

HTML alapok

HTML = **H**yper**T**ext **M**arkup **L**anguage

A HTML jelölő nyelv, ami azt jelenti, hogy jelölőelemek (tag-ek) segítségével lehet a tartalom megformázására, elrendezésére vonatkozó utasításokat a böngésző tudtára hozni.

A honlap-készítés alapjai:

1. Megnyitok egy Jegyzetömböt (Start menü -> Kellékek -> Jegyzetömb)
2. Elindítok egy böngészőt (ebben fogom megnézni az eredményt)
3. A Jegyzetömbben (vagy tetszőleges egyszerű szövegszerkesztőben) megírom a HTML kódot
4. Elmentem (általában: Fájl menü -> Mentés parancs) .htm vagy .html kiterjesztéssel (a fájl típusát át kell állítani „Minden fájl”-ra mentés előtt)
5. A böngészőben megnyitom az előbb létrehozott fájlt.
6. Későbbi módosításoknál: mindig előbb elmentem a módosított változatot (Jegyzetömbben)
7. Majd "frissítem" amit a böngészőben látok (Reload/Frissítés gomb)

A kód

A HTML oldal mindig a fejrésszel kezdődik:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html;
    charset=Windows-1250">
    <TITLE>Ide jön az oldal címe, amit a böngésző címsorában fogok
    látni
  </TITLE>
</HEAD>
```

A jelölőelemek többségének van nyitó része <TAG-NEVE> pl: <HTML> és záró része, ami egy / jellel több </TAG-NEVE> pl: </HTML>

Az oldal érdemi tartalma a <BODY> és </BODY> jelölőelem-pár között kell hogy szerepeljen.

A <BODY> tagben attribútumok (a nyitó részben elhelyezendő beállítások) segítségével lehet beállítani a háttérképet és/vagy a háttérszínét:

```
<BODY BGCOLOR="green" BACKGROUND="hatter.gif">
```

Arra kell csak odafigyelni, hogy a képfájl ugyanabban a mappában legyen, mint maga az oldal (a .htm kiterjesztésű fájl). A kettőt együtt is van értelme szerepeltetni, ugyanis ilyenkor, ha egy adott böngésző valamiért nem tudja megjeleníteni a háttérképet (mert éppen ideiglenesen letöröltem, vagy csak szimplán nem képes képeket megjeleníteni – igen, még ma is van ilyen, de a legtöbb ma használatos böngészőben külön ki is lehet kapcsolni a képek megjelenítését), akkor a megadott szín lesz a háttér. Ebben a példában a BGCOLOR a jellemző (más néven attribútum), a GREEN pedig az értéke. (A jellemzők értékét nem kötelező – de érdemes – idézőjelek közé tenni!)

Néhány (Netscape-ben és Internet Explorerben is) használható színnév:

BLACK; WHITE; GREEN; RED; YELLOW; BLUE; FUCHSIA; NAVY; SILVER; TEAL; MAROON; AQUA

A színek megadhatók színkóddal is. Például: "#8000000" – ez a MAROON kódja. Ez az úgynevezett RGB kód, melyben a R a piros (red), a G a zöld (green) és B a kék (blue) szín arányát adja meg hexadecimális (16-os számrendszerbeli) értékkel. Mindegyik színt két számjeggyel kell megadni (0–9; A–F értékek használhatók). 216 különböző szín megadható az úgynevezett biztonságos színek

használatával. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a 00; 33; 66; 99; CC; FF párokat tetszőleges sorrendben (akár ismételten is) használni. Természetesen használhatunk ettől eltérő értékeket is, legrosszabb esetben a felhasználó böngészője valami más színnel fogja helyettesíteni azokat a színeket, amiket nem tud megjeleníteni (tehát egy kicsit máshogy fog kinézni az oldal nála, mint nálunk).

Alapvető formázó elemek, és hatásuk:

Tag	Hatása
<P>...</P>	Bekezdés - előtte és utána kis szünet lesz
 	Sortörés - nincs záró része
<H1>...</H1> ... <H6>...</H6>	1-6-ig terjedő címsorok, egyre kisebb kiemelés
<CENTER>...</CENTER>	A közte levőket középre igazítja (szöveget, képet, bármit)
...	Félkövérítés
<I>...</I>	Dőlt betűk
<U>...</U>	Aláhúzás

A <P>...</P> tag nyitó részében is el lehet helyezni egy `ALIGN="left|center|right|justify"` attribútumot, aminek hatására a megfelelő igazítással jeleníti meg a böngésző a szöveget. (a felsoroltakból egyszerre természetesen csak egy szerepelhet: LEFT - BALRA; RIGHT - JOBBRA; CENTER - KÖZÉPRE; JUSTIFY - SORKIZÁRT)

A ... tag segítségével lehet a felhasznált betűtípus jellemzőit beállítani. A nyitó részében a következő jellemzők helyezhetők el:

SIZE="7 6 5 4 3 2 1 0 "	A betűméretet adja meg: az aktuálishoz képest növelve vagy csökkentve azt
SIZE="7 6 5 4 3 2 1 0 "	Ugyanaz mint az előző, csak nem relatív módon állítja a betűméretet (nincs se + se - jel)
COLOR="szín_neve"	A betűk színét állítja, ugyanazokkal az értékekkel, mint a BODY tagben a BGCOLOR
FACE="Arial, Comic Sans MS"	A betűtípust állítja; egyszerre többet is fel lehet sorolni vesszővel elválasztva - ez egyben fontossági sorrend is, ami előbb szerepel, azzal fogja kezdeni a próbálkozást. Amennyiben a felsorolt típusok közül egyik sem szerepel a felhasználó (aki megnézi az oldalt) gépén, akkor a böngésző automatikusan helyettesíteni fogja valamivel.

Garantáltan megjelenítésre kerülő szóközt az ` ` kóddal lehet elhelyezni a szövegben. (E nélkül ugyanis a böngészők nem törődnek a "felesleges" szóközőkkel, ENTER-ekkel. Az `&` jel és a ; a kódhoz tartozik, egyik sem szabad elhagyni!)

A jelölőelemeket nem illik "átlapolni": `<I>...</I>` ez a helyes sorrend (ha a `</I>` és `` fordított sorrendben lennének, az zavaró lenne).

Képek

Kép beszúrására az `` elem szolgál. Ez egy üres *elem*, tehát nem kell hozzá záró rész (nincs ``).

Alapvetően - amennyiben csak a kép nevét adjuk meg, az elérési útját nem, - akkor a képnek is ugyanabban a mappában kell lennie, mint ahol a HTML oldal van.

A kép beszúrásánál relatív helymeghatározást is lehet használni. Ekkor a képet hívó html oldal (amiben az IMG tag szerepel) és a kép egymáshoz viszonyított elhelyezkedése a fontos, ennek alapján kell megadni a kép elérési útját.

	<p>Ha ugyanabban a mappában van a kép, mint az őt hívó html oldal. SRC="chef.gif"</p>
	<p>Ha egy mappával lentebb van a kép a könyvtárszerkezetben, mint az őt hívó html oldal. SRC="images/chef.gif"</p>
	<p>Ha egy mappával fentebb van a kép a könyvtárszerkezetben, mint az őt hívó html oldal. SRC="../chef.gif"</p>
	<p>Ha a html oldalt tartalmazó mappával egy szinten levő másik könyvtárban van a kép. SRC="../images/chef.gif"</p>

Természetesen mód van arra is, hogy a kép helyét teljes elérési úttal adjuk meg, viszont ez nagyban megnehezíti az oldal áthelyezését (ekkor teljes URL-t kell használni).

A képet megjelenítő `` tag-ben elhelyezhető tulajdonságok:

Tulajdonság	Lehetséges értékek	Eredménye
SRC=" "	Képfájl neve	Itt kell megadni annak a képnek a nevét (kiterjesztését is pl: cica.gif), amit meg szeretnénk jeleníteni.
WIDTH=" "	Tetszőleges szám	Ez adja meg a kép szélességét pixelben
HEIGHT=" "	Tetszőleges szám	Ez adja meg a kép magasságát pixelben
BORDER=" "	Tetszőleges szám	ez határozza meg a kép körüli keretet (alapértelmezésben 0, ekkor nincs keret)
ALT=" "	Tetszőleges szöveg	Ez a helyettesítő szöveg fog megjelenni, ha a böngésző nem tudja megjeleníteni a képet; illetve ha a kép fölé húzzuk az egeret
ALIGN=" "	TOP MIDDLE BOTTOM	A kép és a vele egy sorba eső szöveg egymáshoz viszonyított helyzetét adja meg (TOP - kép teteje a szöveggel egy vonalban; MIDDLE - kép közepe ~; BOTTOM - kép alja ~ (alapértelmezés)

A kép méretét mindig érdemes megadni, mivel ez jelentősen gyorsíthatja az oldal többi részének letöltését (hiszen a böngésző ekkor ki tudja hagyni a kép méretének megfelelő nagyságú helyet, és a képet csak az oldal szöveges tartalmának megjelenítése után fogja a letölteni). Például:

```
<IMG SRC="cica.gif" WIDTH="195" HEIGHT="211" ALT="lusta macska" BORDER="2">
```

Hivatkozások

A hivatkozások képezik a HTML lényegét. Velük lehet összekapcsolni az egyes HTML oldalakat.

A hivatkozás jelölőeleme az: `<A>` ``

Típusai:

Típus	Általános alak	Példa
Tetszőleges weboldalra	<code>a link szövege</code>	<code>Innen menj az Index oldalára</code>
Saját webhely másik oldalára	<code>a link szövege</code>	<code>Innen menj az 2. oldalra</code>
Levélküldő hivatkozás	<code>a link szövege</code>	<code>Innen küldj levelet</code>
Tetszőleges állományra	<code>a link szövege</code>	<code>Innen letölthető a szakdolgozatom</code>
Adott weboldal egy bizonyos részére	<code>ide</code> <code>innen</code>	<code>ide</code> <code>innen</code>

Az utolsó típusnál két helyen kell `<A>` taget szerepeltetni. Egyrészt meg kell jelölni azt a helyet, ahova majd ugrik a link hatására (első sor: ``), másrészt meg kell jelölni azt a helyet, ahonnan ugrani fog (ami az oldalon ugyanúgy fog kinézni mint egy tetszőleges másik link: aláhúzva, kékkel...). Ilyen linket bármi olyan elemre lehet készíteni, aminek neve van (neve pedig a legújabb szabvány szerint gyakorlatilag bárminek lehet - NAME vagy ID tulajdonsággal megadva). A hivatkozásban `HREF="#nev"` előtt meg lehet adni a weboldalt is, ha nem ugyanazon az oldalon belülre kell ugrani, pl: `HREF="egy_masik.html#kukucs"`, ekkor az `egy_masik.html` oldalon kell megjelölni kukucs névvel valamelyik elemet.

Tetszőleges kép (IMG tag) köré is elhelyezhető az `<A>` tag, ekkor a képre lehet majd kattintani. Ilyenkor azért illik egy szöveges részt is elhelyezni az `<A>` és `` elemek között, hogy ne csak a képre lehessen kattintani.

Fájlokra mutató hivatkozások esetén (ekkor a hivatkozott elem az esetek többségében nem jeleníthető meg a böngészőben, hanem le lehet tölteni) illik a html oldalon feltüntetni, hogy milyen formátumú az állomány és mekkora - Kb-ban/Mb-ban megadva (nagy képek, dokumentumok helyett illik valamilyen tömörített formátumban pl. zip letölthetővé tenni az anyagot).

A hivatkozások általában 3 szint vehetnek fel - állapotuktól függően - egy oldalon:

- Link (alapértelmezésben kék)
- Aktív link (amikor az egeret fölé húzzuk és kattintunk; alapértelmezésben piros)
- Bejárt link (alapértelmezésben lila)

Ezeknek a színét a <BODY> tagben lehet meghatározni rendre a LINK="szín"; az ALINK="szín" és a VLINK="szín" jellemzőkkel. Például:

```
<BODY BGCOLOR="LIGHTGREEN" TEXT="BLUE" LINK=" GREEN"  
ALINK="DARKGREEN" VLINK="BLACK">
```

Ilyenkor is tessenék a színharmóniát megőrizni. Csak akkor érdemes ezeket a beállításokat változtatni, ha az oldalunk színvilágával a hagyományos (alapértelmezett) színek "nem férnek össze", ugyanis ahhoz már hozzá vannak szoktatva a felhasználók (mintegy azt keresik egy adott oldalon, amikor kattintani vágnak).