir el codi HTML a mà. L'editor més adequat per fer la resta d'exercicis del curs és el Macromedia Dreamweaver 3.0, que no és gratuït, però disposa d'una versió d'avaluació (gratuïta) per 30 dies i en anglès, que podeu descarregar de l'adreça: <http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/trial/>

Per als qui treballau amb la versió comercial del Macromedia Dreamweaver 3.0 en castellà, al costat de les opcions de menú en anglès hem inclòs entre parèntesi les corresponents opcions en espanyol.



#### Activitat 14

##### Obrir un arxiu

Si teniu obert el **Bloc de notes** tancau-lo i executau l'editor de pàgines web (Composer, FrontPage Express o Macromedia).

A la finestra que apareixerà, feis

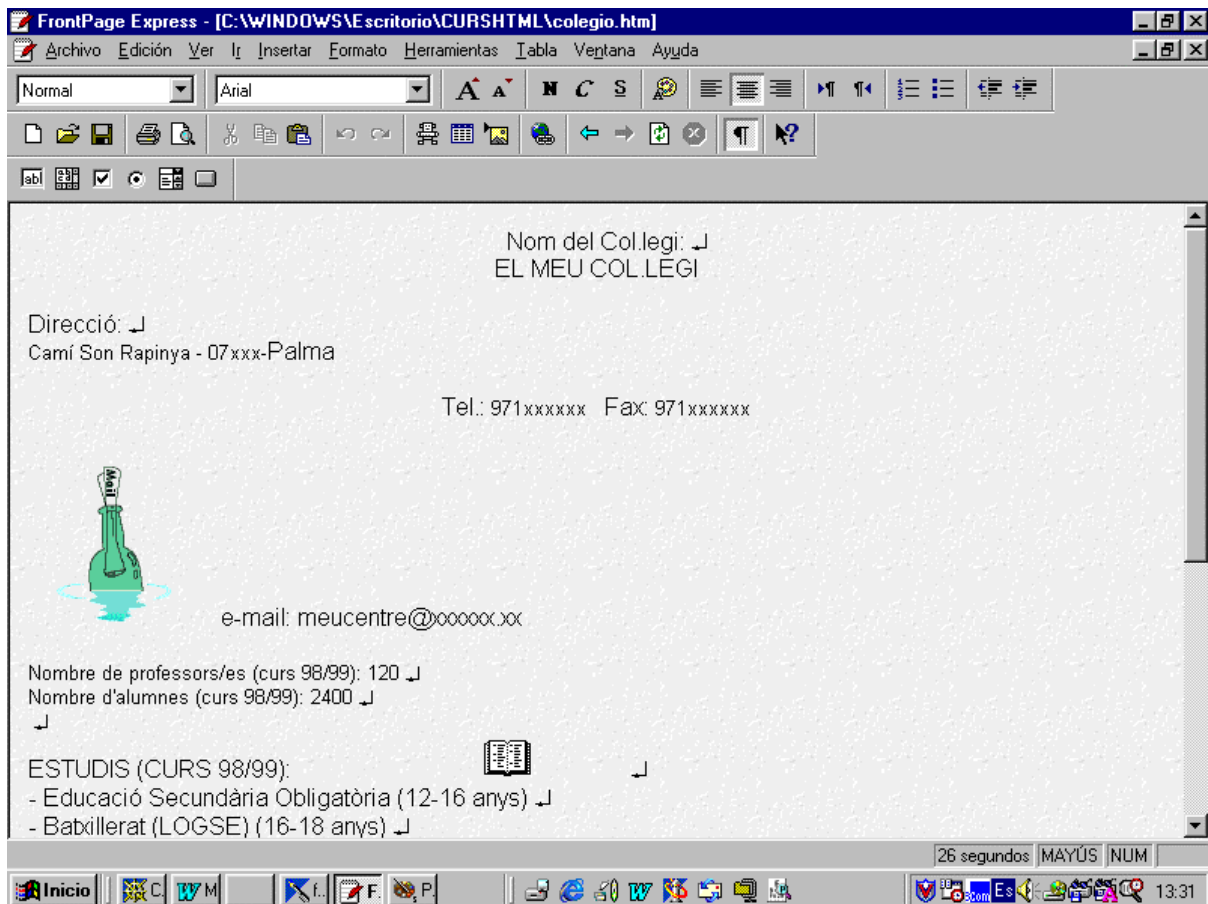
- Amb *Netscape Redactor*: **F**itxer, **O**bre la pàgina...
- Amb *FrontPage Express*: **A**rchivo, **A**brir...
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **F**ile, **O**pen... (*Archivo, Abrir...*)

i en el requadre que surt cercau el directori de treball **CURSHTML** i obriu l'arxiu **colegio.htm**.

Hauríeu d'obtenir una pantalla semblant a la de la figura de la pàgina següent.

Fixau-vos que la pantalla de l'editor és molt semblant a la d'un processador de textos qualsevol i el seu funcionament és també molt similar. De fet podeu utilitzar-lo com si fos un processador de textos, amb la diferència que els menús i botons realitzen operacions diferents i estau creant pàgines web i no documents de **Word**. En les activitats següents comprovareu que l'editor de pàgines web vos permet realitzar la majoria d'operacions que heu fet manualment fins ara.





### Activitat 15

#### Utilització de l'editor web: posar un títol a la pàgina i canviar els atributs de lletra

Per facilitar el treball, fareu servir com a model l'arxiu **colegio.htm** que es troba al subdirectori **SOLUCIO** del vostre directori de treball **CURSHTML**. Obriu l'arxiu en el navegador (**Netscape** o **Internet Explorer**), sense tancar l'editor de pàgines web, ja que treballarem amb els dos alternativament.




Fixau-vos que un dels gràfics de la pàgina (la botella) és un gràfic animat. Més aviat veurem com utilitzar-los.

Heu de modificar l'arxiu que teniu a l'editor, basant-vos en el model que teniu obert al navegador (**Netscape** o **Internet Explorer**).

a) Passau a l'editor i posau el títol "EL MEU COL·LEGI" i el nom de l'autor:

- Amb *Netscape Redactor*: **F**ormat, **C**olors i propietats de la pàgina
- Amb *FrontPage Express*: **A**rchivo, **P**ropiedades de la página...
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **F**ile, **O**pen... (*Archivo, Abrir...*)


b) Seleccionau el text que ha d'anar en negreta i posau:

- Amb *Netscape Redactor*: **F**ormat, **E**stil, **N**egreta (o amb el botó )
- Amb *FrontPage Express*: **F**ormato, **F**uente, **N**egrita (o amb el botó )
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **T**ext, **S**tyle, **B**old (*Texto, Estilo, Negrita*) (o amb el botó )



c) Seleccionau el text que ha d'anar en color verd i posau:

- Amb *Netscape Redactor*: **F**ormat, **C**olor i triau el color adient
- Amb *FrontPage Express*: **F**ormato, **F**uente, **C**olor i triau el color adient
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **T**ext, **C**olor (*Texto, Color...*) i triau el color adient

d) Seleccionau el text del final de la pàgina (“Tornar a la pàgina principal...” i “Principi de pàgina”) i reduïu el seu tamany:

- Amb *Netscape Redactor*: **F**ormat, **M**ida, o amb el llistat desplegable de la barra d'eines
- Amb *FrontPage Express*: **F**ormato, **F**uente o amb el botó 
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **T**ext, **S**ize (*Texto, Tamaño...*) o amb el llistat desplegable de la barra d'eines

e) Seleccionau el text i centrau-lo:



- Amb *Netscape Redactor*: **F**ormat, **A**lineació (o amb el botó )
- Amb *FrontPage Express*: Feis clic al botó 
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **T**ext, **A**lignment, **C**enter (*Texto, Alineación, Centro*)



### Activitat 16

#### Utilització de l'editor web: línies horitzontals

Per afegir les línies horitzontals que apareixen en el model heu de situar el cursor al lloc corresponent i:

- Amb *Netscape Redactor*: Feis clic al botó  Línies h.
- Amb *FrontPage Express*: **I**nsertar, **L**ínea horizontal
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **I**nsert, **H**orizontal Rule (*Insertar, Regla horizontal*)  
(o amb el botó )

Repetiu el procés les vegades que calgui, i per fer-ho, basau-vos en el model.






### Activitat 17

#### Utilització de l'editor web: llistes

Fixau-vos que en el model apareix el text següent:

- [Astronomia \(Geodesia\) ©WFS Project](#)
- [Projecte Internacional sobre l'Aigua Potable](#)
- [El llenguatge dels còmics a Europa ©WFS Project](#)

i que aquest text està desordenat en el vostre document. Quan un text està col·locat com en la figura anterior, amb vinyetes (els punts de color negre) assenyalant el principi de cada línia, tenim una llista. Per crear-la posau el cursor al principi de la paraula “Astronomia” i:

- Amb *Netscape Redactor*: Feis clic al botó 
- Amb *FrontPage Express*: Feis clic al botó 
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: Feis clic al botó 

Posau ara el cursor al principi de la paraula “Projecte” i pitjau la tecla INTRO. Per últim, feis el mateix amb “El llenguatge...” (També es pot definir la llista abans d'escriure el text).



Reforç



AJUDA

**Activitat de reforç 3**  
 Provau d'incloure a la mateixa pàgina una llista ordenada i una llista de definició

Consultau els materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm>



## Hipertext i hiperenllaços

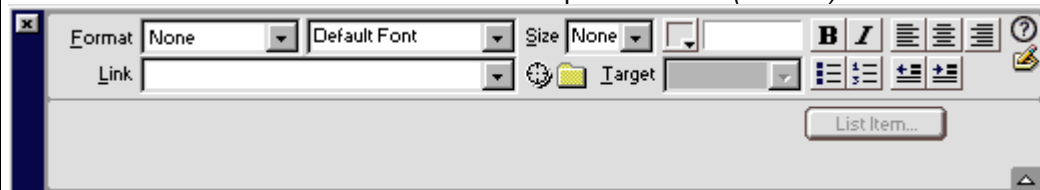
Fixau-vos que en la pàgina es fan servir tres tipus d'enllaços: de text, amb imatges i de correu electrònic. D'aquests enllaços alguns remetent a una altra pàgina web del mateix ordinador (per exemple el que diu "EL MEU COL·LEGI"), altres que remetent a un lloc diferent de la mateixa pàgina (per exemple el que diu "Principi de pàgina") i altres que remetent a una pàgina situada a un altre servidor (per exemple, el de "Palma", que connecta amb la pàgina inicial del servidor web de l'**Ajuntament de Palma**).



**Activitat 18**  
**Utilització de l'editor web: enllaços a pàgines a dins del mateix ordinador**

Seleccionau el text que diu: "Educació Secundària Obligatòria" i feis:

- Amb *Netscape Redactor*: **Insereix, Enllaç...** (o botó )
- Amb *FrontPage Express*: **Insertar, Hipervínculo** (o botó ) i a "Tipo de hipervínculo" heu de triar "otros".
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: Clic al requadre "**Link**" (*Vínculo*) de la barra d'eines:



(Si no teniu disponible aquesta barra d'eines, podeu fer clic a **Window, Properties** (*Ventana, Propiedades*) a la finestra del Macromedia Dreamweaver).

Escriviu el nom i la localització de la pàgina a la que voleu dirigir l'enllaç. Com que heu d'enllaçar amb la pàgina **eso.htm** que està a la mateixa unitat i carpeta que **colegio.htm**, bastarà escriure: **eso.htm**

A continuació pitjau la tecla **INTRO** i passau a l'activitat següent.



**Activitat 19**  
**Utilització de l'editor web: enllaços a pàgines a altres servidors**

Seleccionau el text que diu: "Palma" i repetiu el procés anterior, però en aquest cas en el requadre on escriviu l'enllaç posau <http://www.a-palma.es> i pitjau **INTRO** per a enllaçar la nostra pàgina amb la del servidor de l'Ajuntament de Palma.

Feis el mateix amb el text "WFS" Project, enllaçant a la direcció <http://weib.caib.es>


Guardau l'arxiu. Si estau connectats a Internet podeu provar aquests enllaços.



### Activitat 20

#### Utilització de l'editor web: enllaços a altres llocs de la mateixa pàgina

Per a realitzar aquesta operació hem de crear primer una marca en el lloc de la pàgina al qual volem remetre l'enllaç. Aquesta marca es denomina de diverses maneres: marcador, objectiu, punt de fixació, etc. Anau fins al principi de la pàgina i posau el cursor al costat de la paraula "Nom" i feis:

- Amb *Netscape Redactor*: **Insereix, Objectiu...** (o amb el botó )
- Amb *FrontPage Express*: **Edició, Marcador...**
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **Insert, Named Anchor** (*Insertar, Punto de fijación con nombre*)

Al requadre que apareix per posar el nom del marcador escriviu "**principi**" (sense cometes) i feis clic a **INTRO**. Fixau-vos que al costat de "Nom" apareix ara un símbol amb forma d'àncora: és el punt de fixació que heu inserit.

Anau fins al final de la pàgina i seleccionau el text que diu: "Principi de pàgina" juntament amb la imatge que hi ha al costat. Posau un enllaç al marcador que heu inserit al principi de la pàgina seguint el procediment indicat a l'activitat 18. Per indicar que l'enllaç ha d'anar dirigit al marcador, heu d'escriure l'expressió: **#principi** al requadre del vincle.



Provau l'enllaç al vostre navegador i veureu que vos du al principi de la pàgina.

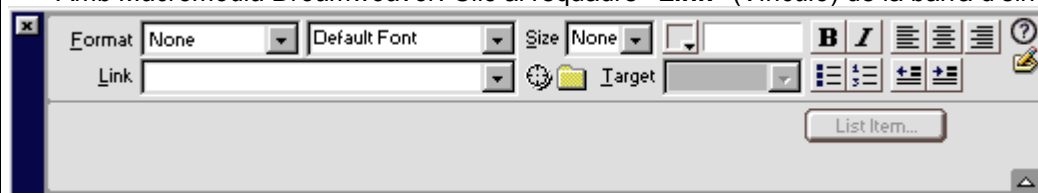


### Activitat 21

#### Utilització de l'editor web: enllaços de correu electrònic

Seleccionau el text **meucentre@xxxxxx.xx** juntament amb la imatge que hi ha al costat (la botella), i feis:

- Amb *Netscape Redactor*: **Insereix, Enllaç...** (o botó )
- Amb *FrontPage Express*: **Insertar, Hipervínculo** (o botó )
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: Clic al requadre "**Link**" (*Vínculo*) de la barra d'eines:



(Si no teniu disponible aquesta barra d'eines, podeu fer clic a **Window, Properties** (*Ventana, Propiedades*) a la finestra del Macromedia Dreamweaver).

Al requadre on heu d'escriure la destinació del vincle o enllaç heu de posar la direcció de correu electrònic del destinatari, precedida per l'expressió **mailto:** (per exemple: <mailto:colegio@potato.es>).

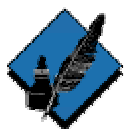
Pitjau la tecla **INTRO** per acabar. A partir d'ara, si algú fa clic en aquest enllaç s'obrirà automàticament el programa de correu electrònic predeterminat i es podrà enviar un missatge de correu electrònic a la direcció que figura a la pàgina web. Podeu provar-ho tal i com heu fet a l'exercici anterior (per a què funcioni, heu d'estar connectats a Internet).



### Activitat 22 Utilització de l'editor web: eliminar enllaços

Eliminau l'enllaç del text "El llenguatge dels còmics a Europa", seleccionant-lo i utilitzant el mateix procediment que heu fet servir per posar els enllaços a les activitats anteriors, però en aquest cas eliminant el text que apareix en el requadre de destinació del vincle o enllaç.

Pitjau **INTRO** per acabar.



### Activitat opcional 2 Utilització de l'editor web: text oscil·lant

Haureu vist en el model que la frase "Participam en els següents projectes europeus" oscil·la (aquest efecte només es pot veure amb **Netscape Communicator**, però no amb **Internet Explorer**).

Aquest no es pot aconseguir amb l'editor, sinó que s'ha d'introduir el codi a mà, per exemple amb el **Bloc de Notes**.

Els editors web **FrontPage Express** i **Macromedia Dreamweaver** permeten introduir codi manualment sense haver d'utilitzar un bloc de notes extern. Per a això, feis:




- Amb *FrontPage Express*: **Ver, HTML...**
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **Window, HTML Source (Ventana, Fuente HTML)**, o amb **F10**

A la pantalla que apareix podeu treballar tal i com ho feis amb el **Bloc de notes**, o sigui que cercau la frase i posau-la entre els codis **<BLINK>** i **</BLINK>**, que són els encarregats d'indicar al **Netscape** que la frase ha d'oscil·lar.

En acabar, tancau la finestra de l'editor de codi HTML i torneu a la pantalla principal del vostre editor web.


## Taules

Podeu inserir i utilitzar taules de manera molt semblant a com ho feu amb un processador de textos, si feis:

- Amb *Netscape Redactor*: **Insereix, Taula, Taula...** (o amb el botó  Taula)
- Amb *FrontPage Express*: **Tabla, Insertar tabla** (o amb el botó )
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **Insert, Table (Insertar, Tabla)** (o amb el botó )

Les taules es poden utilitzar per col·locar imatges i text en una posició determinada de la pantalla, ja que els editors de pàgines web encara estan molt limitats pel que fa a la composició de text i imatges.

A l'activitat següent utilitzareu una taula d'una fila i dues columnes per col·locar text i imatges:

<p><b>Nom del Col·legi:</b> <a href="#">EL MEU COL·LEGI</a></p> <p><b>Direcció:</b> Camino S. Rapinya - 07xxx-<a href="#">Palma</a></p> <p><b>Tel.:</b> 971xxxxxx <b>Fax:</b> 971xxxxxx</p>	 <p><b>e-mail:</b> <a href="mailto:micolegio@xxxxxx.xx">micolegio@xxxxxx.xx</a></p>
---	---



### Activitat 23 Utilització de l'editor web: taules

Començareu creant una taula d'una fila i dues columnes, d'una amplada del 100% de la finestra, amb un contorn d'1 píxel de gruix, espai entre caselles de 2 píxels i marge interior de les caselles d'1 píxel. Per a fer això, col·locau el cursor una mica més amunt d'on diu: "Nom del Col·legi" i inseriu una taula mb qualsevol dels editors que fem servir al curs. Al requadre que apareix, escriviu les dades de la figura següent:

#### Netscape Redactor:

#### FrontPage Express:

#### Macromedia Dreamweaver:

Feis clic a **Aceptar**. A continuació, seleccionau el text que va fins el número de fax (inclòs) i retallau-lo fent clic a **Edición** i clic a **Cortar** (o **Ctrl + X**).

Feis clic a la primera columna de la taula i enganxau el text amb el botó corresponent o fent clic a **Edición** i clic a **Pegar** (o **Ctrl + V**). Seleccionau tot el text d'aquesta columna i centrau-lo amb el botó corresponent.

Repetiu el procés amb el text i la imatge que falten i enganxau-los a l'altra columna.

Per a aconseguir que no es vegi el contorn de la taula, feis:

- Amb *Netscape Redactor*: Posau el cursor a dins d'una de les caselles, feis clic amb el botó de la dreta i triau **Propiedades de la taula** al menú que apareix i després posau 0 a **Amplada del contorn**
- Amb *FrontPage Express*: Posau el cursor a dins d'una de les caselles, feis clic amb el botó de la dreta i triau **Propiedades de tabla...** al menú que apareix i després posau 0 a **Tamaño de borde**
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: Feis clic amb el botó esquerre a sobre de la taula per seleccionar-la i posau 0 a la casella **Border** (*Borde*) de la barra d'eines

Comparau la pàgina web que heu creat amb el model que teniu al navegador i, si tot està correcte, guardau-la al directori de treball amb el mateix nom de **colegio.htm**



Reforç



AJUDA

### Activitat de reforç 4 Incloure una taula a dins d'una altra

Consultau els materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm>



#### Activitat 24

##### Creació de la pàgina inicial de la vostra Web

En aquesta activitat creareu la pàgina d'entrada a la vostra Web. És convenient que la pàgina inicial d'una web es digui sempre **index.html** o **index.htm**

Tancau la pàgina que heu fet servir de model fins ara en el navegador. A l'editor web heu de crear la pàgina **index.htm** segons el disseny que teniu a la pàgina següent d'aquests apunts. Per a crear una pàgina nova feis:

- Amb *Netscape Redactor*: **Fitxer, Nou, Pàgina buida**
- Amb *FrontPage Express*: **Archivo, nuevo, Página normal**
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **File, New (Archivo, Nuevo)**

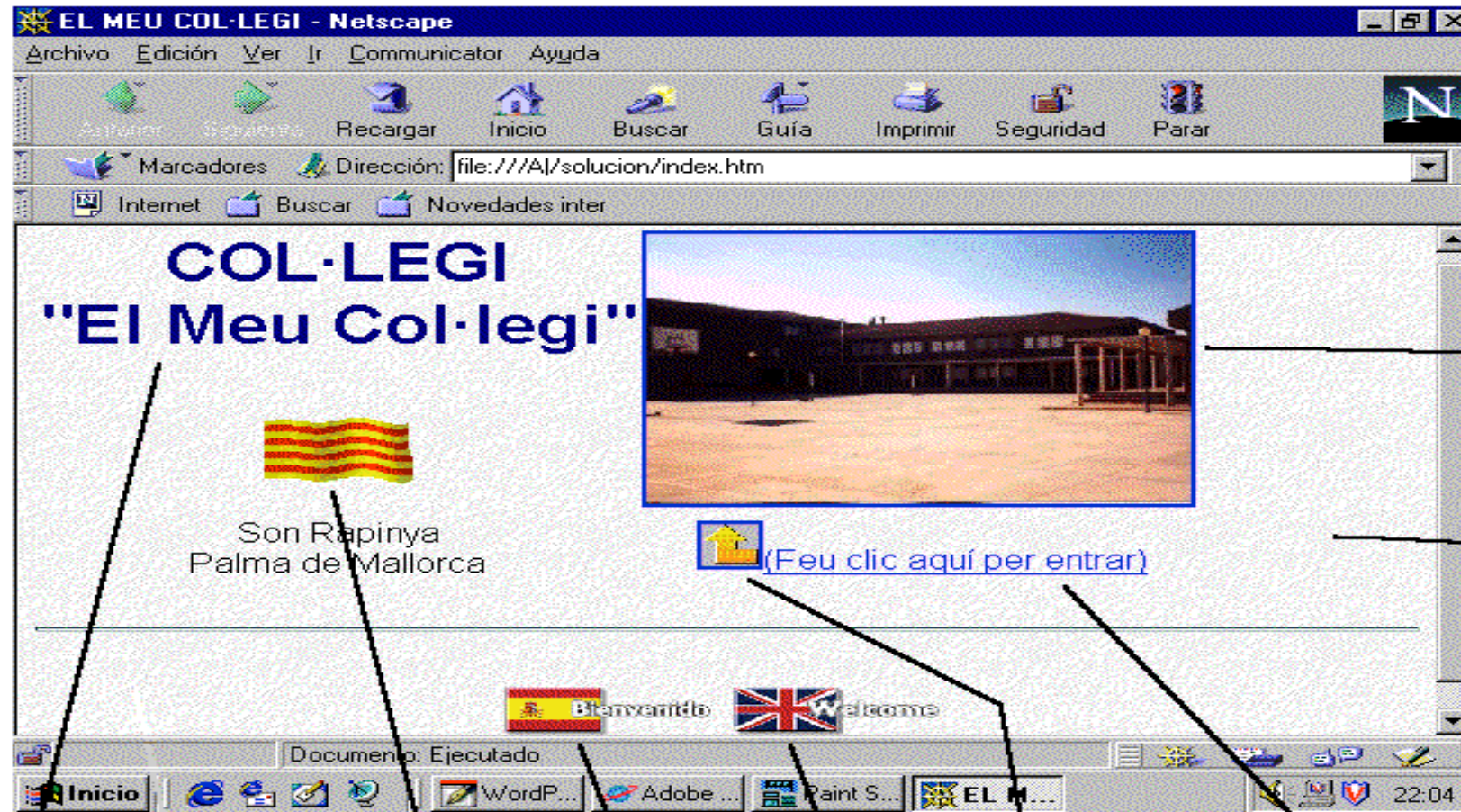
Abans d'escriure cap informació a la nova pàgina, guardau-la amb el nom **index.htm** al directori **CURSHTML**

En acabar, o si teniu algun dubte, consultau els codis del model que trobareu, com sempre, a la carpeta o subdirectori **SOLUCIO** del vostre directori de treball, **CURSHTML**, i que té el nom **index.htm**

Si trobau codis que no entengueu els podeu incloure a dins d'un missatge de correu electrònic que enviareu al tutor.

En acabar, tancau-la guardant els canvis prèviament.





imatges/colegio.jpg  
Enllaç a "entrau.htm"

Fons:  
imatges/clouds.gif

Lletra "arial" de tamany "6"  
color "navy" i en "negreta"

imatges/catala.gif  
Enllaç a "entrau.htm"

imatges/bienvenido.gif

imatges/welcome.gif

imatges/b\_arrow.jpg  
Enllaç a "entrau.htm"

Enllaç a "entrau.htm"





### Activitat 25 Creació de la pàgina **eso.htm** i comprovació d'hiperenllaços

Si teniu alguna pàgina de model oberta tancau-la i, al mateix navegador obriu l'arxiu **eso.htm** de la subcarpeta **SOLUCIO**

Mirau de reproduir aquesta pàgina amb l'editor web que heu utilitzat fins ara i guardau-la al directori de treball **CURSHTML** en acabar.

Tancau l'editor i la pàgina que heu fet servir de model, però no tanqueu el navegador.

Obriu en el navegador la pàgina **colegio.htm** que heu creat en exercicis anteriors i comprovau que funcionen tots els hiperenllaços. En acabar, tancau totes les pàgines que estiguin obertes.

## 3. CREACIÓ DE PÀGINES WEB (II)

### Tractament d'imatges

Les imatges que incloeu en documents HTML han d'estar en format **.GIF o .JPG**

Teniu en compte a més que si la pàgina web ha d'incloure moltes imatges i els arxius corresponents són molt grans tardarà molt de temps en carregar-se en el navegador, i és possible que la persona que la visita es cansi i passi a un altre servidor. Es recomana que la suma del tamany **de tots els arxius** que conformen una pàgina web **no excedeixi** aproximadament els **50 KB**.

Podeu utilitzar programes com el **PaintShop Pro** (trobareu una versió d'avaluació al CD-ROM del curs, o també el podeu descarregar de l'adreça <http://www3.jasc.com/pub/foreign/psp501spv.exe>) per a convertir a GIF o JPG les imatges que es trobin en un format diferent o per canviar els factors que influeixen en el seu tamany: dimensions, resolució i nombre de colors.



### Activitat 26 Canviar el format, tamany i nombre de colors d'una imatge

En una imatge els factors que més afecten al tamany de l'arxiu són: el format, el tamany, la resolució i el nombre de colors utilitzats.

Com a exemple, convertireu la imatge **grafiti1.bmp** en **grafiti1.gif**

Posau en funcionament el programa **PaintShop Pro** i obriu la imatge (està en la carpeta **IMATGES** del directori de treball **CURSHTML**) amb **File, Open...** (*Archivo, Abrir...*). Triau l'arxiu i feis clic a **OK**

Si col·locau el cursor del ratolí sobre la imatge, a la part inferior de la pantalla podreu observar les dimensions de la imatge i el seu nombre de colors, que, en el nostre cas és de 16 milions. Reduïu els colors de la imatge amb: **Colors, Decrease color Depth** (*Colores, Reducir la profundidad del color*), triau **256 colors** i per últim feis clic a **OK** (*Aceptar*). Comprovau que la qualitat de la imatge no ha disminuït apreciablement.

A continuació reduïrem les seves dimensions amb: **Image, Resize** (*Imagen, Modificar tamaño*) i al requadre corresponent a les dimensions escriviu **250** per a l'amplada i **174** per a l'alçada. Feis clic a **OK** (*Aceptar*).

Per a canviar el format, feis clic a **File, Save As...** (*Archivo, Guardar como...*) i en el requadre **List Files of Type:** (*Guardar como archivos de tipo:*) triau **GIF** com a nou format. El programa canviarà automàticament l'extensió de l'arxiu. Per acabar, feis clic a **OK**, per a guardar-lo al subdirectori **IMATGES** del vostre directori o carpeta de treball.

Utilitzau l'**Explorador de Windows** o **Mi PC** per a comparar el tamany dels dos arxius. Observareu que la diferència és notable i que no s'ha produït pèrdua apreciable de qualitat de visualització.

Quan acabau podeu tancar el programa i després esborrar l'arxiu **grafiti1.bmp** del directori de treball **CURSHTML**.

## Gràfics transparents



### Activitat 27 Gràfics transparents

Obriu l'arxiu **taula.htm** al navegador. Observau que aquesta pàgina conté els enllaços a la resta de pàgines que formaran la web del col·legi quan estigui acabada. A més a la seva part superior hi ha el gràfic **segell.gif** que representa l'escut de la Comunitat Autònoma.

Degut que el gràfic se superposa al fons de la pàgina, es destaca el seu requadre blanc sobre el fons. Per fer que aquest requadre desaparegui hem de fer el gràfic "transparent". Això és possible només amb gràfics del tipus **.GIF** i l'efecte que s'aconsegueix el podeu veure obrint al navegador la pàgina **taula.htm**, que es troba a la subcarpeta **SOLUCIO**

Per a convertir el gràfic tancau tots els programes que estiguin oberts i executau el programa **Gif Construction Set**, que heu de tenir instal·lat al vostre ordinador, i que trobareu al CD-ROM del curs, o a l'adreça <http://ftp.ecani.com/alchemy/gcsp20.exe>.

Les instruccions que es donen a continuació són vàlides per a la versió del programa que es troba en el CD-ROM del curs:

Feis: **File, Open** i obriu l'arxiu **segell.gif** que es troba al subdirectori **IMATGES** del vostre directori de treball.

Feis ara: **Insert, Control i Edit** i després marcau la casella que diu **Transparent colour**.

Seleccionau el botó  i apareixerà una finestra amb el gràfic **segell.gif**

Feis clic a qualsevol lloc del requadre blanc del gràfic. Per acabar, feis clic a **File** i **Exit** i quan el programa vos demani si voleu guardar els canvis realitzats feis clic a **Yes** i a **Ok** per acabar.

Per comprovar l'efecte, obriu de nou la pàgina **taula.htm** en el navegador. En acabar, tancau el navegador i passau a l'activitat següent.



### Activitat d'entrega obligada 2

#### Utilització de l'editor web per inserir una imatge de fons de pàgina

Posau la imatge **tapiz.jpg** (està a la carpeta **CURSHTML\IMATGES**) de fons de la pàgina **manual.htm**

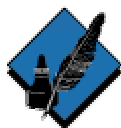
Feis:

- Amb *Netscape Redactor*: **Format, Colors i propietats de la pàgina, Colors i fons de la pàgina**, i on diu **Imatge de Fons, Imatge:**, escriviu **Imatges/tapiz.jpg**
- Amb *FrontPage Express*: **Formato, Fondo...**, i on diu **Imagen de fondo** escriviu **Imatges/tapiz.jpg**
- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **Modify (Modificar), Page properties... (Propiedades de la página...)** i on diu **Background image (Imagen de fondo)** escriviu **Imatges/tapiz.jpg**

Dins aquesta finestra podeu fer diversos canvis a la pàgina: color del text, del fons, color dels vincles, etc. Investigau i provau-los, i si no sabeu per a què serveix alguna cosa, sempre podeu demanar ajuda a la tutoria (és la seva feina).

En acabar, tancau la finestra i visualitzau la pàgina en el navegador. Comprovau que tot està correcte abans d'enviar-la a la tutoria (heu d'enviar l'arxiu **.htm** i tots els arxius relacionats).

## Gràfics animats



### Activitat opcional 3

#### Gràfics animats

Segurament heu observat que a les pàgines **index.htm** i **colegio.htm** apareixen alguns gràfics amb la imatge en moviment: es tracta dels anomenats **gràfics animats o gif animat**.

Podeu trobar llocs a internet que ofereixen gratuïtament gran quantitat d'aquests gràfics (com per exemple a <http://www.multimedialpalace.com/>). Els podeu recuperar per utilitzar-los a les vostres pàgines. Per a inserir un gràfic animat es fa com amb una imatge estàtica.

També podeu fer servir el programa de l'exercici anterior per crear els vostres **gif animats**. Per a fer això, heu de disposar prèviament de les imatges individuals que s'hauran de combinar per donar sensació de moviment (com si fossin els fotogrames d'una pel·lícula).

En aquesta activitat heu de construir un d'aquests gràfics superposant les imatges: **b1.gif, b2.gif, b3.gif, b4.gif, b5.gif, b6.gif, b7.gif** i **b8.gif** que teniu a la carpeta **IMATGES**

Abans de començar podeu fer servir el programa **Paint Shop Pro** per veure les imatges i així entendreu millor com s'obté el resultat final. A continuació tancau tots els programes que estiguin oberts i executau el **Gif Construction Set** i feis: **File, Animation Wizard...**, i acceptau els suggeriments que vos fa el programa, fent clic al botó **Next** cada vegada (en total unes 5 vegades), fins que aparegui el requadre **Selected files**:

Aleshores heu de fer clic al botó **Select** i obtindreu una finestra a la que heu de triar el primer arxiu, que es troba al subdirectori **IMATGES** i es diu **b1.gif** i fer clic a **Abrir**.

Continuau amb la selecció d'arxius en el mateix ordre amb què han d'aparèixer a l'animació: **b2.gif, b3.gif, ..., b8.gif** i feis clic cada vegada a **Abrir**.

Quan hagueu seleccionat el darrer feis clic a **Cancelar** i a continuació: **Next, Done** i esperau que es construeixi l'arxiu. Quan el programa acabi feis: **File, Exit, Yes** i donau-li un nom, per exemple: **animado.gif**, feis clic a **Guardar** i **Ok**.

Ja teniu creat el vostre arxiu gif animat. Si voleu veure el resultat obriu-lo en el navegador.

Podeu inserir-lo en una pàgina web com qualsevol altra imatge.

No convé abusar d'aquests arxius en les pàgines que dissenyeu, ja que solen ocupar bastant d'espai i alenteixen la càrrega de les pàgines. Utilitzau imatges amb pocs colors i de dimensions reduïdes.

## Utilització d'arxius de so, vídeo, comprimits, executables...

A les vostres pàgines podeu incloure hiperenllaços no només a altres pàgines web, sinó també a arxius de so, vídeo, comprimits, executables, etc.



### Activitat 28

#### Enllaços a arxius de so, vídeo, comprimits, executables,...

Obriu la pàgina **manual.htm** a l'editor web. Aquesta pàgina inclourà un enllaç a un manual d'HTML que està en format d'arxiu comprimit **manual.zip**, de manera que quan algú visiti la pàgina i faci clic sobre l'enllaç aparegui una finestra que permeti que el visitant pugui "descarregar" l'arxiu i guardar-lo al seu ordinador.

El procediment és molt simple, heu de fer com si es tractàs d'un enllaç normal: seleccionau amb el ratolí el text "MANUAL.ZIP" i posau un enllaç a l'arxiu **manual.zip**. Si aquest arxiu es trobàs a una altra carpeta o a un altre servidor, hauríeu d'incloure la ruta completa

Provau d'incloure un altre enllaç a dins de la mateixa pàgina a un arxiu de so que teniu al directori de treball **CURSHTML: fanfare.wav**

Passau a l'exercici següent sense tancar la pàgina que estau modificant.

## Marc (frames)

Podeu tenir una pàgina web dividida en diverses finestres rectangulars que contenen una pàgina web distinta cadascuna d'elles. Cadascuna d'aquestes finestres rep el nom de "marc" o "frame". Podeu veure un exemple d'això a l'activitat següent:



### Activitat 29

#### Obrir una pàgina amb "marcs"

Obriu la pàgina **entrau.htm** de la subcarpeta **SOLUCIO** en el navegador i obtindreu alguna cosa semblant a la figura de la pàgina següent.

Fixau-vos que en realitat la pàgina **entrau.htm** està formada per les pàgines **taula.htm** (esquerra) i **colegio.htm** (dreta). Així mateix, a la dreta de cadascuna d'elles hi ha una barra de desplaçament que afecta només a una de les finestres, que són independents.

D'aquesta manera podem tenir tots els enllaços de les pàgines que formen la web en una pàgina que es diu **taula.htm** i quan fem clic en algun d'ells veurem en el marc de la dreta la pàgina corresponent.

Per últim, fixau-vos que per tenir una pantalla dividida en dos marcs necessitam tres arxius (un d'ells, en aquest cas **entrau.htm**, conté únicament els codis que indiquen quants marcs s'han de veure quan carregam la pàgina, quin espai ocupa cadascun d'ells i quines pàgines apareixeran inicialment en cadascun d'ells), per a una pantalla dividida en tres marcs necessitarem quatre arxius, etc.



### Activitat 30 Creació d'una pàgina amb "marcs"

En aquesta activitat creareu la pàgina **entrau.htm**, que serà la que contengui la definició del nombre de marcs que han d'aparèixer (en aquest cas dos) i del contingut inicial de cadascun d'ells.

Els editors **Netscape Redactor** i **FrontPage Express** no disposen d'una opció per crear marcs. Per tant, si feis servir algun d'aquests dos editors, haureu d'introduir el codi HTML a mà.

A continuació explicarem com fer-ho en tots els casos:

Creau una nova pàgina a l'editor web i feis:

- Amb *Netscape Redactor* i *FrontPage Express*: Escriviu manualment el codi següent, amb l'editor HTML per al FrontPage Express o amb el Bloc de Notes, per al Netscape Redactor:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>BENVINGUTS AL MEU COL.LEGI</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET FRAMEBORDER=1 COLS="22%,78%">
  <FRAME SRC="taula.htm" NAME="frame2">
  <FRAME SRC="colegio.htm" NAME="frame1">
</NOFRAMES>
<BODY>
Per veure aquesta pàgina heu de fer servir un navegador que pugui
mostrar marges.
</BODY>
</NOFRAMES>
</FRAMESET>
</HTML>
```

On els codis "estranyos" tenen el significat següent:

`<FRAMESET FRAMEBORDER=1 COLS="22%,78%">` → Indica que aquesta és una pàgina de definició de marcs (o "frames"), amb les següents característiques: el contorn dels marcs tindrà un gruix d'1 píxel (FRAMEBORDER=1) i la pàgina estarà dividida en dos marcs verticals del 22% i el 78% de la finestra, respectivament (COLS="22%,78%")

A continuació s'indica quina pàgina web ha de contenir cadascun dels marcs i quin nom donam als marcs. Per exemple, la primera etiqueta, que fa referència al marc de l'esquerre, i que té el codi `<FRAME SRC="taula.htm" NAME="frame2">`, significa que a dins aquest marc, que hem anomenat "frame2", es veurà el contingut de la pàgina "taula.htm".

- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **Insert, Frames, Left** (*Insertar, Marcos, Izquierda*) i a la barra d'eines que apareix, a **Borders** (*Bordes*) seleccionau **"Yes"** (*Si*), a **BorderWidth** (*Ancho*) triau "1" i a **Column** (*Columna*): "22 Percent". A continuació, guardau a la carpeta **CURSHTML** aquesta pàgina de definició de marcs amb: **File, Save, Frameset As...** (*Archivo, Guardar conjunto de marcos como...*) i donau-li el nom **entrau.htm**

Per afegir contingut a cadascun dels marcs de la pàgina, feis **Window, Frames** (*Ventana, Marcos*) (o **Ctrl+F10**) i, a la finestra que apareix, clic al marc de l'esquerre i a la barra d'eines clic a **FrameName** (*Marco*) i escriviu "frame2" (sense cometes), a **Scroll** (*Desplaz.*) seleccionau "Si" i a **Src** (*Origen*) escriviu **taula.htm**

Repetiu el procés amb el marc de la dreta, però ara enlloc de posar **taula.htm**, a **Src** escriviu **colegio.htm**



### Activitat 31 Enllaços entre pàgines amb "marcs"

Feis clic en algun enllaç dels que hi ha al principi del marc de l'esquerre (el que conté l'arxiu **taula.htm**) i fixau-vos que la pàgina corresponent apareix a la mateixa finestra on estava l'arxiu **taula.htm**. No obstant, aquest no és el procediment correcte, ja que la pàgina s'hauria d'haver carregat al marc de la dreta.

Si feis clic a l'enllaç **Servidors educatius**, veureu que aquest sí que es comporta correctament, i si baixau una mica més i feis clic a la imatge del col·legi, veureu com desapareixen els marcs i en el seu lloc apareix la pàgina **index.htm** ocupant tota la pantalla.

Per què aquests enllaços es comporten de manera diferent? Per obtenir la resposta heu de mirar el codi HTML de l'arxiu **taula.htm** (el secret està en les expressions "TARGET" que apareixen en alguns enllaços). Si no enteneu com funcionen, podeu consultar al tutor o cercar la resposta als fòrums del curs.



Reforç



AJUDA

### Activitat de reforç 5 Esbrinau la utilitat dels codis `<NOFRAMES>` i `</NOFRAMES>`

Consultau els materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm>

## Mapes sensibles

Un **Mapa** és una imatge que conté diferents enllaços en funció de la "zona" de la imatge en què fem clic. Els codis que indiquen l'aparició d'un mapa o imatge sensible són:

```
<MAP> i </MAP>
<AREA>
```

El codi **<MAP>** identifica el mapa i té el paràmetre **name** per a indicar el nom del mapa.

El codi **<AREA>** defineix les àrees o zones sensibles de la imatge. Té els següents paràmetres obligatoris:

**shape** = "tipus" (Indica el tipus d'àrea a definir.

**coords** = "coordenades" (Indica les coordenades de la figura indicada a **shape**.

**href** = "URL" (Indica la direcció a la que s'hi accedeix si fem clic a dins de la zona delimitada per l'àrea indicada.

Els tipus d'àrees poden ser els següents:

**rect** (Àrea rectangular. S'han d'especificar les coordenades del cantó superior esquerra i les del cantó inferior de la dreta.

**poly** (Polígon. S'han d'especificar les coordenades de tots els vèrtexs del polígon. El visor s'encarrega de tancar la figura.

**circle** (Cercle. S'han d'especificar en primer lloc les coordenades del centre del cercle i a continuació el valor del radi (en punts).

Per exemple:

```
<MAP name = "casa">
<AREA shape = "poly" coords = "2,62,57,62,28,1" href= "tejado.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "21,101,35,138" href= "puerta.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "2,64,57,138" href= "casa.htm">
<AREA shape = "circle" coords = "80,76,21" href= "arbol.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "78,98,85,138" href= "tronco.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "0,0,96,138" href= "dibujo.htm">
</MAP>
```

Per activar el mapa hem d'indicar la imatge a mostrar, indicant que aquesta imatge és tractada per un mapa. Per a fer això hem d'escriure el codi següent:

```
<IMG src = "casa.gif" usemap = "#casa">
```



### Activitat 32 Utilització de mapes sensibles

Obriu amb el navegador l'arxiu **mapa.htm** del directori de treball **CURSHTML**, que conté el mapa que acabam d'explicar i comprovau que si feis clic a diverses zones del dibuix vos remet a diverses pàgines.

Quan acabeu, tancau el navegador.



Els mapes sensibles donen qualitat i interactivitat a les pàgines web, però la seva elaboració manual és molt laboriosa, sobre tot per establir les coordenades de les zones sensibles. El **Macromedia Dreamweaver 3.0** permet disposa d'aquesta opció, però no així el **Netscape Redactor** ni el **FronPage Express**. Am aquests dos editors s'ha de fer servir un programa especial anomenat **Mapedit** i que podeu trobar al CD-ROM del curs o a Internet a l'adreça <http://tucows.uam.es/imap95.html>, o incloure el codi HTML a mà.



#### Activitat opcional 4 Creació d'un mapa sensible

Obriu l'arxiu **logse.htm** amb l'editor. Aquesta pàgina conté una imatge esquemàtica del sistema educatiu espanyol.

A aquesta activitat definireu distintes zones de la imatge com a sensibles, que remetran, quan es faci clic a sobre d'elles, a diferents pàgines web:

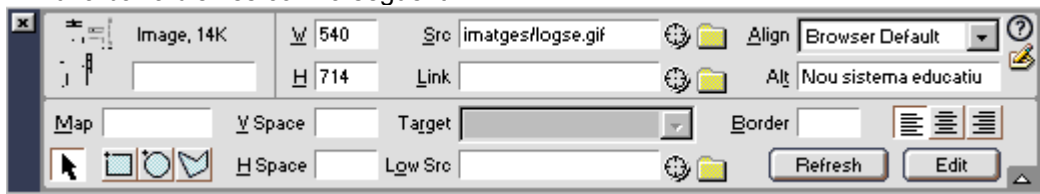
a) La zona corresponent als estudis universitaris remetrà a una pàgina remota (en servidor a internet) on apareixen enllaços a totes les universitats espanyoles:  
<http://www.virtualsw.es/netmaster/unis.htm>


b) La zona corresponent a estudis de batxillerat remetrà a la pàgina local **bat.htm**

c) La zona corresponent a l'educació secundària remetrà a la pàgina **eso.htm**


Per a això, feis:

- Amb *Macromedia Dreamweaver*: Clic a la imatge que apareix a la pàgina i apareixerà una barra d'eines com la següent:



A continuació, heu de fer clic al botó que representa un rectangle: , ja que anam a definir àrees rectangulars

Arrossegau el ratolí per dibuixar un rectangle que inclogui les etapes universitàries (diplomatura, llicenciatura i doctorat) i després escriviu a la casella **Link** (*Vinculo*): l'adreça: <http://www.virtualsw.es/netmaster/unis.htm>

Feu clic a qualsevol lloc de la imatge i tornau a clicar al botó  i a continuació dibuixau un altre rectangle que inclogui l'etapa del Batxillerat i després escriviu a la casella **Link**: la direcció **bat.htm**

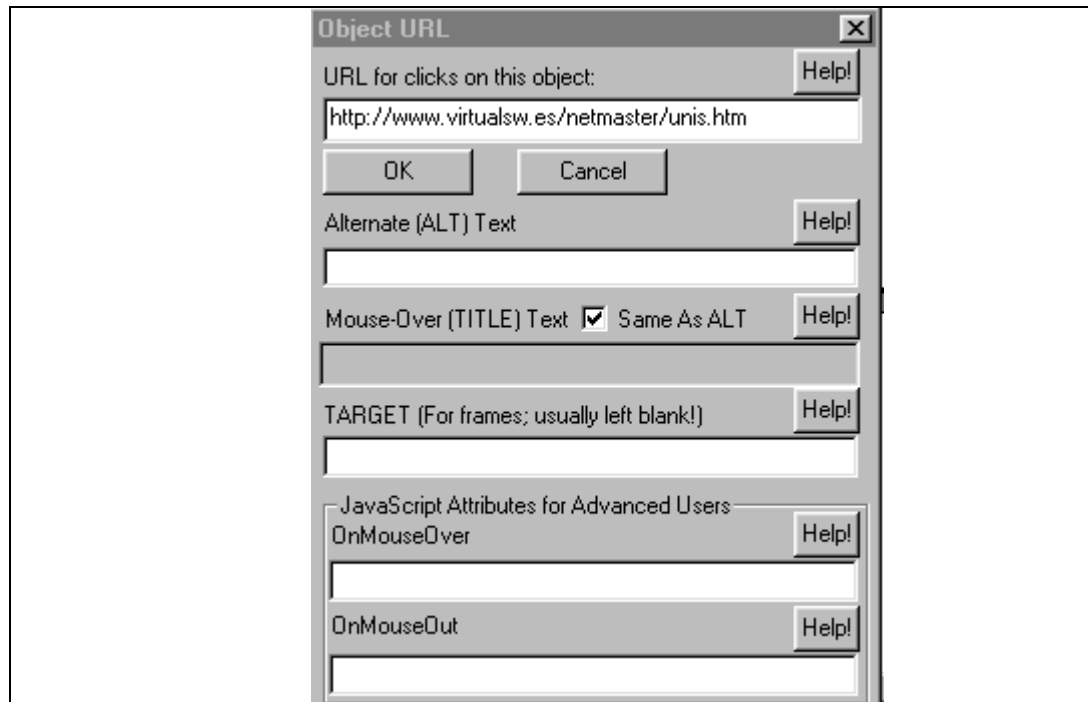
Repetiu el procés anterior amb l'etapa "Educación Secundaria", i feis que l'enllaç dugui a la pàgina **eso.htm**. Per últim, feis clic a **File** i **Save** (*Archivo, Guardar*) per guardar els canvis.

- Amb el programa *Mapedit*:

Executau el programa i obriu l'arxiu **logse.htm** amb **File, Open HTML document..** A la finestra que apareix, seleccionau la imatge **logse.gif**, que heu de convertir en un mapa, i feu clic a **OK**

A continuació feu clic a **Tools, Rectangle** i clic a **OK**. Arrossegau el ratolí per dibuixar un rectangle que inclogui les etapes universitàries (diplomatura, llicenciatura i doctorat) i després escriviu al primer requadre de la finestra que apareix l'adreça: <http://www.virtualsw.es/netmaster/unis.htm> i clic a **OK**





Dibuixau un altre rectangle que inclogui l'etapa del Batxillerat i després escriviu al requadre de la finestra que apareix l'adreça **bat.htm**

Repetiu el procés anterior amb l'etapa "Educación Secundaria", i feis que l'enllaç dugui a la pàgina **eso.htm**.

Per últim, feis clic a **File** i **Save** per guardar els canvis.

Obriu l'arxiu en el navegador i comprovau que el mapa funciona (per comprovar l'enllaç a la pàgina d'universitats haureu d'estar connectats a internet). Si teniu problemes o si voleu veure el codi del mapa, trobareu la solució a l'arxiu **logse.htm**, de la subcarpeta **SOLUCIO**

En acabar tancau el navegador.

## Formularis

Els formularis permeten interactuar amb els usuaris i demanar informació des d'una pàgina web i enviar-la al servidor per processar-la. En un formulari podem sol·licitar diferents dades que s'emmagatzemaran en camps associats a una variable. Una vegada s'hagin introduït els valors en els camps, l'usuari podrà enviar el seu contingut a la direcció (URL) on es troba el programa que processarà el contingut de les variables. Per a poder realitzar aquesta darrera etapa necessitarem utilitzar un programa anomenat CGI (Common Gateway Interface). La creació d'aquest tipus de programes seia tema d'un curs diferent, i per això aquí veurem només com es pot enviar el contingut dels camps del formulari a la nostra adreça de correu electrònic, sense necessitat de fer servir cap CGI.

La declaració del formulari va entre els codis **<FORM>** i **</FORM>**. A l'interior de la declaració s'indiquen els elements (variables) d'entrada. El codi **<FORM>** té els paràmetres **action** i **method**.

**action** = "programa" (Indica el programa que tractarà les variables que s'enviïn amb el formulari. En el nostre cas enviarem el contingut de les variables per correu electrònic i per això el "programa" serà "mailto:adreça\_de\_correu".

**method** = POST / GET ▶ Indica el mètode amb el que es transferiran les variables. POST produeix la modificació del document de destí (com en el cas d'enviar per correu electrònic el contingut de les variables). GET no produeix canvis en el document de destí (com en el cas d'una consulta a una base de dades, per exemple una pàgina de cerca a Internet).

### Camps d'Entrada

Per a Introduir informació a les variables s'utilitza el codi **<INPUT>**. Aquest codi té el paràmetre **type** que indica el tipus d'informació a introduir i **name** que indica el nom que se li donarà al camp. Cada tipus de variable té els seus propis paràmetres.

**type**= "text" **name** = "nom" ▶ Indica que el camp a introduir un text. Els seus paràmetres són:

**maxlength** = "nombre" ▶ Nombre màxim de caràcters a introduir en el camp.

**size** = "nombre" ▶ Tamany en caràcters que es mostrarà en la pantalla.

**value** = "text" ▶ Valor inicial del camp. Normalment serà " ", o sigui, buit.

**type** = "password" **name** = "nom" ▶ Indica que el camp serà una paraula de pas. Mostrarà asteriscos (\*) en lloc dels caràcters escrits.

**type** = "checkbox" **name** = "nom" ▶ El contingut del camp se seleccionarà marcant una casella. Està permès marcar diverses caselles.

**type** = "radio" **name** = "nom" ▶ El contingut del camp se seleccionarà marcant una casella. Únicament es pot marcar una casella.

**type** = "image" **name** = "nom" ▶ El camp contindrà el valor de les coordenades de la imatge seleccionada. Ha d'indicar-se la imatge amb el paràmetre: **src** = "arxiu d'imatge".

**type** = "hidden" **name** = "nom" ▶ L'usuari no pot modificar el seu valor. El contingut del camp no és visible.

**type** = "submit" **name** = "nom" ▶ Representa un botó. En pitjar-lo la informació continguda en tots els camps s'envia al programa indicat a l'etiqueta **<FORM>**. Té el paràmetre **value**= "text" que indica el text que apareixerà en el botó.

**type** = "reset" ▶ Representa un botó. En pitjar aquest botó s'esborra el contingut de tots els camps. El paràmetre **value** = "text" indica el text que apareixerà en el botó.

## Camps de Selecció

Aquest tipus de camps despleguen un llistat d'opcions, entre les que haurem d'escollir una o més d'una. S'utilitzen per a aquests camps els codis **<SELECT>** i **</SELECT>**. Els paràmetres són:

**name** = "nom" ♦ Nom del camp

**size** = "nombre" ♦ Nombre d'opcions visibles. Si indicam "1" es presenta com un menú desplegable, si s'indica un nombre més gran apareix un llistat amb una barra de desplaçament.

**multiple** ♦ Permet seleccionar més d'un valor per al camp.

Les diferents opcions del llistat s'indiquen amb el codi **<OPTION>**.

## Àrees de text.

Representen un camp de text de múltiples línies. Normalment s'utilitzen per enviar comentaris. El codi utilitzat és **<TEXTAREA>** i **</TEXTAREA>**, i els seus paràmetres:

**name** = "camp" ♦ Nom del camp.

**cols** = "nombre" ♦ Nombre de columnes de text visibles.

**rows** = "nombre" ♦ Nombre de files de text visibles.



### Activitat 33 Disseny d'un formulari amb l'editor web

Heu de dissenyar el formulari següent:

```

<FORM action = "mailto: meucentre@xxxxxx.xx" method = post >
Nom i llinatges:<INPUT type = "text" name = nom size = 30 >
<P>
Informació a enviar:
<INPUT type = "checkbox" name ="archivo" value = "Estudis" > Estudis Oferts
<INPUT type = "checkbox" name = "archivo" value ="Matrícula" > Matrícula
<INPUT type = "checkbox" name = "archivo" value ="Calendari" > Calendari Escolar
<P>
Edat:
<INPUT type = "radio" name = "edat" value = "<20" > Menys de 20 anys
<INPUT type = "radio" name = "edat" value = "20-40" > Entre 20 i 40 anys
<INPUT type = "radio" name = "edat" value = "+40" > Més de 40 anys
<P>
<INPUT type = "hidden" name = "lloc" value = "pagina del centre">
Com va trobar aquesta pàgina?
<SELECT name = "on" >
<OPTION>De casualitat
<OPTION>Al cercador Ole
<OPTION>Per la premsa
</SELECT>
<P>Altres informacions/Comentaris:<BR>
<TEXTAREA name = "comentari" rows = 5 cols = 40 ></TEXTAREA><P>
<INPUT type = "submit" value = "Enviar" >
<INPUT type = "reset" value = "Esborrar" >
</FORM>

```

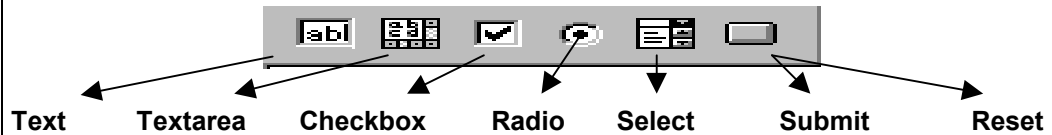
Podeu veure el formulari complet a la pàgina **formula.htm**, que està a la subcarpeta **SOLUCIO**

**Macromedia Dreamweaver** i **FrontPage Express** disposen d'opcions de menú per crear formularis, però amb **Netscape Redactor** ho haureu de fer editant directament el codi HTML

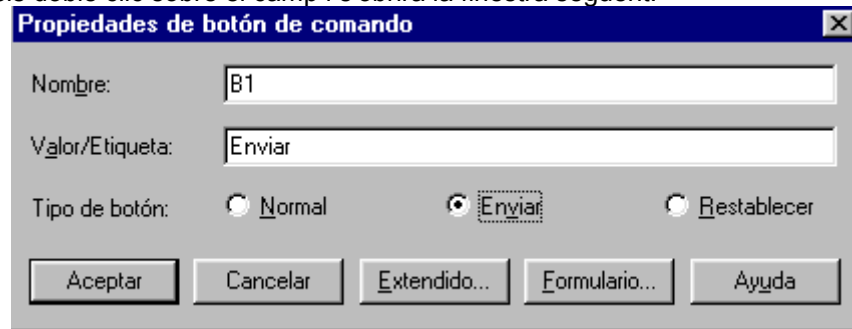
amb el **Bloc de Notes**.

Per crear el formulari amb l'editor **Macromedia Dreamweaver** o amb **FronPage Express** feis:

- Amb *FrontPage Express*: Anau escrivint el nom de cada camp i al costat posau el camp amb el corresponent botó de la barra d'eines:



Els camps "**Submit**" i "**Reset**" es poden incloure amb el mateix botó. Per distingir un de l'altre, feis doble clic sobre el camp i s'obrirà la finestra següent:



Per a un botó de tipus **Submit** heu d'activar l'opció **Enviar** i per posar un botó tipus **Reset**, activau l'opció **Restablecer**. A dins del requadre **Valor/Etiqueta** heu de posar El text que voleu que aparegui a dins del botó. Finalment feu clic a **Aceptar**.

Per canviar les propietats dels altres botons ho podeu de fer de manera semblant. A continuació us donarem el procediment per establir les propietats del camp **Select**. Feu doble clic sobre aquest camp i s'obrirà una finestra com la següent:



A **Nombre** heu d'escriure l'etiqueta del camp (en aquest cas ha de ser **on**) i podeu incloure cadascuna de les opcions de selecció fent clic a **Agregar...** i afegint el text de l'opció. En acabar feis clic a **Aceptar**. Si en un camp d'aquest tipus voleu que l'usuari pugui seleccionar més d'una resposta, heu d'activar l'opció **Permitir respuestas múltiples**.

Modificau les propietats dels altres camps fent servir un procediment similar als explicats

anteriorment. Si teniu dubtes podeu enviar una consulta a la tutoria.

Finalment heu d'indicar l'acció que ha de realitzar el formulari i afegir els camps ocults (**hidden**). Per a això, feis clic amb el botó dret a qualsevol lloc del formulari i triau **Propiedades de formulario...** i on diu **Campos ocultos** feis clic a **Agregar** i a **Nombre:** escriviu "lloc" i a **Valor:** escriviu "pagina del centre" (sense cometes). Per indicar l'acció que ha de realitzar el formulari (enviar per correu electrònic la informació introduïda), feis clic a **Configuración** i a **Acción** escriviu una expressió com la següent, però amb una adreça de correu electrònic vàlida: **mailto:meucentre@xxxxx.xx**

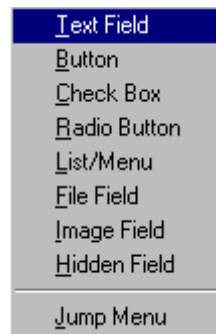
En acabar, guardau la pàgina com un arxiu en el directori de treball **CURSHTML** amb el nom **formula.htm** i comparau-la amb la que es troba al subdirectori **CURSHTML/SOLUCIO**.

Comprovau que si emplenau aquest formulari i pitjau el botó "Enviar", (heu de tenir connexió a Internet), s'envia un missatge de correu a la direcció indicada a **mailto:**.

Si en lloc d'enviar el contingut del formulari per correu electrònic, s'enviassin a un programa CGI instal·lat a un servidor, es podria manipular aquesta informació i obtenir com a resposta una pàgina web.

- Amb *Macromedia Dreamweaver*. Feu clic a **Insert, Form (Insertar, Formulario)** i a dins de la finestra que apareix, on diu **Action (Acción)** indica l'acció que ha de realitzar aquest formulari (enviar el contingut per correu electrònic). Per a això, heu d'escriure una expressió com la següent, però amb una adreça de correu electrònic vàlida: **mailto:meucentre@xxxxx.xx**

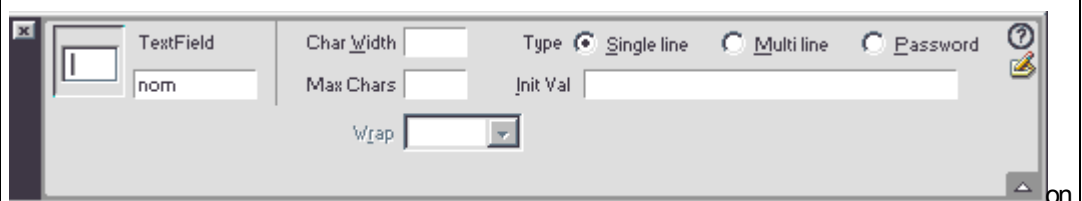
A continuació, per començar a dissenyar el formulari, situau el cursor a la finestra principal, a dins del requadre marcat amb una línia de punts anau escrivint el nom de cada camp i al costat posau el camp seleccionant el tipus adequat del menú que apareix en fer clic a **Insert, Form Object (Insertar, Objeto de formulario)**:



Els camps de tipus **Text** i "**Textarea**" es poden incloure amb la mateixa opció: **Text Field (Campo de texto)**. Més endavant veurem com distingir-los. L'opció **List/menu (Lista/menú)** permet incloure camps de tipus **Select**.

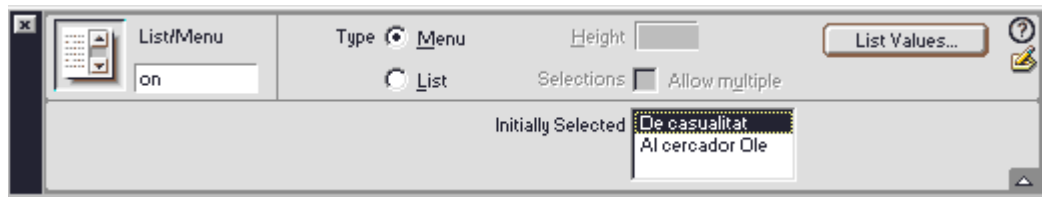
Una vegada dissenyat el formulari amb els camps corresponents heu d'establir les propietats de cadascun d'ells.

Per a això, feis clic a sobre del primer camp de text i apareixerà una finestra com:

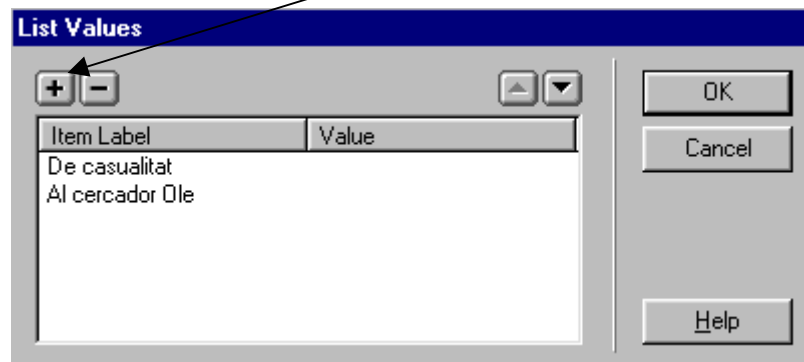


A **Type (Tipo)** heu de seleccionar **Single line (Una línea)** (si estau editant un camp tipus **Textarea**, heu de triar **Multi line (Varias líneas)**) i a la casella **TextField (Campo de texto)** heu de posar l'etiqueta del camp (en aquest cas, "nom").

Feu el mateix amb el camp de tipus **List/Menu** (*Lista/menú*) i a la finestra que apareix a **Type** heu de seleccionar **Menu** i a la casella que hi ha davall de l'expressió **List/Menu** (*Lista/menú*) heu d'escriure "on".

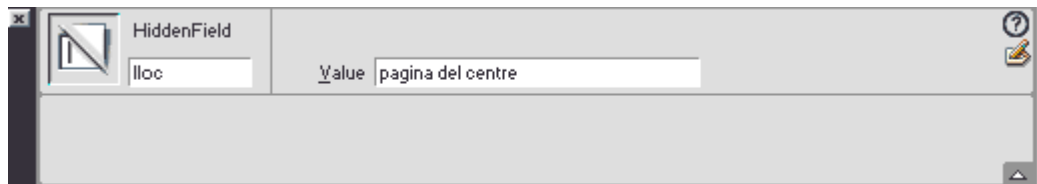


Per afegir les respostes que l'usuari podrà seleccionar heu de fer clic al botó **List Values...** (*Valores de lista...*) i escriure cadascuna de les possibles respostes. Per afegir una nova resposta heu de fer clic al botó

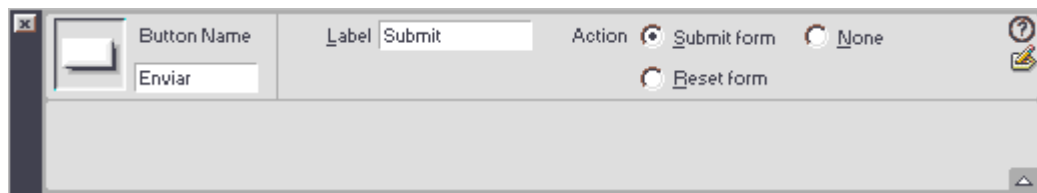


En acabar, feis clic a **OK**. Si en un camp d'aquest tipus voleu que l'usuari pugui seleccionar més d'una resposta, heu de definir-lo com a tipus **List** (*Lista*) i d'activar l'opció **Allow multiple** (*Permitir múltiples*).

Per afegir el camp ocult (**hidden**), feis clic a **Insert, Form Object** (*Insertar, Objeto de formulario*) i seleccionau **Hidden Field** (*Campo oculto*) i ompliu la finestra que apareix amb la informació següent:



Els camps "**Submit**" i "**Reset**" es poden incloure amb el mateix botó. Feis **Insert, Form Object** i triau **Button** (*Insertar, Objeto de formulario, Botón*). Per posar el botó per a enviar el formulari heu d'incloure la informació següent:



Podeu incloure el botó d'esborrar la informació del formulari (**Reset form** (*Restablecer formulario*)) de manera similar.

Modifiqueu les propietats dels altres camps fent servir un procediment similar als explicats anteriorment. Si teniu dubtes podeu enviar una consulta a la tutoria.

En acabar, guardau la pàgina com un arxiu en el directori de treball **CURSHTML** amb el nom **formula.htm** i compareu-la amb la que es troba al subdirectori **CURSHTML/SOLUCIO**.

Comproveu que si emplenau aquest formulari i pitjau el botó **Enviar**, (heu de tenir connexió

a Internet), s'envia un missatge de correu a la direcció indicada a **mailto:**.

Si en lloc d'enviar el contingut del formulari per correu electrònic, s'enviessin a un programa CGI instal·lat a un servidor, es podria manipular aquesta informació i obtenir com a resposta una pàgina web.



#### Activitat 34 Creació d'un formulari "llançador" d'enllaços

Podem fer servir un formulari com a "llançador" d'enllaços, és a dir, que permeti a l'usuari fer servir un llistat desplegable per triar un enllaç predefinit i accedir-hi. Per a això hem de fer servir l'acció de Javascript: "**OnClick**".

Utilitzau l'editor web per a dissenyar el formulari següent i guardau la pàgina corresponent amb el nom **lanzador.htm**

```

<FORM>
<SELECT name = "list" >
<OPTION SELECTED value="http://www.pntic.mec.es">PNTIC
<OPTION value="http://www.xtec.es">XTEC
<OPTION value="http://www.ibm.com">Ibm
<OPTION value="http://www.novell.com">Novell
<OPTION value="http://www.hp.com">Hewlett Packard
<OPTION value="http://www.fujitsu.com">Fujitsu
<OPTION value="http://www.3com.com">3Com
</SELECT>
<INPUT TYPE=BUTTON value="Anar a ..."
onClick="top.location.href=this.form.list.options[this.form.list.selectedIndex].value">
</FORM>

```

Provau el formulari.



#### Activitat d'entrega obligada 3 Creau una pàgina web que contengui un formulari i enviau-la al tutor

## 4. EXTENSIONS DE L'HTML

En aquesta secció del curs treballareu algunes possibilitats d'afegir característiques especials a les pàgines web

### Applets Java

Els codis **<APPLET>** i **</APPLET>** indiquen l'execució d'un programa extern escrit en llenguatge **JAVA** (un applet). Java és un llenguatge creat per l'empresa **Sun Microsystems** (<http://java.sun.com>) que permet realitzar operacions multimèdia i és independent del sistema operatiu.

Hi ha applets de tot tipus: per fer animacions amb el text o les imatges, per executar presentacions multimèdia o petits programes a dins les pàgines, etc.

Aquest codi té els següents paràmetres:

**codebase** = "URL" ▶ Direcció a on es troba l'applet Java (per exemple <http://www.ucm.es/java>). Si l'applet es troba al mateix lloc que la pàgina web, aquest paràmetre no és necessari.

**code** = "programa" ▶ Indica el nom de l'applet a executar.

**width** = "nombre" i **height** = "nombre" ▶ Indiquen les dimensions del requadre en punts a dins del qual es visualitzarà l'execució del programa.

A dins del codi **<APPLET>** s'inclou el codi **<PARAM>** que envia a l'applet els paràmetres necessaris per al seu funcionament. Aquest codi sol tenir almanco els paràmetres:

**name** = "camp" ▶ Nom de la variable a enviar.

**value** = "valor" ▶ Valor de la variable a enviar.

L'exemple que teniu a continuació executa un programa Java que fa que un text es desplaci d'un costat a l'altre d'una zona de la pantalla:

```
<APPLET code="Laufschrift.class" width = 350 height = 25 >
<PARAM name = bg.color value = "0,255,0">
<PARAM name = message value = "***Benvinguts a la nostra pàgina WEB - Manual d'HTML***">
</APPLET>
```





### Activitat 35 Incloure a un applet a dins d'una pàgina web


En aquesta activitat incloueu l'applet anterior a la pàgina **manual.htm**

Obriu la pàgina a l'editor web, posau el cursor al principi i feis:

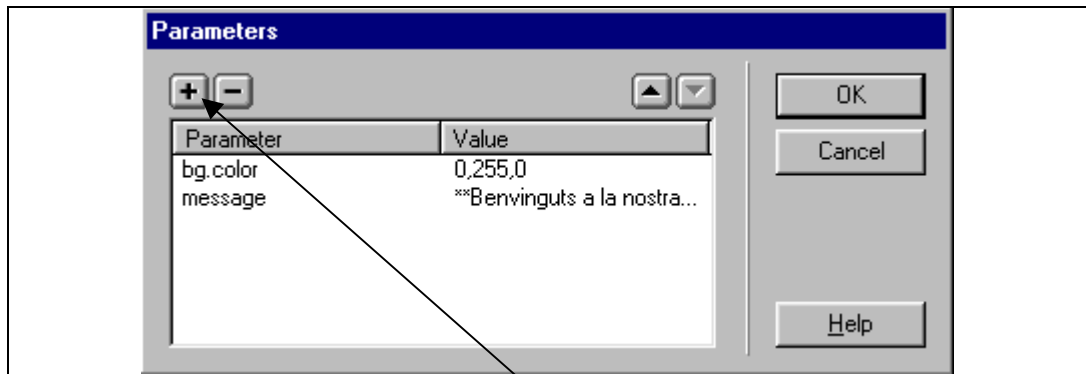
- Amb *Netscape Redactor*: Heu d'incloure el codi manualment amb el **Bloc de notes**
- Amb *FrontPage Express*: **Insertar, Otros componentes, subprograma Java...** i a la pàgina que apareix heu d'incloure la informació següent:

Nombre	Valor
bg_color	"0,255,0"
message	"***Benvinguts a la nostra pàgina WEB - Manual d'HTML***"

Feu clic a **Aceptar**, guardau la pàgina i provau-la al navegador.

- Amb *Macromedia Dreamweaver*: **Insert, Media, Applet** (*Insertar, Medio, Applet*), o amb el botó  i seleccionau l'applet **Laufschrift.class**. Feis clic a **Select** (*Seleccionar*) i a la finestra que apareix posau la informació següent:

Per establir els paràmetres feis clic a **Parameters...** (*Parámetros...*) i a la finestra que apareix, posau la informació de la imatge següent:



Per afegir el segon paràmetre, feis clic al botó

Obriu l'arxiu en el navegador i comprovau que l'applet funciona.

Tornau a l'editor i tancau la pàgina que teniu oberta. Crea una nova pàgina en blanc, guardau-la amb el nom **applets.htm** i incloeu els dos applets següents:

Applet que mostra la data i hora actuals:

```
<APPLET code=Clock2.class width=250 height=30>
<PARAM name="FontFamily" value="Courier">
<PARAM name="FontSize" value="20">
<PARAM name="FontWeight" value="bold">
<PARAM name="DateFmt" value="%c">
<PARAM name="BGCol" value="000000">
<PARAM name="FGCol" value="ffffff">
</APPLET>
```

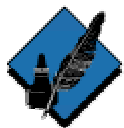
Applet que permet jugar a "Quatre en ratlla" amb l'ordinador:

```
<APPLET code=Connect4.class width=292 height=322>
</APPLET>
```

Observau que aquest darrer applet no fa servir paràmetres. Els arxius **Clock2.class** i **Connect4.class** estan al directori de treball **CURSHTML**.

En acabar, provau el funcionament dels applets.

De totes formes, encara que els efectes que s'aconsegueixen són molt atractius, no convé abusar-ne, ja que fan més lenta la càrrega de les pàgines.



#### Activitat opcional 5 Exemple de pàgines web que fan servir applets java

Connectau amb l'adreça següent i podreu trobar un excel·lent exemple d'utilització d'applets Java a les pàgines d'un curs interactiu de física a Internet:

**Curso interactivo de Física con ordenador:** <http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/default.htm>

## Marquesina (Marquee)

El codi **<MARQUEE>** i **</MARQUEE>** crea una marquesina amb un text al seu interior que es desplaça. Aquests codis funcionen només amb **Internet Explorer**. Els seus paràmetres són els següents:

**align** = "top" / "middle" / "bottom" ♦ Indica l'alineació del text a l'interior de la marquesina.

**bgcolor** = "codi de color" ♦ Indica el color del fons de la marquesina.

**direction** = "left" / "right" ♦ Indica en quina direcció es desplaçarà el text.

**height** = "nombre" ó "%" ♦ Indica l'alçada de la marquesina en punts o percentatge de la de la finestra del navegador.

**width** = "nombre" o "%" ♦ Indica l'amplada de la marquesina.

**loop** = "nombre" / "infinite" ♦ Indica el nombre de vegades que es desplaçarà el text per la marquesina. Si indicau "infinite", s'executarà indefinidament.

**scrollDelay** = "nombre" ♦ Amb un nombre major el text es desplaçarà més lentament i viceversa.



### Activitat 36 Utilitzar una marquesina

Feis servir el mode **Vista i Código fuente** a **Internet Explorer** per introduir el codi següent a una pàgina nova i provau-lo:

```
<MARQUEE bgcolor = "#FFFFFF" width = 50% scrollDelay = 0 >Benvinguts a la nostra pàgina web</MARQUEE>
```

## So de fons

La pàgina web pot tenir incorporat un so que s'activa automàticament en carregar-la al navegador.

Aquesta característica d'**Internet Explorer** fa servir el codi **<BGSOUND>** i té els següents paràmetres:

**src** = "fitxer" ♦ Indica el nom del fitxer que conté el so (.wav, .mid).

**loop** = "nombre" / "infinite" ♦ Indica el nombre de vegades que es reproduirà el so.

Un exemple seria:

```
<BGSOUND src= "Gmpastor.mid" loop= infinite>
```

Per utilitzar aquesta funció amb el **Netscape Communicator** s'ha de fer servir el codi **<EMBED>**. Aquest codi es fa servir per "incrustar" un objecte a la pàgina web. Aquest objecte pot ser un fitxer de so, de vídeo, un gràfic BMP, etc... Té els següents paràmetres:

**src** = "fitxer" ♦ Indica el nom del fitxer.

**autostart** = true ♦ S'ha d'incloure aquest paràmetre si volem que la reproducció s'iniciï immediatament.

**loop** = true ♦ S'ha d'incloure si volem que la reproducció no s'aturi.

**volume** = nombre ♦ Volum de reproducció dels fitxers de so.

**width** = nombre i **height** = nombre ♦ Dimensions de la representació de l'objecte. (Si és un so, aquest paràmetre no és necessari).

**controls** = smallconsole ♦ Presenta una sèrie de controls que permeten iniciar la reproducció del fitxer, així com fer una pausa o aturar-lo definitivament.



### Activitat 37 Incloure un so de fons

Obriu la pàgina **index.htm** i introduïu el codi següent:

```
<EMBED src= "gmpastor.mid" loop= true autostart= true volume=50 width=50 height=15
controls=smallconsole>
```

Sortiu de l'editor guardant els canvis i obriu la pàgina al **Netscape Communicator** per a comprovar l'efecte. En acabar, sortiu del navegador.

## Scripts

Un Script és codi d'un llenguatge de programació i que es pot incloure en una pàgina web "tal qual". Mentre que Java és un llenguatge de programació, JavaScript és més aviat una extensió del llenguatge HTML. JavaScript és un llenguatge més simple desenvolupat per Netscape, indicat per no programadors, i serveix per a crear formes dinàmiques en la pàgina Web.

La programació de JavaScript va a dins mateix de la pàgina de codi HTML. Pot controlar els formularis, botons, i elements de text. La rèplica de Microsoft és l'anomenat VBScript.

Per a incloure aquests programes es fan servir els codis:

**<SCRIPT>** i **</SCRIPT>**

Aquests codis tenen el paràmetre **language** per a indicar el llenguatge de programació utilitzat per escriure l'Script. El codi del programa s'ha d'ocultar amb els codis de comentari de l'HTML **<!--** i **-->** de manera que no siguin mostrats per les versions dels navegadors que no reconeixen el codi **<SCRIPT>**.

Els scripts més utilitzats solen estar escrits en llenguatge JavaScript, C++, Perl o Visual Basic.

La inclusió d'un Script en una pàgina web es faria de la manera següent:

```
<SCRIPT language = "JavaScript">
<!--
"Instruccions del programa
    --->
</SCRIPT>
```

## JavaScript

Els scripts tenen l'avantatge que no necessiten cap fitxer per executar-se, ja que el codi està escrit a la pròpia pàgina web i és el propi navegador l'encarregat d'interpretar-lo. El llenguatge Javascript és un dels més utilitzats per escriure scripts per a pàgines web.

Existeix una manera simple d'incloure scripts a les nostres pàgines, sense necessitat de saber programar-los. Si vegeu alguna pàgina que mostra un comportament o un efecte especial que vos agrada, simplement heu de veure el seu codi font (a **Netscape** opció **View - Document Source**, o obrir-la amb el **Bloc de notes**), seleccionar-lo amb el ratolí el text contingut entre els codis **<SCRIPT>** i **</SCRIPT>** ambdós inclosos, copiar-lo al portapapers amb CTRL+C i posteriorment enganxar aquest codi a la nostra pàgina.



### Activitat 38 Utilització d'una pàgina que conté codi JavaScript

Obriu al navegador la pàgina **cercador.htm**, que permet, mitjançant un script escrit amb JavaScript, utilitzar simultàniament distints cercadors des de la mateixa pàgina.

Feis servir l'opció de veure el codi font de la pàgina i observeu que el programa en **JavaScript** va sempre situat en la capçalera (entre els codis **<HEAD>** i **</HEAD>**).

Prova el funcionament de la pàgina i en acabar tancau el navegador.



Reforç

### Activitat de reforç 6 Incloeu aquests scripts a una pàgina web i comprovau el seu funcionament

Script en **JavaScript** per al càlcul de la lletra del NIF

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function compute(form)
{
var cadena ="TRWAGMYFPDXBNJZSQVHLCKE";
form.result.value=cadena.substring(form.expr.value % 23,form.expr.value % 23+1)
}
/-->
</SCRIPT>
```

Per a què l'Script es pugui llançar, a més heu d'incloure a la vostra pàgina el següent formulari:

```
<FORM>
<CENTER>Entra el DNI</CENTER>
<CENTER><INPUT TYPE="TEXT" NAME="expr" SIZE=15 onchange="compute(this.form)">
</CENTER><BR>
<CENTER><INPUT TYPE="button" value="Calcula" onchange="compute(this.form)"></CENTER>
<BR><CENTER>La lletra és la: <INPUT TYPE="text" name="result" size=1> </CENTER>
</FORM>
```

Script en **VBScript** per a calcular el factorial d'un número (no funciona amb **Netscape**):

```
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
<!--
Sub Num1_onChange
if Cint(document.FormFactorial.Num1.Value) > 100 then MsgBox "El valor introduït es major de
```

```

100", 16, "Error"
document.FormFactorial.Num1.Focus()
end if
End Sub
Sub btnFactorial_onClick
Dim Factorial, num, x
num = CInt(document.FormFactorial.Num1.Value)
Factorial = 1
for x=1 to num
Factorial = Factorial * x
next
MsgBox "El factorial de "&num&" es "&Factorial,64 , "Calcular factorial"
End Sub
-->
</SCRIPT>
I, a més, per a què pogueu llançar l'Script, heu d'incloure el següent formulari al lloc
adient d'alguna de les vostres pàgines:
<FORM NAME="FormFactorial">
<P>Número (menor de 100): <INPUT TYPE="text" NAME="Num1"> <INPUT TYPE="button"
NAME="btnFactorial" VALUE="Calcular"></P>
</FORM>

```



Consultau els materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm>

## 5. INTRODUCCIÓ ALS FULLS D'ESTILS EN CASCADA

Amb el que hem vist fins ara haureu comprovat que l'HTML té evidents limitacions pel que fa referència a la presentació (l'estil) de les pàgines. Això és degut a què inicialment la Web fou concebuda com un entorn científic d'intercanvi de documentació, on l'essencial era el **contingut** i la presentació era accessòria.

Avui en dia això ja no és així, i amb la utilització dels fulls d'estils es pretén suplir les carències que inicialment tenia el llenguatge HTML pel que fa a la presentació de les pàgines web.

A més els fulls d'estil permeten **separar** per complet la informació per a la **presentació** d'una pàgina del seu **contingut**, i amb això es facilita el disseny i revisió de les pàgines, ja que és possible modificar la presentació d'una pàgina o d'un conjunt de pàgines sense modificar ni una línia del codi HTML.

Degut a què es tracta d'un tema de recent aparició, no tots els navegadors accepten els fulls d'estils, només Internet **Explorer 3.0** i el **Netscape 4.0** o versions superiors d'aquests programes.

Hi ha tres maneres d'afegir estils a les nostres pàgines web:

- Afegint instruccions d'estils només a **codis** (o **etiquetes**) concrets, o a un grup d'ells.
- Inclouent les instruccions d'estil en el codi HTML d'una **pàgina concreta**, de manera semblant a com ho heu fet per incloure-hi scripts. Això permet canviar l'aparença d'una pàgina sencera, canviant només algunes línies.
- Enllaçant tots els documents HTML de **totes les pàgines** que formen un lloc Web amb un **fitxer de definició d'estil**. D'aquesta manera podrem canviar l'aparença de múltiples pàgines retocant només un fitxer.



### Activitat 39 Estils per a un codi o conjunt de codis

Aquest mètode és apropiat només per canviar els estils d'algunes seccions d'una pàgina.

Obriu amb l'editor web l'arxiu **optcnat.htm**, observau el codi HTML i fixau-vos que el text no està formatat, és a dir, no hi ha colors, negretes, etc.

Substituïu la primera etiqueta <P> per:

```
<P STYLE="margin-left: 1.5 in; margin-right: 1.5 in; color:NAVY; font-family:arial; font-weight:bold">
```

i comprovau els canvis a la pàgina.

Aquest mètode és apropiat només si voleu canviar l'estil a algunes seccions determinades de la pàgina. Fixau-vos en la sintaxi de l'atribut **STYLE**. Hem de posar entre "cometes" una sèrie de propietats (per exemple **margin-left**) i després de dos punts es posa el valor d'aquesta propietat. Podeu veure una relació detallada de les propietats que podeu manipular d'aquesta manera a:

<http://wmaestro.com/webmaestro/docs/cap24.html>

Si voleu canviar l'aspecte d'una **secció sencera** (que agrupi un conjunt d'etiquetes) podeu fer servir l'etiqueta **<DIV>**, amb la que definirem un estil global per a aquesta secció. Provau, per exemple, d'introduir a l'arxiu **optcsoc.htm** els codis, just després de l'etiqueta **<BODY>**:

```
<DIV STYLE="color:NAVY; font-family:Arial">
</DIV>
```

i comprovau els canvis que es produeixen al document.

Què passa si a una de les etiquetes englobades per **DIV** li introduïm un estil distint?

- Precedència d'estils

Com heu pogut comprovar a l'activitat anterior, l'estil que es troba a dins d'una etiqueta concreta té **precedència** sobre l'estil imposat per **<DIV>**

Hi ha una altra etiqueta, **<SPAN>**, que té una funció semblant a **<DIV>**, però s'utilitza per canviar elements més petits (per exemple, paraules o lletres).



#### Activitat 40 Aplicació d'estils a una pàgina

Modificau l'arxiu **optsoc.htm**, fent servir els estils estudiats fins ara, de manera que tenguí l'aspecte del model que hi ha a la carpeta **SOLUCIO** i que té el mateix nom.

Haureu vist que aquest mètode d'introduir l'estil a etiquetes concretes o conjunts d'etiquetes és senzill d'aplicar, però és adequat només per fer canvis puntuals a les pàgines i per fer això ja havíem vist etiquetes que fan funcions similars.

A més, si voleu fer canvis, heu d'examinar tot el document a la recerca d'etiquetes disperses.

Si voleu fer canvis **globals** a una o més pàgines són més convenients els dos mètodes que veurem a continuació.

## Aplicació d'estils a una pàgina web

Per incloure un estil global per a una pàgina web es fa amb un bloc d'instruccions a dins de les etiquetes **<STYLE TYPE="text/css">** i **</STYLE>**, que s'ha de col·locar a dins de la capçalera del document, després del títol, entre les etiquetes **</TITLE>** i **</HEAD>**



#### Activitat 41 Incloure un estil global a un document HTML

Heu d'incloure el conjunt de codis següents a la pàgina **optcnat.htm** i modificar-la de manera que el resultat sigui semblant al de la pàgina del mateix nom que està a la carpeta **SOLUCIO**:

```
<STYLE TYPE="text/css">
<!--
BODY {background: URL(imatges/clouds.gif); font-size: 10pt; font-family: Arial}
H1 {font-weight: bold; font-size: 12pt; font-family: Arial; color: navy}
H2 {font-weight: bold; font-size: 11pt; font-family: Arial; color: navy}
H3 {font-weight: bold; font-size: 10pt; font-family: Arial; color: navy}
H4 {font-weight: bold; font-size: 9pt; font-family: Arial}
-->
</STYLE>
```

En aquest exemple hem aplicat un estil a les etiquetes **<BODY>**, **<H1>**, **<H2>**, **<H3>** i **<H4>**, però podeu fer servir les que vulgueu.

Veureu que cada vegada que feis servir una d'aquestes etiquetes al document on heu inclòs l'estil, no es comportarà de la forma habitual, sinó com l'heu definida aquí.





### Activitat opcional 6

#### Utilització d'estils per modificar l'aspecte dels enllaços d'una pàgina

Podeu fer servir els estils per modificar l'aparença dels enllaços d'una o més pàgines web (per exemple que no surtin subratllats).

Provau d'incloure els següents estils a la pàgina **taula.htm**:

```
<STYLE TYPE="text/css">
<!--
BODY {background: URL(imatges/clouds.gif); font-size: 12pt; font-family: Arial; font-weight: bold}
H4 {font-weight: bold; font-size: 9pt; font-family: Arial}
A:LINK {text-decoration: none;}
A:VISITED {text-decoration: none;}
A:ACTIVE {text-decoration: none;}
--->
</STYLE>
```

Comprovau els resultats. Si teniu dificultats, podeu veure la solució a la pàgina **taula.htm** de la carpeta **SOLUCIO**.

## Enllaçar diverses pàgines a un full d'estils

Si voleu donar un estil uniforme a diverses pàgines web, enlloc d'incloure el mateix bloc de definició d'estil a cada pàgina (com hem fet als exercicis anteriors), podem establir **un enllaç a un arxiu de text** que conté el bloc de definició d'estil.



### Activitat 42

#### Enllaçar diferents pàgines a un full d'estils

Creau un arxiu de text (per exemple, amb el **Bloc de notes**) amb les especificacions de l'estil que han de tenir les pàgines **optmat.htm** i **optlleng.htm**:

```
BODY {background: URL(imatges/clouds.gif); font-size: 10pt; font-family: Arial}
H1 {font-weight: bold; font-size: 12pt; font-family: Arial; color: navy}
H2 {font-weight: bold; font-size: 11pt; font-family: Arial; color: navy}
H3 {font-weight: bold; font-size: 10pt; font-family: Arial; color: navy}
H4 {font-weight: bold; font-size: 9pt; font-family: Arial}
```

Teniu en compte que **només** heu d'incloure en aquest fitxer les línies que hem escrit més amunt. No heu d'afegir cap altre codi, ja que no es tracta d'una pàgina web.

Guardau aquest fitxer amb el nom que vulgueu, però obligatòriament ha de dur l'extensió **.css**

A totes les pàgines que voleu que tinguin aquest estil concret (en el nostre cas són **optlleng.htm** i **optmat.htm**) afegiu una línia com la següent, entre els codis **</TITLE>** i **</HEAD>**:

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

on **meuestil.css** ha de ser el nom de l'arxiu que heu creat abans.

Comprovau el resultat i compareu-lo amb els arxius que es troben a **SOLUCIO**.

Per acabar aquest apartat, recordau les regles de precedència d'estils, per ordre de prioritat:

1. **Estil a dins d'una etiqueta.**
2. **Bloc d'estil a la capçalera del document.**
3. **Enllaç a un fitxer que conté el full d'estil (arxiu d'extensió .css)**

## Atributs per als fulls d'estils en cascada

A continuació teniu un resum dels atributs que es poden incloure en els fulls d'estils i com poden agrupar-se:

Atribut	Descripció	Valors	Exemple
<b>Font-size</b>	Estableix el tamany de la font.	punts (pt) polzades (in) centímetres (cm) píxels (px)	{font-size: 12pt}
<b>Font-family</b>	Estableix la font.	nom de la font nom de la família de la font	{font-family: courier}
<b>Font-weight</b>	Estableix el gruix de la font	extra-light light demi-light medium demi-bold bold extra-bold	{font-weight: bold}
<b>Font-style</b>	Posa la font en cursiva.	normal italic	{font-style: italic}
<b>Line-height</b>	Modifica l'interlineat	punts (pt) polzades (in) centímetres (cm) píxels (px) percentatge (%)	{line-height: 24pt}
<b>Color</b>	Estableix el color del text.	nom del color valors RGB	{color: blue}
<b>Text-decoration</b>	Subratlla o remarca el text.	none underline italic line-through	{text-decoration: underline}
<b>Margin-left</b>	Estableix el marge esquerre de la pàgina.	punts (pt) polzades (in) centímetres (cm) píxels (px)	{margin-left: 1in}
<b>Margin-right</b>	Estableix el marge dret de la pàgina.	punts (pt) polzades (in) centímetres (cm) píxels (px)	{margin-right: 1in}
<b>Margin-top</b>	Estableix el marge superior de la pàgina.	punts (pt) polzades (in) centímetres (cm) píxels (px)*	{margin-top: -20px}
<b>Text-align</b>	Estableix l'aliniació del text.	left center right	{text-align: right}
<b>Text-indent</b>	Estableix la indentació.	punts (pt) polzades (in) centímetres (cm) píxels (px)	{text-indent: 0.5in}
<b>Background</b>	Estableix la imatge o el color del fons.	URL, nom del color valor RGB	{background: #33CC00}

## 6. HTML DINÀMIC

Amb aquesta tècnica és possible modificar l'aspecte de la pàgina que estem visualitzant, sense necessitat de tornar-la a carregar des del servidor. Podem, per exemple, fer que en passar el ratolí per a sobre d'una imatge n'aparegui una altra, que el text canviï de posició, de color o de font, que canviï el color de fons d'una o més caselles d'una taula, etc.

Els navegadors **Netscape** i **Internet Explorer** poden fer servir **DHTML** a partir de les seves versions 4.0, però l'implementen de manera diferent. Això vol dir que si volem fer servir aquests efectes a dins de les nostres pàgines, haurem de tenir en compte que hi haurà visitants que no els veuran, en funció de quin navegador estiguin fent servir.



### Activitat opcional 7 Utilització d'efectes DHTML

Obriu l'arxiu **DHTML.htm** que està a la carpeta **SOLUCIO** i observau què succeeix quan passau el cursor del ratolí per sobre de la imatge o del text.

Observau el codi de la pàgina i intentau reproduir aquests efectes a alguna de les vostres pàgines.

## 7. ELABORACIÓ I PUBLICACIÓ D'UNA WEB EDUCATIVA

### Planificació i disseny de la web

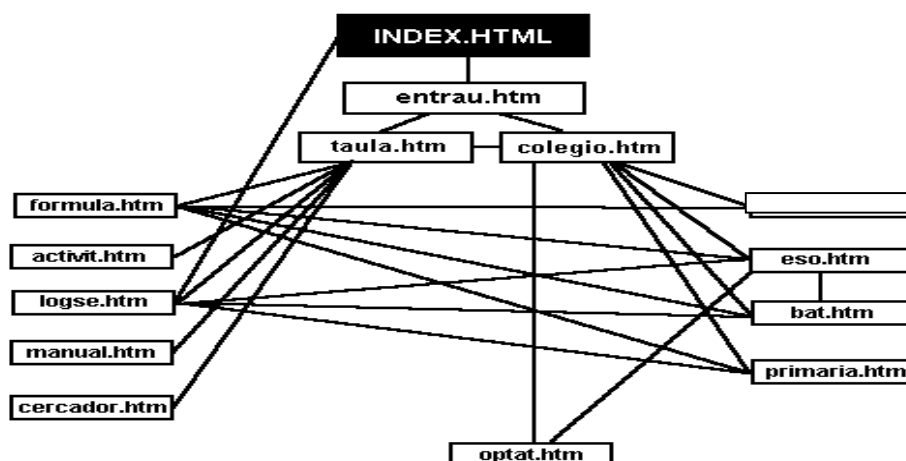
En dissenyar una web educativa (pàgines personals del professorat, d'un centre escolar, una unitat didàctica, etc.), és necessari fer un disseny previ que inclogui almanco els aspectes següents:

- Objectius de la web
- Públic a qui va destinada
- Informació que ha de recollir cadascuna de les pàgines
- Relacions (enllaços) entre les pàgines
- Estil (fons, colors, imatges, tipus de lletra, etc.)



### Activitat d'entrega obligada – FINAL Completar la web del curs

Completau la web que hem començat a dissenyar durant el curs, fent servir una estructura semblant a la següent:



Les pàgines més importants les heu realitzades durant el curs. També teniu l'opció de dissenyar la web del vostre centre o una unitat didàctica, però en aquest cas vos heu de posar en contacte prèviament amb el vostre tutor, indicant-li les idees generals del projecte que preteneu realitzar, a fi que vos l'aprovi.

## Publicació a Internet

La publicació a Internet de pàgines web amb material educatiu és un excel·lent mètode per a la seva difusió i per a facilitar l'establiment de projectes de cooperació entre centres d'ensenyament allunyats.

Una vegada creades les pàgines, per publicar-les és suficient enviar-les mitjançant **FTP** al directori que vos haurà assignat l'administrador del servidor.

Si el vostre proveïdor d'accés a internet no vos proporciona espai al servidor per allotjar les pàgines, podeu fer servir alguns dels que donen aquest servei de manera gratuïta, com per exemple:

- Geocities: <http://www.geocities.com>
- Tripod: <http://www.es.tripod.de> (en castellà)
- Freeyellow: <http://www.freeyellow.com>
- Webjump: <http://www.webjump.com>

El procediment per sol·licitar l'espai sol estar indicat a la pàgina principal i habitualment consisteix en registrar-vos com a usuaris per obtenir un **login** i **una paraula de pas** per tal de poder enviar els arxius al directori que vos hauran assignat. Com a contrapartida solen col·locar informació publicitària a les vostres pàgines.

Haureu d'enviar els arxius **.htm** i els arxius d'imatges, so, applets, etc. i reproduir al servidor l'estructura de directoris i subdirectoris que heu fet servir en el disseny de la web

Teniu en compte que hi ha servidors que distingeixen majúscules de minúscules (per exemple els basats en el sistema operatiu UNIX), i per tant, si els enllaços de les pàgines i els noms dels arxius no coincideixen exactament no funcionaran.

Per últim, l'administrador del servidor vos indicarà quina URL cal utilitzar per accedir a la vostra pàgina des d'Internet.



### Activitat opcional 8 Publicació de la web

Sol·licitau un compte en algun dels servidors gratuïts que vos hem indicat (o en qualsevol altre) i enviau els arxius per publicar-los a internet (en acabar el curs podreu esborrar-los).

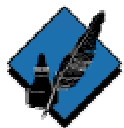
Comprovau que les pàgines són accessibles des d'Internet.

## Utilització de comptadors, estadístiques, promoció de la Web

Per fer que la nostra pàgina rebi un nombre elevat de visites convé promocionar-la. Aquesta promoció pot fer-se per qualsevol dels procediments tradicionals, però a més existeixen a internet els anomenats índexs i cercadors, tals com: **Altavista, Olé, Yahoo**, etc.

Si visitau les pàgines d'aquests cercadors trobareu normalment algun enllaç que digui alguna cosa semblant a: **Añadir Web, Add URL, Add a site**, etc., juntament amb les instruccions que heu de seguir i un formulari per introduir les dades de la pàgina que voleu registrar (solen demanar una adreça de correu electrònic, la URL de la pàgina principal, una petita descripció del contingut, etc.) per a incloure-la a la seva base de dades. El procediment sol variar lleugerament en funció del cercador. En general és suficient registrar la web als cercadors més importants (n'hi ha milers en tot el món). Alguns dels més coneguts i visitats són:

<b>Altavista:</b>	<a href="http://altavista.magallanes.net">http://altavista.magallanes.net</a>
<b>Yahoo:</b>	<a href="http://www.yahoo.com">http://www.yahoo.com</a>
<b>Webcrawler:</b>	<a href="http://www.webcrawler.com">http://www.webcrawler.com</a>
<b>Infoseek:</b>	<a href="http://www.infoseek.com">http://www.infoseek.com</a>
<b>Hotbot:</b>	<a href="http://www.hotbot.com">http://www.hotbot.com</a>
<b>AOL Netfind:</b>	<a href="http://aol.netfind.com">http://aol.netfind.com</a>
<b>Lycos:</b>	<a href="http://www.lycos.com">http://www.lycos.com</a>
<b>Excite:</b>	<a href="http://www.excite.com">http://www.excite.com</a>
<b>OLÉ (espanyol):</b>	<a href="http://www.ole.es">http://www.ole.es</a>
<b>OZU (espanyol):</b>	<a href="http://www.ozu.com">http://www.ozu.com</a>
<b>Elcano (espanyol):</b>	<a href="http://www.elcano.com">http://www.elcano.com</a>
<b>Sol (espanyol):</b>	<a href="http://www.sol.es">http://www.sol.es</a>
<b>Tarántula (espanyol):</b>	<a href="http://www.tarantula.com">http://www.tarantula.com</a>
<b>Dónde (espanyol):</b>	<a href="http://donde.uji.es">http://donde.uji.es</a>



### Activitat opcional 9 Enregistrar la web als cercadors

Enregistrau la pàgina principal de la vostra web en alguns cercadors del llistat anterior.



Reforç

### Activitat de reforç 7

Averigau per a què serveixen els "META TAGS" i utilitzau-los a les vostres pàgines



AJUDA

Consultau els materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm>



**Activitat opcional 10**  
**Afegir un comptador, estadístiques...**

Hi ha serveis gratuïts de registre de visites i estadístiques d'utilització de la vostra web que són gratuïts per a webs no comercials.

Aconseguiu un comptador gratuït a <http://es.nedstat.net/> i inseriu-lo a la pàgina principal de la vostra web. Per comprovar el seu funcionament, haureu d'estar connectats a Internet, però no és necessari que la pàgina es trobi al servidor.



**RECURSOS ADDICIONALS:**

- Apunts pràctics HTML 4.0 :  
<http://www.bermol.com/html40/index.htm>
- Webmaestro: <http://wmaestro.com/webmaestro/>
- Exemples DHTML: <http://www.hotwired.com/webmonkey/>

## 8. RECOMANACIONS PER A LA CREACIÓ DE PÀGINES WEB DE CENTRES EDUCATIUS

Quan parlem de Webs educatives podem distingir entre Webs d'interès educatiu (són només aquelles que tenen una clara utilitat en algun àmbit del món educatiu) i Webs educatives (les que han estat dissenyades amb el propòsit específic de facilitar aprenentatges o recursos didàctics).

Les Webs de centres es troben evidentment incloses en la categoria de Webs educatives. Tenint en compte això, hem elaborat algunes recomanacions sobre el seu contingut i sobre el seu disseny. Disposau d'un manual d'estil complet a **WebEstilo** (<http://webestilo.com>).

### Recomanacions sobre el contingut

Com a recomanacions generals, s'hauria d'adequar el disseny de la Web (i, en general, de l'ús d'Internet al centre) als objectius i continguts expressats en el PCC i en el PEC i no fer-la servir exclusivament per a finalitats extracurriculars (informació sobre el centre, composició equip directiu, etc.), sinó considerar-la un recurs educatiu més, complementari i no substitutiu de cap altre, amb continguts propis.

Les pàgines Web del centre poden ser compartides en una Intranet, que es converteix d'aquesta manera en un espai de trobada que permet treballar els aspectes transversals.

Algunes seccions que es poden incloure a la Web d'un centre educatiu són:

- **Presentació del centre.**
- **Informació sobre el centre educatiu:**
  - Funcionament
  - PCC i PEC
  - Departaments didàctics
  - Professorat i alumnat
  - Estudis (tipus d'estudis, optatives)
  - Activitats extraescolars
  - Projectes educatius,...
- **Continguts facilitadors de la comunicació (bidireccionalitat):**
  - Pàgines de tutories
  - Formularis de sol·licitud d'informació (podeu veure un exemple a <http://platea.pntic.mec.es/~amorante/institut/formula.htm>)
  - Enllaços de correu electrònic (amb l'equip directiu, caps de departaments, tutors, etc.)
  - Sol·licituds de col·laboració
  - Fòrum de discussió per a alumnat i professorat
  - Revista escolar
  - Pàgines de l'alumnat,...
- **Continguts facilitadors de les gestions administratives:**
  - Matrícules
  - Sol·licituds de certificats, etc.
  - Calendari escolar, dates d'avaluació, etc.
- **Continguts facilitadors de la realització d'aprenentatges en línia:**
  - Programacions dels departaments didàctics, objectius mínims, ...
  - Materials de reforç, apunts, treballs de l'alumnat,...
  - Enllaços a recursos educatius en línia
  - Pàgines amb lliçons o materials que incloguin bons recursos i propostes comentades



- d'activitats.
- Guies per al professorat amb bons exemples d'utilització educativa d'Internet.
- Pàgines per treballar temes transversals,...
- **Continguts facilitadors del suport tècnic.**

## Recomanacions sobre el disseny

Si voleu consultar un manual d'estil complet, podeu anar a **WebEstilo** (<http://webestilo.com>). A continuació es relacionen algunes recomanacions elementals de disseny:

- **Sobre l'estructura:**
  - Les pàgines han de ser fàcils d'utilitzar i autoexplicatives
  - L'usuari ha de saber en cada moment on es troba (mapa de navegació, taules de continguts, utilització de marcs amb índexs dels continguts,...)
  - S'ha de planificar l'estructura abans de començar (dependrà del contingut i dels usuaris a qui va destinada la Web)
- **Sobre la navegació (enllaços):**
  - No hi ha d'haver enllaços que no funcionin ni, a ser possible, "pàgines en construcció"
  - S'ha de preveure l'ús online i offline (posar enllaços relatius sempre que sigui possible).
  - Els enllaços han de ser clarament identificables per l'usuari.
  - S'ha de tenir en compte que hi ha navegadors que no visualitzen els marcs
  - Si la pàgina és molt llarga, col·locar enllaços per tornar al principi.
  - Posar enllaços a la pàgina principal a cadascuna de les pàgines o fer servir marcs
- **Utilització de gràfics i contingut multimèdia:**
  - Les pàgines no han de contenir un excés de text i s'ha de procurar que la seva longitud no excedeixi la de dues o tres vegades la pantalla de l'ordinador
  - El tamany de tots els arxius que s'inclouen a una pàgina web (text, imatges, so, video,...) no hauria de superar en conjunt els 50 Kb, sempre que sigui possible
  - S'ha de tenir cura de la presentació i dissenyar pàgines atractives i no sobrecarregades
- **Visualització de les pàgines:**
  - Convé provar l'aspecte de les pàgines amb resolucions de 640x480 i 800x600 i indicar quina és la recomanada
  - S'han de verificar les pàgines amb els navegadors més utilitzats, ja que el seu aspecte pot diferir en un o l'altre
  - Si es fan servir imatges de fons, han de tenir poc contingut gràfic per tal de no dificultar la visualització del contingut de la pàgina
  - Els continguts més importants s'han de col·locar a la part superior de la pàgina (la que hi cap en la pantalla de l'ordinador)
- **Aspectes diversos:**
  - Evitar les faltes d'ortografia i sintaxi
  - Posar títol a totes les pàgines. Això facilita que puguin ser trobades pels cercadors
  - Posar enllaços a l'autor o autora de les pàgines i a altres responsables per tal d'afavorir la bidireccionalitat de la comunicació
  - Indicar a cada pàgina la data de la darrera revisió i/o actualització