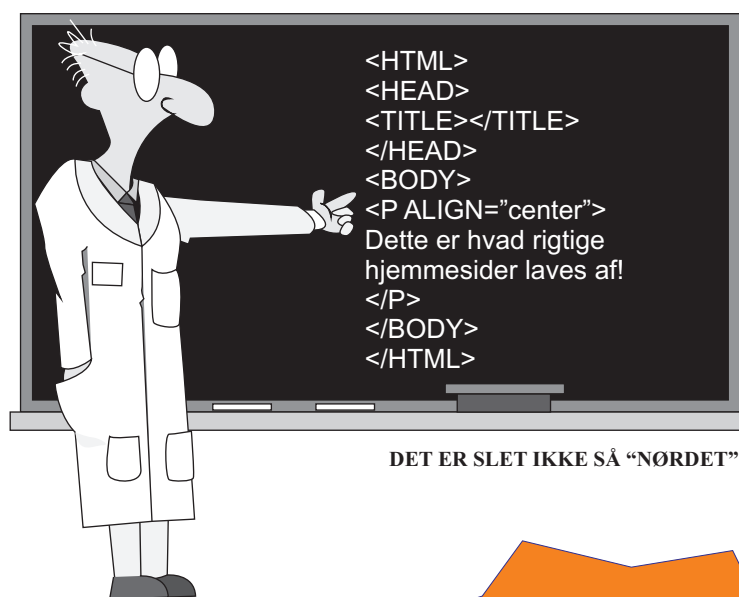


48,-

Skrevet så alle kan være med

Start med HTML

Rigtige hjemmesider for begyndere



DET ER SLET IKKE SÅ "NØRDET"

Incl. stor support-
pakke, som du
henter på nettet.

Grundlæggende HTML
Din første hjemmeside
FtP Filoverførsel

"Markedsføring"
Hjælpeprogrammer
HTML Quick Indeks

www.KnowWare.dk

Ulf S. Retsloff

Acrobat Reader: tips ...

F5/F6 åbner/lukker **Bogmærker**

I Menu AVis indstiller du, hvordan filen vises på skærmen

CTRL+0 = Hele siden **CTRL+1** = Originalstørrelse **CTRL+2** = Vinduesbredde

I samme menu kan du osse sætte: **Enkelt side**, **Fortløbende** eller **Fortløbende - Dobbelsider** .. Prøv, saa ser du forskellen.

Navigation

Pil til højre/venstre: fremad/tilbage en side

Alt+Pil Højre/Venstre: som i Browser: fremad/tilbage

Ctrl+ + forstørrer og **Ctrl+ -** formindsker

www.knowware.dk år 2000

Hæftets opbygning	4	Standard hyperlinkfarver	44
HTML Support	4	Hyperlink og placering af filer	44
Symboler	4	Link konventioner i forbindelse med mappe hierarki	45
Introduktion til HTML	5	Opgave 5a	46
Url	5	Opgave 5b	47
Internet browsere	6	Specielle elementer	48
HTML sproget	6	I dette kapitel lærer du:	48
Grundlæggende HTML	8	Lyd og video	48
I dette kapitel lærer du:	8	Brugerbestemte hændelser	48
Introduktion til HTML elementer	9	Automatiske hændelser	49
Syntax regler	10	Klikbare billeder (Imagemaps)	51
Specielle tegn	10	Opretelse af koordinater	52
Besværlige koder med Erstat	11	Cirkulære og manglekantede områder	53
HTML's grundlæggende struktur	12	META information	55
Delopgave 1	13	!Doctype	56
Layout og formatering	14	Kommentarer	56
I dette kapitel lærer du:	14	Opgave 6a	57
Den første tekst	14	Opgave 6b	57
Linieskift og afsnit	14	Brug hjemmesiden som skabelon	57
Linieskift	14	Rammer	58
Afsnit	15	I dette kapitel lærer du:	58
Justering	16	Rammedokument	58
Vandrette linier	17	Ramme eksempler	60
Tekstformatering	17	Funktionelle rammer	62
Standard tekstfarver	17	Alternativ visning	64
Fremhævning	18	Afsluttende om rammer	64
Skrifttype - størrelse og farve	19	Rammeopgave	64
Heading/Overskrift	20	10 Web bud	67
Lister og Opstillinger	21	Web-publicering	68
Ordrede lister	21	Cute FTP 6.2	68
Uordnede lister	21	Anskaffelse	68
Mere om lister	22	Installation	68
Delopgave 2	24	Første start af CuteFTP	68
Grafik og billeder	25	Vi går ON-LINE	70
I dette kapitel lærer du	25	CuteFTP's programvindue	71
Grafik	25	Overførsel af filer	72
Baggrundsfarve	25	HTML Quick Indeks	73
Baggrundsbillede	25	HTML elementer	73
Billeder	26	Struktur	73
Yderligere attributter	26	Indlejrings konventioner	76
Dimensioner	28		
Delopgave 3	29		
Tabeller	30		
I dette kapitel lærer du:	30		
Den første tabel	30		
Flere tabeller	30		
Attributter i <TR> og <TD>	34		
<CAPTION>	37		
Billeder i tabeller	38		
Delopgave 4	39		
Hyperlink	39		
Hyperlink til andre dokumenter	40		
Hyperlink til e-mail	41		
Hyperlink til en fil	41		
Henvisning til bogmærker	42		
Url's	43		

Forord

Dette er et begynderhæfte for dig, der gerne vil lære at lave "rigtige" hjemmesider med HTML. Hæftet gennemgår på en let og overskuelig måde, HTML sproget, dets regler og opbygning.

Hæftet kræver ingen forudgående kendskab til HTML, men er du allerede bekendt med HTML-sproget, er hæftet også udmærket som reference.

Generelle Forudsætninger

Jeg forudsætter at du har et grundlæggende kendskab til *Windows 95/98* samt brug af Internet, Internet-browser og mailprogram.

Inden du går i gang bør du:

- Have adgang til Internettet via en konto hos en Internet-udbyder samt hjemmesideplads hos den pågældende udbyder.

Derudover skal følgende programmer være installeret på din computer:

1. *Windows Wordpad* (findes normalt under **Start, Programmer, Tilbehør** i *Win 95/98*).
2. *Microsoft Internet Explorer 4.x* eller nyere.

Inden du går i gang, skal du hente hæftets Support-pakke fra Internettet - læs om pakken i afsnittet *HTML Support* s. 4.

Browserpreference

I følge forundersøgelser ved udarbejdelsen af dette hæfte, har jeg erfaret at langt de fleste førstegangsbrugere benytter *Microsoft's* browser - derfor har jeg valgt denne som reference til hæftets eksempler og øvelser. *Netscape* kan bruges, men du skal blot være opmærksom på, at screenshots mv. alle er taget fra *MSIE*. Hæftets eksempler vil i mange tilfælde se anderledes ud i *Netscape's* browser.



Alle HTML eksempler i hæftet understøttes imidlertid af begge browsere. Ved undtagelser, vil det være anført med enten "*MSIE*" eller "*Netscape*".

Sprog

Da dette er et begynderhæfte vil jeg benytte et, for nogle måske, overdrevet forklarende sprog. Dette blot for at alle skal kunne være med - er du allerede bekendt med HTML, kan grundlæggende forklaringer blot springes over.

*"Hellere én der mere end forstår
end hundrede der ikke forstår"*

Fejl, ris og ros

Hvis du efter at have læst hæftet, evt. har forslag til ændringer eller forbedringer, er du velkommen til at kontakte mig via e-mail på adressen : pctrold@get2net.dk.

Tak

Tak til alle der har bidraget ved tilblivelsen af hæftet. Speciel tak til *Vibeke Larsen* for BETA test. Tak til *Mariah* og *Benjamin* for sjove infald og til alle de brugere der er igennem tiden er kommet med gode input.

Hæftets opbygning

Hæftet er opbygget som een lang sekvens til og med kapitlet *Rammer* s. 58. - det er derfor meget vigtigt at du følger disse kapitler slavisk. Sidst i hvert kapitel findes der en opgave, der som hæftet skrider frem, fører frem til din første hjemmeside. Vi bygger ganske enkelt en færdig hjemmeside sideløbende med, at vi gennemgår de enkelte elementer i HTML. Hvert kapitels opgave er tilpasset til de færdigheder, du har erhvervet i det pågældende kapitel. Der er mange eksempler og mindre øvelser i de enkelte kapitler - jeg vil anbefale at du laver dem alle, for derved at være bedre rustet til kapitlernes opgaver og opbygningen af den sideløbende hjemmeside.

Hæftets sidste kapitler indeholder sekundære, men vigtige ting som *hvordan du lægger en hjemmeside på nettet* og *markedsfører den, alternative HTML editorer, tips til webdesign* mm.

Jeg har prøvet at holde sproget så "ikke nørdet" som muligt. Skulle du alligevel falde over noget der virker helt ulogisk, må du meget gerne lade mig det vide.

Der vil *kun* være medtaget de vigtigste og mest elementære elementer.

HTML Support

Hæftet introducerer et nyt koncept, idet det støtter sig til den elektroniske Support-pakke *HTML Support 1.0*, som skal downloades og installeres på din computer, *inden* du går i gang. *HTML Support 1.0* er lavet i *HTML format* og virker fuldstændigt som en hjemmeside på Internettet - du "surfer" blot *Off-Line*. Du vil i support-pakken finde opgave løsninger, eksempel filer og ekstra HTML eksempler. Derudover indeholder Support-pakken en række utilities - det drejer sig om *Farveskemaer*, *Oversigt over Specielle karakterer*, *Installations vejledninger*, *Grafik galleri*, *Animations galleri* samt *Lyd galleri*.

Du downloader *HTML Support 1.0* via hæftets webside. Følg instruktionerne On-Line.

Når du efter download installerer *HTML Support 1.0*, bliver der oprettet to mapper på C-drevet:

c:\hsp10

Denne mappe vil indeholde selve *HTML Support*. Efter installationen vil du i under **Start**, **Programmer**, kunne finde menupunktet **HTML Support 1.0**. Herunder kan du starte *HTML Support* samt læse pakkens **readme** fil.

c:\webtest

Denne mappe vil være din øvelses web mappe. Jeg vil konsekvent henvise til denne mappe ved alle eksempler og øvelser. Alle øvelsesfiler skal altid placeres eller oprettes i **C:\WEBTEST**

 Du kan efter installation godt flytte *HTML Support's* to installations mapper - vær dog opmærksom på, at du i dette tilfælde selv må ændre de genveje der automatisk blev oprettet i **Start menuen**.

Jeg vil med jævne mellemrum henvise til *HTML Support*, enten i forbindelse med opgave løsninger, ekstra eksempler eller når du skal hente eksempel filer. Det er derfor en god ide altid at have *HTML Support* åben, når du arbejder med hæftet.

Symboler

Der benyttes følgende symboler i hæftet:

	Browsercheck - Vil optræde efter et eksempel og betyder at du skal checke resultatet i browseren.
	Henvielse til <i>HTML Support</i> .
	En vigtig note eller oplysning.
	En farlig handling.

Introduktion til HTML

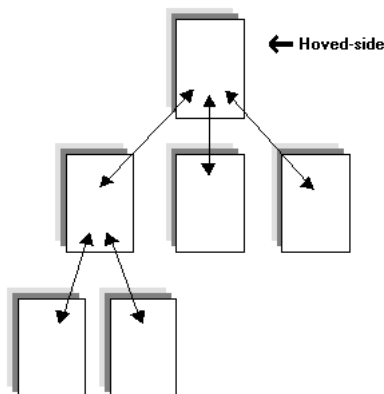
HTML, **H**yper **T**ext **M**arkup **L**anguage er det hjemmesider laves af.

HTML dokumenter optræder på WWW (World Wide Web), som er den grafiske del af Internettet. Det er her du finder hjemmesider eller *Websteder* som de også kaldes. En hjemmeside består af ét eller flere *hypertekst* dokumenter (HTML dokumenter). Der refereres ofte til HTML dokumenter som Internet sider eller blot sider. Man bevæger sig mellem hyper-tekst dokumenter vha. *hypertekst*, hvilket er henvisninger (link), som via klik, tager dig til et andet sted på nettet - det være sig et andet dokument/side på samme hjemmeside eller til en helt anden hjemmeside et andet sted på kloden. Du kender allerede til fænomenet, f.eks. fra *Windows hjælpefiler (HLP)* - disse er faktisk også hypertekst dokumenter, idet du her klikker dig fra sted til sted.

Hypertekst-dokumenter er i princippet ganske alm. tekstfiler gemt med efternavnet **HTM** eller **HTML**. En del af teksten skrives i det man kalder HTML-sprog - et kode sprog som en browser forstår på en bestemt måde (se *HTML sproget* s. 6).

 Jeg vil konsekvent benytte fil-eftersnavnet **HTM**. Alle eksempler og øvelser skal gemmes i dette format.

En af de største fordele ved at præsentere materiale via HTML på Internettet, er den fleksibilitet hypertekst dokumentet giver. Der er stort set ingen grænser for, hvor mange sider man kan have liggende og hvor mange link der kan oprettes. En hjemmeside skal dog altid opbygges med omtanke, ellers kan det hurtigt blive uoverskueligt. Derfor er det altid en god ide at opbygge sin hjemmeside så logisk som muligt. Følgende illustration viser hvordan en hjemmeside kan opbygges:



Det er i princippet den måde, hvorpå der linkes i mellem dokumenter der er afgørende for, hvor overskueligt det bliver, både for dine brugere og dig selv.

Url

For at identificere HTML dokumenter på Internettet benytter man specielle adresser. Disse kaldes også for *URL's (Uniform Ressource Locators)*. Ethvert HTML dokument kan identificeres ud fra sin URL.

En URL er sammensat af flere elementer:



Første led i adressen er protokollen. Den fortæller blot, hvordan der skal kommunikeres. Er der tale om dokumenter på WWW der skal læses i en browser, benyttes altid protokollen "**http://**". En anden vigtig protokol du senere vil stifte bekendtskab med, er "**ftp://**". Denne benyttes når man skal overføre en hjemmeside fra sin egen computer til udbyderens server via et *FtP program* (se s. 68).

Næste led fortæller serverens navn som er delt op i tre underled adskilt med punktum (.). "www" fortæller at der er tale om en server på World Wide web - "www" er ikke krævet, men benyttes i de fleste adresser. "knowware" er i dette tilfælde navnet på udbyderens server og "dk" er en landekode - i dette tilfælde fortælles at serveren er dansk. Andre landekoder kunne f.eks. være "se" for Sverige, "de" for Tyskland osv. Amerikanske servere benytter ikke landekoder, men institutionskoder i stedet, f.eks. "com" for private firmaer eller "org" for offentlige organisationer.

Næste led "htmlsup" er valgfrit og angiver blot en mappe på serveren.

Sidste led angiver navnet på det dokument der er tale om.

 **Vigtigt!** Der er en meget vigtig konvention du skal være bekendt med mht. hjemmesider. En hjemmeside består jo som regel ikke blot af ét enkelt dokument, men af mange sammenhængende dokumenter. En hjemmeside har derfor altid et Hoveddokument, hvorfra der så placeres hyperlink til et antal underliggende dokumenter. Da dette Hoveddokument er det dokument der skal åbnes først i browseren, når hjemmesiden besøges, har man valgt at lade browserne lede efter et bestemt fil-fornavn til lige netop dette dokument, nemlig *index*. Når der søges på en hjemmeside adresse åbnes automatisk filen med dette navn. Dette betyder, at du *altid* skal benævne Hoved-dokumentet, dvs. det dokument du vil have åbnet først når hjemmesiden besøges, *index.htm*. På denne måde behøver brugere ikke spekulere over hvad dit Hoveddokument hedder, men blot søge på den overordnede Internet adresse, f.eks. *www.knowware.dk* og Hoveddokumentet vil automatisk åbnes i browseren (alle andre dokumenter end lige Hoveddokumentet kan navngives fuldstændigt som du lyster).

 **Vigtigt!** Ingen regel uden undtagelser - Du skal være opmærksom på, at nogle ganske få Internet udbydere kræver at du benytter et andet fil-fornavn til hjemmesides Hoveddokument. Er du i tvivl må du kontakte din udbyder. Jeg vil konsekvent bruge *index* i hæftets øvelser.

Internet browsere

Der findes, som tidligere nævnt, to markante browsere på markedet, nemlig *MSIE* (*Microsoft Internet Explorer*) og *Netscape*. Disse to browsere dominerer tilsammen med ca. 98% på verdensplan. I flere år har det været *Netscape* der har haft den største andel, men i de senere år er *MSIE* kommet meget stærkt efter og i dag er udbredelsen af de to browsere ca. fifty fifty. I Danmark og specielt blandt førstegangsbrugere (nye brugere), er det derimod *MSIE* der helt klart dominerer, hvilket er årsagen til, at jeg har valgt at referere til denne browser i hæftets eksempler.

HTML sproget

HTML er ikke et programmeringssprog som f.eks. *Java*, *Visual Basic* eller *C++* som mange fejlagtigt tror. HTML skal ikke oversættes af en såkaldt *compiler* og der benyttes ikke logiske operatorelementer som i traditionel programmering. Jeg vil dog i det efterfølgende tillade mig at benytte udtrykket programmering, idet det er den nemmeste måde at referere til det på.

HTML er et sæt retningslinier for, hvordan en *Internet-browser* skal vise en hjemmeside - altså en tekstfil med efternavnet *htm*. Selve HTML-filen indeholder en masse formaterings-koder som kaldes HTML elementer (eng. *Tags*) - disse udgør HTML sproget.

Et eksempel på et HTML element kunne være:

****Dette er en fed skrift****

hvilket betyder, at den indlejrede tekst skal vises med **Fed** skrift i browseren.

For at ensarte HTML-sproget finders der et konsortium (*W3C* - WWW consortium) der løbende udstikker retningslinier for, hvilke HTML elementer der bør være standard - den sidste nye HTML specifikation hedder *HTML 4.0*.

Problemet er, at det er browser producenterne der enerådigt bestemmer, hvilke elementer de vil understøtte og hvordan de skal vises i deres browser. Dette faktum betyder, at du skal optimere dine HTML dokumenter så de kan ses tilfredsstillende af både *MSIE* og *Netscape*, da netop disse to browser producenter har forskellig opfattelse af, hvad der skal være standard. Nu er det ikke meningen at du skal fare i flint - begge browsere understøtter alle standard elementer i *HTML 4.0* specifikationen - der er tale om relativ få elementer der er specifikke for den enkelte browser. Du skal blot være opmærksom på det, hvis du vil have at alle brugere skal kunne se din hjemmeside ordentligt. Det er derfor altid en god ide, at have begge browsere installeret og så checke sine HTML dokumenter af begge steder, inden man publicere dem (lægger dem op på nettet).



Jeg vil angive, når der er tale om et element der er specifikt for enten *MSIE* eller *Netscape*.

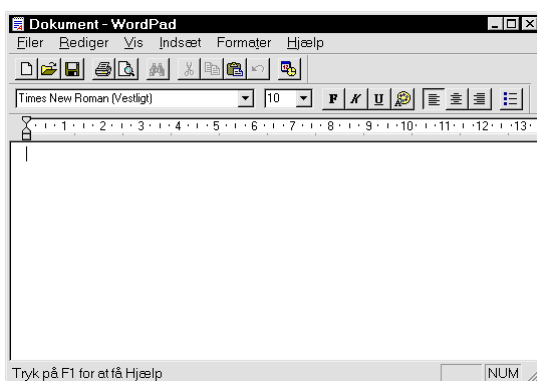
En sidste ting omkring browsere er, at der også er forskel på versioner og hvad de understøtter. De seneste versioner af både *MSIE* og *Netscape* kaldes *4.x*. Tidligere browser versioner understøtter f.eks. ikke avancerede ting som *JavaScript*, *CSS* (Stylesheets) mv. Jeg har i hæftet valgt at referere til en version *4.x* browser, da de fleste efterhånden har opgraderet til denne version.

Grundlæggende HTML

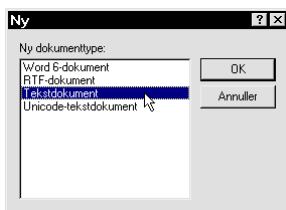
I dette kapitel lærer du:

- Introduktion til HTML-elementer
- Attribut regler
- Specielle tegn
- HTML-dokumentets grundlæggende struktur
- Dit første simple HTML-dokument

1. Åbn *Wordpad* i et maksimeret vindue.



2. Vælg **Filer, Ny** (**Ctrl+N**).



3. Marker **Tekstdokument** og klik på knappen **Ok**.

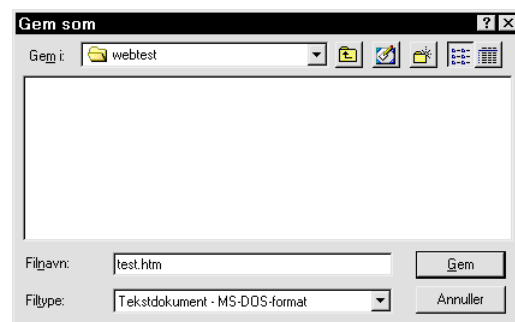


Du har oprettet et *windows* tekstdokument -
Læg mærke til, at du nu ikke har rådighed

over de normale tekstformaterings værktøjer i *Wordpad*.

Vi gemmer lige dokumentet med det samme.

4. Vælg **Filer, Gem** (**Ctrl+S**).



5. Gå til mappen **c:\webtest** i feltet **Gem i**.

6. Skriv **test.htm** i feltet **Filnavn**.

Da HTML dokumenter *skal* gemmes som rene tekstdokumenter og ikke må indeholde formateringskoder af nogen art, skal dokumentet gemmes i formatet **Tekst dokument - MS-DOS format**.

7. Vælg **Tekst dokument - MS-DOS format** i feltet **Filtype**.

8. Klik på knappen **Gem**.

Vi har nu gemt dokumentet under navnet **test.htm** i mappen **c:\webtest** på den rigtige måde og du skal i fremtiden huske *altid* at benytte denne procedure, når du skal oprette nye HTML dokumenter i *Wordpad*.

 Vi vil genbruge **test.htm** i mappen **c:\webtest** til alle eksempler og øvelser.

Inden vi går i gang med HTML dokumentets grundlæggende struktur, bliver vi lige nødt til at tage lidt teori...

Introduktion til HTML elementer

Som tidligere nævnt er HTML-sproget opbygget af ganske almindelig tekst. For at fortælle browseren hvordan tekst og grafik skal vises på skærmen, bruges formaterings-elementer, på engelsk kaldet *tags* eller *elements* (Jeg vil efterfølgende bruge det danske udtryk *element*). HTML opbygges efter nogle specielle regler - disse regler kaldes også HTML sprogets *syntax*. Et HTML element består af tegnet *mindre end* (<), en element-kode der definerer elementets egenskab samt tegnet *større end* (>).

Elementer kan deles op i to typer:

Lukkede elementer består af både et start element og et slut element. Er der tale om et slut element tilføjes en skråstreg (/) foran element-koden. Lukkede elementer har virkning på alt hvad der står i mellem start -og slut elementet.

Denne tekst er bare fed

Teksten der står i dette lukkede element bliver vist som **Fed** skrift i browseren:

Denne tekst er bare fed

Åbne elementer består kun af et start element og har kun virkning på det sted hvor elementet placeres.

Dette åbne element definerer f.eks. et lineskift.

 Der findes meget få åbne elementer i HTML. Jeg vil efterfølgende derfor ikke skelne i mellem åbne og lukkede elementer, men blot benævne dem med deres start element. Gå altid ud fra at der er tale om et lukket element, med mindre andet er angivet.

Lad os se på lidt HTML-kode:

HTML er ikke kun for <I>nørd</I>.

Elementet fortæller at teksten skal vises som **Fed** (Bold). Elementet <I> fortæller at teksten skal vises som *Kursiveret* (Italic).

Ovenstående HTML-kode vil altså se således ud i browseren:

HTML er **ikke** kun for *nørd*.

Elementer kan også sættes inden i hinanden (*indlejring*):

<I>HTML er ikke kun for nørd</I>.

Følgende resultat ville fås:

*HTML er ikke kun for **nørd**.*

Elementer må ikke overlape hinanden:

<I>HTML er ikke kun for nørd</I>.

Ovenstående er forkert! Idet elementerne overlapper.

 Der er i øvrigt specielle regler for, hvilke elementer der må indlejres i hvilke elementer, men dette behøver du ikke at spekulere på i første omgang - du kan senere finde regler og konventioner omkring disse ting via *HTML Quick Indeks* s. 73.

Langt de fleste elementer har *attributter*. Dvs. at deres funktion kan yderligere defineres:

<HR>

Indsætter en vandret linie i dokumentet med standard tykkelsen 2 pixels. Men hvis vi nu i stedet skrev:

<HR SIZE="5">

ville linien blive 5 pixels tyk, idet vil har tilføjet attributten **SIZE** med værdien 5.

Der findes mange elementer i HTML og lige så mange forskellige attributter og endnu flere værdier - der vil gå en tid før du kan huske dem. Kør kapitlerne igennem trin for trin og det vil efterhånden hænge ved :-).

Syntax regler

Med hensyn til elementer og attributter er der nogle konventioner (regler), du skal være opmærksom på.

Efterfølgende regler *skal* altid overholdes:

Det er tilladt at skrive elementer og attributter med både store og små bogstaver, efterfølgende er lige korrekt:

<code>Dette er en fed tekst</code>
<code>Dette er en fed tekst</code>
<code><HR SIZE="5"></code>
<code><hr size="5"></code>
<code><HR size="5"></code>
<code><hr SIZE="5"></code>

Det er dog altid en god ide at have system i kildekoden - den mest benyttede måde er at skrive elementer og attributter med store bogstaver og værdier med små bogstaver.

Du lagde måske før mærke til, at jeg havde sat værdien 5 i anførselstegn (") i HTML-koden.

En attributs værdi tildeles altid vha. et lighedstegn (=).

- Værdier til attributter kan opdeles i følgende typer:

URL's (adresser)

F.eks. `HREF="mitdokument.htm"` eller
`HREF="http://www.knowware.dk/dokument.htm"`

Tekststreng

F.eks. `HREF="Times New Roman"` eller
`ALT="Billede af min mor"`.

Farvekoder

F.eks. `COLOR="#FF0000"`.

Tal

F.eks. `WIDTH="200"`

Procenter (n%)

F.eks. `WIDTH="50%"`

Udsagn

F.eks. `SCROLLING="yes"`

Værdier anføres som hovedregel *altid* i anførselstegn (""). Ved tal mellem 0-9, tekststreng der kun består af bogstaverne a-z samt A-Z, bindestreger (-) samt punktum (.), kan anførselstegn udelades. Gider du ikke huske på disse regler kan du blot sætte anførselstegn omkring alle værdier, så går det aldrig galt. Jeg har konsekvent placeret anførselstegn omkring alle værdier i hæftets kode eksempler.

Undlad at benytte store bogstaver i filnavne i forbindelse med Internettet:

<code>http://www.knowware.dk/back.gif</code> (<i>rigtigt</i>)
<code>HTTP://WWW.KNOWWARE.DK/BACK.GIF</code> (<i>forkert</i>)
<code>back.GIF</code> (<i>forkert</i>)
<code>Backg.Gif</code> (<i>forkert</i>)

Ved henvisning til filer eller dokumenter på Internettet erstattes **backslash** (\) af den almindelige **skråstreg** (/):

<code>http://www.knowware.dk/back.gif</code> (<i>rigtigt</i>)
<code>http://www.knowware.dk\back.gif</code> (<i>forkert</i>)

 Eksemplerne der er brugt i ovenstående regler siger dig måske ikke så meget på nuværende tidspunkt, men du vil hurtigt forstå syntaksen, når vi kaster os over de mange eksempler i de efterfølgende kapitler. Du kan også altid vende tilbage til dette afsnit, når du bliver i tvivl.

Specielle tegn

Tegn der findes i *US-ASCII* (amerikanske tegntabel som er en del af det internationale *ISO - 8859 tegnsæt*), kan benyttes uden problemer i HTML, men når du skal bruge danske eller andre europæiske tegn der ikke findes i US-ASCII, skal der benyttes internationale special-koder. Dette for at brugere med udenlandske browser versioner kan læse hjemmesiden korrekt. Specielt tre

tegn er unikke for Danmark, nemlig "Ææ, Øø og Åå" - disse tegn findes ikke i US-ASCII og vil ikke umiddelbart kunne forstås af browsere med udenlandsk tastatur opsætning.

Derudover er der visse tegn der har en speciel betydning i forhold til HTML sproget - du kender dem allerede, nemlig tegnene < (mindre end), > (større end) samt " (anførselstegn). Hvis du vil vise disse tegn på skærmen i browseren, f.eks. i forbindelse med et eksempel på HTML-kode, skal du benytte tegnenes internationale koder ellers vil browseren opfatte tegnene som en del af selve HTML dokumentets kode.

Følgende lille tabel viser de vigtigste internationale special-koder samt hvornår de skal benyttes.

Kode	Tegn	Benyttes
æ	Lille æ	Altid
Æ	Stort Æ	Altid
ø	Lille ø	Altid
Ø	Stort Ø	Altid
å	Lille å	Altid
Å	Stort Å	Altid
&	"og" tegn &	Altid
 	Mellemrum	Altid
"	Anførselstegn "	Ved eksempel tekst.
<	Mindre end <	Ved eksempel tekst.
>	Større end >	Ved eksempel tekst.
©	Copyright ©	Altid
®	Reg. Varemærke ®	Altid

 Der findes internationale koder for alle Ikke- US-ASCII tegn i ISO-8859 tegnsættet - du kan finde en komplet oversigt hos [World Wide Web Konsortiet](http://www.w3.org) på Internet adressen: <http://www.w3.org>.

Nu bliver du sikkert forskrækket og tænker - skal jeg virkelig skrive disse besværlige koder hver eneste gang jeg skal bruge et æ, ø el. å osv. JA! Det skal du faktisk, hvis du programmerer direkte i ren HTML, via f.eks. [Wordpad](#).

Besværlige koder med Erstat

Der findes en metode til at afhjælpe besværet med indtastning af internationale kodere, nemlig [Wordpad's Erstat](#) i menuen **rediger**.

Skriv din tekst med normal brug af "Ææ, Øø og Åå", når du er færdig med teksten vælger du **Rediger, erstat** og du får dialogboksen **Erstat**:



Søg på "æ", "Æ", "ø", "Ø", "å", "Å" og erstat alle forekomster med de tilsvarende internationale koder.

 Husk! At markere feltet **Forskell på store og små bogstaver**.

 Metoden må *ikke* bruges til erstatning af de specielle tegn <, > og ", ved f.eks. [eksempel kodetekst](#). Gør du dette, vil du ødelægge dokumentets egentlige HTML kode.

Når du har lært HTML-sproget at kende, kan du kaste dig over en decideret HTML editor som f.eks. [Stones WebWriter](#). Disse editorer har automatiseret samtlige HTML-koder, så du ved enkelte museklik kan få programmet til at indsætte koderne for dig. De fleste af disse editorer kan også finde ud af, at konvertere HTML dokumentet mht. internationale koder [WebWriter](#) (læs også HTML editorer s. 65).

 **Et godt råd!** Lad være med og forsøge at kaste dig over en decideret HTML editor nu med det samme, selvom det måske er fristende - fortsæt med [Wordpad](#) indtil du har lært HTML-sproget. Derefter kan du så begynde at forsøge programmeringen. Jeg kan love dig, at det kan betale sig lige at bruge et par uger på at sætte sig ordentligt ind i HTML - Du bliver glad for det senere, lige meget, hvilken editor du så vælger at benytte.

HTML's grundlæggende struktur

Vi går nu i gang med at forme dit første HTML dokument. De efterfølgende formaterings elementer udgør ethvert HTML dokumentets *standard skelet* og *skal* forekomme i alle HTML-dokumenter.

Indtast nu følgende:

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

Dette element definerer henholdsvis starten og slutningen på et HTML-dokument. Vi har nu fortalt browseren, hvor starten og slutningen af dokumentet er. *Alle* andre elementer i dokumentet skal altid placeres i mellem `<HTML>` og `</HTML>`.

Vi udvider med:

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
</HTML>
```

Et nyt element - `<HEAD>` findes også i dokumentets skelet. I `<HEAD>` placeres forskellige andre elementer og instruktioner, der skal gælde for hele dokumentet. I første omgang nøjes vi med at introducere elementet `<TITLE>`.

Vi udvider endnu engang:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside</TITLE>
</HEAD>
</HTML>
```

Vi har givet dokumentet en titel. Denne titel benyttes bl.a. af søgemaskiner på nettet til at finde frem til hjemmesiden og vil også blive vist i browserens **Tiltellinie** i stedet for dokument filnavnet. Skriv evt. din egen titel i stedet for den i eksemplet.

Det er ikke krævet at du giver dokumenter en titel, men gør det altid - specielt din hjemmesides Hovedside ([index.htm](#)).

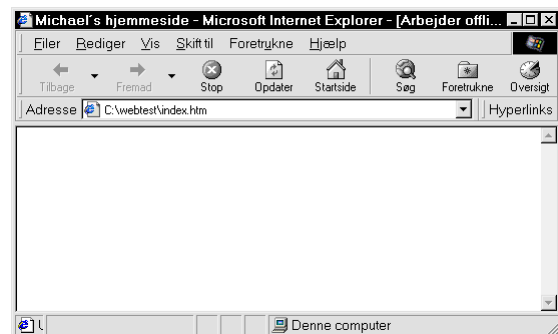
Vi indsætter sidste element i skelettet.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

`<BODY>` definerer selve kroppen i dokumentet, alt der skal vises i browseren skal placeres i dette element. Elementet har flere attributter som vi kommer ind på senere.

Sådan...Det var det – Standard skelettet til HTML-dokumentet er færdigt.

1. Vælg **Filer, Gem (Ctrl+S)**.
2. Åbn *Windows Stifinder* og gå til mappen `c:\webtest`.
3. Dobbeltklik på filen eller ikonet `test.htm`.



Dokumentet åbnes i browseren og skulle gerne se ud som ovenstående – ganske TOMT! (læg dog mærke til, at den titel du skrev i `<TITLE>`, vises i browserens **Tiltellinie** øverst i skærmbilledet).

Du har lavet dit første HTML dokument. Du kan nu det mest grundlæggende, nemlig at oprette et standard HTML-dokument.

Hvis dokumentet ikke automatisk åbnes i browseren, når der dobbeltklikkes på filen eller ikonet er din browser højst sandsynligt ikke installeret korrekt - check installationen.

Vend tilbage til *Wordpad* (**Alt+Tab**).

 I alle efterfølgende eksempler vil billeder af *MSIE's* browser vindue være beskåret.

Hint!

Når du i efterfølgende eksempler og øvelser laver ændringer i kildeteksten i *Wordpad*, så gem dokumentet (**Ctrl+S**), skift til browser vinduet (**Alt+Tab**) og klik på knappen **Opdater** eller tryk **F5**. På den måde opdateres dine ændringer hele tiden automatisk i browseren.

Det var det - Du har oprettet det dokument der senere skal ligge til grund hjemmesidens Hovedside

 Du kan se løsningen til denne opgave via [HTML support - Opgaver - Delopgave 1](#).

Delopgave 1

Vi starter allerede nu med at opbygge vores sideløbende hjemmeside. Brug hvad du har lært og gør følgende:

 I denne og alle efterfølgende kapitel øvelser vil jeg bruge fiktive titler, overskrifter, tekst osv. Det står dig selvfølgelig frit at bruge din egen tekst i stedet.

For at holde vores sideløbende hjemmeside adskilt fra eksempler og øvelser, vil vi placere den i sin egen mappe på drev *C:*. Denne og alle efterfølgende opgaver skal derfor laves i denne mappe.

1. Opret en ny mappe på drev *c:*. Giv den navnet *webudgiv* (*c:\webudgiv*).
2. Opret undermappen *images* i *c:\webudgiv* (*c:\webudgiv\images*). Denne mappe skal bruges til hjemmesidens grafik/lyd.
3. Sørg for at have *Wordpad* åben. [er allerede åben]
4. Opret et nyt tomt HTML dokument (inkl. Skellet). [hvorfor ikke Gem Som]
5. Giv dokumentet titlen *Michael's hjemmeside*
6. Gem dokumentet under navnet *index.htm* i mappen *c:\webudgiv* - Husk at gemme i *MS-DOS format*.

Layout og formatering

I dette kapitel lærer du:

- Den første tekst
- Lineskift, afsnit og Justering
- Vandrette linier
- Formatering af tekst
- Skrifttyper og skriftstørrelser
- Overskrifter (*Headings*)
- Lister og opstillinger

Sørg for at have `test.htm` i mappen `c:\webtest` åben i *Wordpad*. [Menu Filer, står nederst]

De elementer vi oprettede i forrige kapitel, var jo selve standard skelettet til et hvert HTML-dokument – derfor er de underforstået i alle hæftets efterfølgende kode eksempler. Jeg vil dog vise alle eksempler indlemmet i:

```
...
<BODY>
```

```
</BODY>
```

Ovenstående skal altså ikke medtages, når du skal indskrive kommende eksempler. Derudover kan du, altid se hvad du skal indsætte eller udvide med via den grå baggrund i samtlige kode eksempler.

Tip! Når du arbejder med eksemplerne i hæftet, bruger du hele tiden det samme testdokument (`test.htm`) og gemmer det igen og igen. Når du skal afprøve et nyt eksempel, så slet alt i mellem `<BODY>` og `</BODY>` og indtast på ny. Du kan selvfølgelig hele tiden genbruge kode der er identisk fra forrige eksempel - sørg bare for, at dokumentet ikke vokser og vokser så det bliver uoverskueligt.

Den første tekst

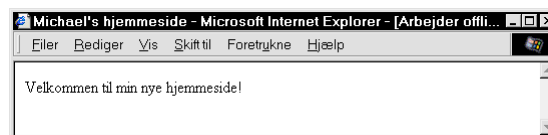
Prøv at indtaste følgende:

```
...
<BODY>
```

```
Velkommen til min nye hjemmeside!
```

```
</BODY>
```

Gem dokumentet (**Ctrl+S**), skift til browseren og tryk **F5 (Opdater)** - ændringen opdateres automatisk i browseren.



Så kom der tekst på vores lille Hjemmeside.

Vend tilbage til *Wordpad*.

Linieskift og afsnit

Browsere er ikke de kløgtigste i verden, idet de ikke forstår formatering som f.eks. et tekstbehandlingsprogram. Hvis du ikke hele tiden fortæller browseren, hvordan den skal vise teksten, vil teksten blot vises i en stadig strøm på skærmen.

Linieskift

Betragt følgende:

```
...
<BODY>
```

```
Velkommen til min nye hjemmeside! Jeg har lavet den i Wordpad med rigtig HTML programmering.
```

```
</BODY>
```

```
...
eller
```

```
...
<BODY>
```

```
Velkommen til min nye hjemmeside!
```

```
Jeg har lavet den i Wordpad med rigtig HTML programmering.
```

```
</BODY>
```

... giver nøjagtigt det samme resultat på skærmen:



[læseren bliver nysgerrig og efterprøver, dvs. indtaster det]

Vil du have et lineskift, skal du bruge det åbne element `<BR>` (break).

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
```

Velkommen til min nye hjemmeside!

```
<BR>
```

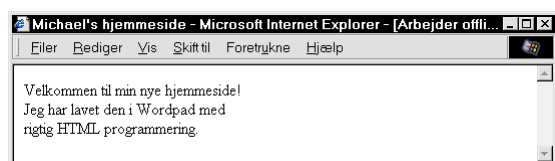
Jeg har lavet den i Wordpad med

```
<BR>
```

rigtig HTML programmering.

```
</BODY>
```

```
...
```



Nu er teksten formateret med lineskift.

Det er i princippet ligegyldigt, hvordan tekst skrives i *Wordpad* - det er formaterings elementerne der bestemmer, hvordan det kommer til at se ud i *browseren*. I dette tilfælde elementet `<BR>`, der definerer et lineskift.

Havde du f.eks. skrevet det sådan:

```
...
<BODY>
```

Velkommen til min nye hjemmeside! `<BR>`Jeg har lavet den i Wordpad med `<BR>`rigtig HTML programmering.

```
</BODY>
```

```
...
```

havde det givet nøjagtigt samme resultat.

Et godt råd! Vend dig alligevel til at skrive tekst i *Wordpad* på den samme måde som du vil have at det vises på skærmen - det gør det betydeligt mere overskueligt når du programmerer.

Hvis du vil lave flere lineskift efter hinanden kan du umiddelbart bruge det antal `<BR>` elementer du finder nødvendigt.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
```

Velkommen til min nye hjemmeside!

```
<BR>
```

```
<BR>
```

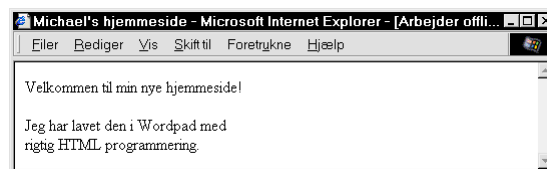
Jeg har lavet den i Wordpad med

```
<BR>
```

rigtig HTML programmering.

```
</BODY>
```

```
...
```



Som det ses øges afstanden mellem linierne (du kan sætte ligeså mange `<BR>` elementer efter hinanden som du har lyst til).

Afsnit

Ren tekst og andre HTML-elementer kan placeres i et lukket `<P>` element, som definerer et afsnit. Det er ikke bydende nødvendigt af bruge afsnit, men `<P>` elementet har flere fordele.

Lad os prøve at dele en tekst op i afsnit og lineskift.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
```

Velkommen til min nye hjemmeside!

```
<BR>
```

```
<BR>
```

Jeg har lavet den i Wordpad med

```
<BR>
```

rigtig HTML programmering.

```
</P>
```

```
<P>
```

Hilsen Michael - Webmaster

```
</P>
```

```
</BODY>
```

```
...
```



Vi har puttet tekst ind i to adskilte afsnit (`<P>`).

`<P>` elementet har attributten **ALIGN** som bestemmer afsnittets justering. **ALIGN** kan antage én af 3 værdier:

Værdi	Beskrivelse
left	Afsnittet venstrejusteres. (standard*)
center	Afsnittet centreret.
right	Afsnittet højrejusteres.

*Når jeg her og ved efterfølgende attribut værdier skriver "*standard*" i parentes, betyder det at denne værdi vil være aktiv i browseren, hvis den tilhørende attribut udelades i HTML koden.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P align="center">
Velkommen til min nye hjemmeside!
<BR><BR>
Jeg har lavet den i Wordpad med
<BR>
rigtig HTML programmering.
</P>
<P align="right">
Hilsen Michael - Webmaster
</P>
</BODY>
...
```



Vi har i første afsnit givet attributten **ALIGN** værdien *center* og i andet afsnit værdien *right*. Vær specielt opmærksom på, at ikke kun selve afsnittet justeres - alle linier i afsnittet justeres også.

`<P>` elementet kan også bruges til at lave tvungne linieskift i stil med det åbne `<BR>` element, men laver hvad der svarer til et dobbelt linieskift:

```
<P>&nbsp;</P>
```

vil svare til

```
<BR>
<BR>
```

Tomme afsnit læses *ikke* af browseren. Derfor skal du som *minimum* indsætte speciel koden for et *mellemrum* (` `) i afsnittet - et mellemrum opfattes som et tegn, men vises ikke.

Om du bruger den ene eller anden metode til at skabe luft i dokumentet er op til dig selv.

Justering

Mht. justering af tekst og objekter, findes der yderligere to justerings elementer, nemlig `<CENTER>` og `<DIV>`. `<CENTER>` centrerer tekst, afsnit eller andre elementer på siden. `<DIV>` gør det samme, men indeholder attributter til både venstrejustering (standard), centring og højrejustering. `<CENTER>` elementet er det ældste i HTML specifikationen og forventes at forsvinde fra HTML standarden i løbet af de næste år, idet `<DIV>` elementet anses for at være mere hensigtsmæssigt. De seneste versioner af *MSIE* og *Netscape* understøtter både `<CENTER>` og `<DIV>`.

Lad os betragte et eksempel på begge elementer:

Betragt følgende:

```
...
<BODY>
<CENTER >
<P>
Velkommen til min nye hjemmeside!
<BR>
<BR>
Jeg har lavet den i Wordpad med
<BR>
rigtig HTML programmering.
</P>
<P>
Hilsen Michael - Webmaster
</P>
<CENTER>
</BODY>
...
```

Ovenstående vil centrere alle de indlejrede afsnit på én og samme gang.

Og her med brug af `<DIV>`:

```
...
<BODY>
<DIV align="right">
<P>
Velkommen til min nye hjemmeside!
<BR>
<BR>
Jeg har lavet den i Wordpad med
<BR>
rigtig HTML programmering.
</P>
<P>
Hilsen Michael - Webmaster
</P>
</DIV >
</BODY>
...
```

Ovenstående vil højrejustere alle indlejrede afsnit - en effekt der *ikke* kan opnås med `<CENTER>`.

Vandrette linier

Vandrette linier, eller på engelsk *Horizontal Rulers*, er grafiske adskillelses-linier der kan indsætte og formateres i HTML dokumentet. Vi skal have fat i det åbne element `<HR>` som egentlig kan sammenlignes med et åbent `<P>` element, blot med den forskel, at elementet vises i browseren som en vandret linie.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<HR>
</BODY>
...
```



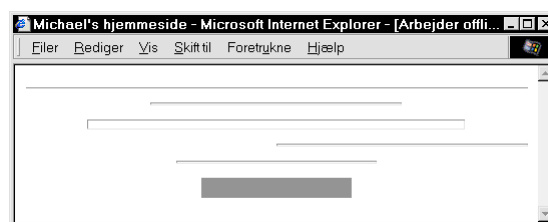
Der indsættes en standard tredimensional vandret linie, venstrejusteret med en bredde på 100% samt en tykkelse på 2 pixels.

`<HR>` elementet har følgende attributter:

Attribut	Beskrivelse/værdier
ALIGN	Bestemmer liniens justering på siden. Der kan benyttes <i>left</i> , <i>center</i> og <i>right</i> (<i>Left</i> er standard)
WIDTH	Bestemmer liniens bredde i pixels eller procent af aktuell <i>vinduesstørrelse</i> .
SIZE	Bestemmer liniens tykkelse i pixels.
NOSHADE	Ingen skygge. Hvis denne attribut er sat vil linien optræde som en flad todimensional linie. <i>NOSHADE</i> har ingen værdier.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<HR SIZE="1">
<HR SIZE="3" WIDTH="50%" ALIGN="center">
<HR SIZE="10" WIDTH="75%" ALIGN="center">
<HR SIZE="3" WIDTH="50%" ALIGN="right">
<HR SIZE="3" WIDTH="200" ALIGN="center">
<HR SIZE="20" WIDTH="150" NOSHADE>
</BODY>
```



Eksemplet viser forskellige muligheder med `<HR>` elementet. Prøv evt. selv at ændre på attributter og værdier.

Tekstformatering

I HTML kan du formatere tekst fuldstændigt (næsten) mht. skriftstørrelse, skrifttype, skriftfarve mv. som i et tekstbehandlingsprogram. Til dette benyttes en række elementer og attributter.

Standard tekstfarver

Både *MSIE 4.x* og *Netscape 4.x* har nogle standardfarver, hvormed de viser alm. tekst. Med alm. tekst forstås den tekst der placeres i mellem `<BODY>` og `</BODY>`. Hvis du skriver en sætning i `<BODY>`, som du har gjort i tidligere eksempler, vil den blive vist med browserens standardfarve, hvis ikke andet er anført med en attribut direkte i

<BODY> elementet eller med **** elementet direkte på teksten (se senere i dette kapitel).

Standardfarven for tekst i både *MSIE 4.x* og *Netscape 4.x* er Sort.

Denne standardfarve kan ændres med attributten **TEXT**:

Følgende **<BODY>** element vil f.eks. gøre alm. tekst Mørkeblå i stedet for Sort:

```
...
<BODY TEXT="#330099">
</BODY>
...
```

Farven angives med en hexadecimal farvekode (læs mere om farvekoder senere i afsnittet).

Udover standardfarver for alm. tekst, findes der også standardfarver for *baggrundsfarve*, *baggrundsgrafik* samt *hyperlink*. Disse kommer vi nærmere ind på i forbindelse *Billeder og grafik* i kapitlet *Grafik og billeder* s. 25 samt i forbindelse med *Hyperlink* s.39.

Fremhævning

Vi fortsætter med de mest elementære elementer til tekstformatering (disse elementer er altid lukkede og har ingen attributter).

Fed skrift.

**** (logisk)

Fed skrift

<i></i>

Kursiv skrift

**** (logisk)

Kursiv skrift

<BIG></BIG>

Stor skrift - gør skriften én størrelse større end browserens standard skriftstørrelse.

<SMALL></SMALL>

Lille skrift - gør skriften én størrelse mindre end browserens standard skriftstørrelse.

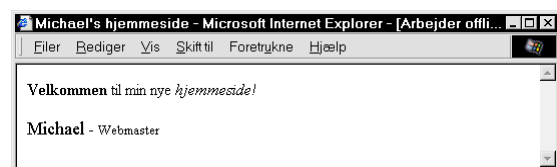
<U></U>

Understreget skrift. (undgå at benytte dette element da understreget tekst kan forveksles med *hyperlink* (*hyperlink* forklares s. 39).

Elementerne **** og **** er *logiske* elementer, hvilket vil sige at de er afhængige af browseren. Hvis du bruger disse, vil teksten som regel blive vist med fed eller kursiv, men ikke altid. Bruger du derimod **** eller **<i>**, vil teksten *altid* blive vist med fed eller kursiv. Der er ikke mange der benytter **** og ****, men hvis du senere kommer til at arbejde med HTML- eller *WYSIWYG* editorer, vil du grangiveligt støde på dem. Jeg vil efterfølgende holde mig til **** og **<i>**.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<B>Velkommen</B> til min nye <i>hjemmeside!</i>
</P>
<P>
<BIG>Michael</BIG> -
<SMALL>Webmaster</SMALL>
</P>
</BODY>
...
```



Vi har fremhævet enkelte dele af teksten på forskellige måder.

Vi har ikke defineret nogen decideret skriftstørrelse, hvilket bevirker at tekst generelt vises med browserens standard skriftstørrelse, som regel str. 3 som svarer til 12 pkt. **<BIG>** bevirker at ordet *Michael* gøres én størrelse større end standard-skriftstørrelsen - til str. 4. **<SMALL>** bevirker at ordet *Webmaster* gøres én størrelse mindre end standard skriftstørrelsen - til str. 2 (læs mere om skriftstørrelser i næste afsnit).

color

Definerer hvilken skriftfarve teksten skal have. Farver angives altid med tegnet # (havelåge) efterfulgt af en farvekode angivet med *hexadecimale* tal (16-tals systemet). Der bruges tre hexadecimale tal-par, altså i alt seks tegn. De enkelte tal-par giver udtryk for en værdi mellem 0 og 255 og angiver således andelen af de tre pc-grundfarver (rød, grøn, blå). #FF0000 definerer f.eks. farven Rød (255 dele rød, nul dele grøn og nul dele blå). Der er utallige kombinationer at vælge i mellem, og selvfølgelig kan man ikke huske alle i hovedet. Du kan derfor benytte et farveskema, men du skal være opmærksom på, at der aldrig vises flere farver en brugerens skærm kan vise. Derfor er det en god ide at benytte *Netscape's* browser sikre *216-farvers farveskema* - så er du sikker på at alle brugere vil se de farve du definerer rigtigt.



Du kan finde farveskemaet via [HTML Support - Den sikre web-palette](#).

Lad os opsummere og prøve at ændre lidt i de forskellige attributter. Vi kunne ændre på skriftstørrelse, skrifttype og farve. Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<B>Velkommen</B> til min nye <I><FONT
FACE="Comic Sans MS" SIZE="7"
COLOR="#FF00FF">hjemmeside!</FONT></I>
</P>
</BODY>
```



Vi har ændret skrifttype, skriftstørrelse samt farve på ordet "Hjemmeside!" og resultatet skulle se ud som ovenstående.



Der findes i dag mere globale metoder til at styre tekstformatering for hele dokumenter, nemlig *Stylesheets* - se det kommende hæfte *Videre med hjemmesider*.

Heading/Overskrift

Foruden elementet kan du også benytte elementet <Hx> (x udgør et tal mellem 1 og 6), til at formatere tekst til overskrifter. Foruddefinerede *Headings*, som de kaldes, opfattes af browseren som **Fed** skrift og tilføjer automatisk et efterfølgende lineskift.

Heading 1

Heading 2

Heading 3

Heading 4

Heading 5

Heading 6

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<H1 ALIGN="center">Michael's hjemmeside</H1>
<HR ALIGN="center" WIDTH="50%">
</BODY>
...
```



Her et eksempel på brug af *Heading 1* (<H1>) i forbindelse med en vandret linie til f.eks. overskriften til en Hovedside.

Som du kan se af ovenstående eksempel, kan <Hx> elementet også justeres. Elementet har nemlig en justerings attribut, nøjagtigt som f.eks. <P> elementet:

align

som antager følgende værdier:

Værdi	Beskrivelse
left	Venstrejusterer overskriften (standard).
Center	Centrerer overskriften.
Right	Højrejusterer overskriften.

 **<Hx>** optræder som en form for selvstændigt afsnit og placeres derfor ikke i **<P>** elementet.

 Brug *headings* når du skal lave overskrifter, det sparer bl.a. tid i programmeringen.

Lister og Opstillinger

Lister i HTML er hvad der svarer til punktopstillinger i et alm. tekstbehandlingsprogram. Der findes flere typer af lister, men de to mest benyttede, er ordnede (nummererede) lister og uordnede (punkttegn) lister.

Et par eksempler:

1. Bananer
2. Appelsiner
3. Druer

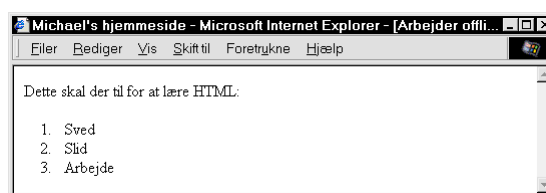
- Bananer
- Appelsiner
- Druer

Ordnete lister

Her benyttes elementet **** til at definere selve liste typen samt elementet **** til at definere de enkelte punkter i listen.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
Dette skal der til for at lære HTML:
<OL>
<LI>Sved</LI>
<LI>Slid</LI>
<LI>Arbejde</LI>
</OL>
</BODY>
...
```



Du får en standard **ordnet** liste.

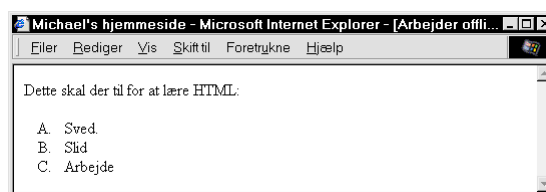
 Læg mærke til, at du ikke behøver elementet **
** imellem de enkelte **** elementer. Elementet **** tilføjer automatisk et efterfølgende lineskift.

Du kan vælge i mellem en række forskellige nummererings typer. Dette gøres med attributten **TYPE** som har følgende værdier:

Værdi	Beskrivelse
A	Store bogstaver, A, B, C osv.
a	Små bogstaver, a, b, c osv.
1	Tal, 1, 2, 3 osv. (standard)
i	Små romertal, i, ii, iii osv.
I	Store romertal, I, II, III osv.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
Dette skal der til for at lære HTML:
<OL TYPE="A">
<LI>Sved</LI>
<LI>Slid</LI>
<LI>Arbejde</LI>
</OL>
</BODY>
...
```



Samme opstilling som før, men nu nummereret med store bogstaver..

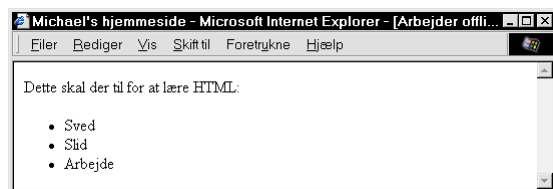
Uordnede lister

Du kan også definere en uordnet liste. Til dette benyttes elementet **** til at definere selve liste

typen og igen elementet `<LI>` til at definere de enkelte punkter.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
Dette skal der til for at l re HTML:
<UL>
<LI>Sved</LI>
<LI>Slid</LI>
<LI>Arbejde</LI>
</UL>
</BODY>
...
```



Du f r en standard **uordnet** liste.

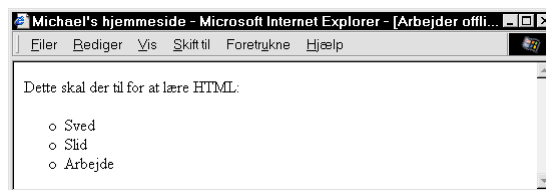
Ogs  her kan du v lge i mellem en r kke forskellige typer. Her bruges ogs  attributten `TYPE`, men med andre v rdier.

disc	Giver en sort bullet (standard).
circle	Giver en cirkel.
Square	Giver et kvadrat

Indtast f lgende:

```
...
<BODY>
Dette skal der til for at l re HTML:
<UL TYPE="circle">
<LI>Sved</LI>
<LI>Slid</LI>
<LI>Arbejde</LI>
</UL>
</BODY>
...
```

...



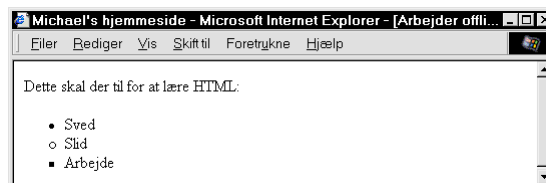
Samme opstilling som f r, men nu med en cirkel som punkttegn.

Mere om lister

Hvis du vil have forskellige punkttegn i enkelte punkter i en liste, kan dette ogs  lade sig g re, idet attributten `TYPE` uden problemer ogs  kan placeres i elementet `<LI>` (menupunkt).

Indtast f lgende:

```
...
<BODY>
Dette skal der til for at l re HTML:
<UL>
<LI>Sved</LI>
<LI TYPE="circle">Slid</LI>
<LI TYPE="square">Arbejde</LI>
</UL>
</BODY>
...
```



S dan! det kan selvfølgelig ogs  g res med en ordnet liste.

Du kan indlejre en liste i en liste, dvs. lave underpunkter til enkelte punkter i listen.

Indtast f lgende:

```
...
<BODY>
<H4>Dagsorden</H4>
<UL>
<LI>Formandens beretning</LI>
<UL>
<LI>&Oslash;konomi</LI>
<UL>
<LI>Indt gter/Udgifter </LI>
</UL>
<LI>&Aring;ret der gik</LI>
<LI>Visioner</LI>
</UL>
```



```

</UL>
<LI>Uddannelses udvalget</LI>
<LI>Diverse</LI>
</UL>
</BODY>
...

```



Underpunkter i en uordnet liste. Læg mærke til, at standard punkttypen i en uordnet liste for punkter på niveau 2, er *circle* og for niveau 3 er den *square*.

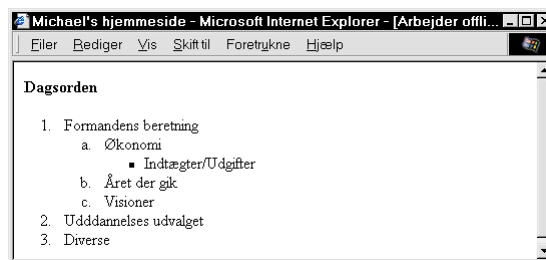
Du kan også indlejre ordnede og uordnede lister i hinanden.

Indtast følgende:

```

...
<BODY>
<H4>Dagsorden</H4>
<OL>
<LI>Formandens beretning</LI>
<OL TYPE="a">
<LI>&Oslash;konomi</LI>
<UL>
<LI>Indt&aelig;gter/Udgifter </LI>
</UL>
<LI>&Aring;ret der gik</LI>
<LI>Visioner</LI>
</OL>
<LI>Uddannelses udvalget</LI>
<LI>Diverse</LI>
</OL>
</BODY>
...

```



Vi ser her en blandet liste med underpunkter.

En sidste ting vil skal have med er attributten **START**. Den kan bruges til at bestemme start-værdien for nummereringen. **START** kan *kun* benyttes i ordnede lister, til gengæld både ved tal og bogstavs nummerering.

Eks.:

<OL START="3"> eller **<OL TYPE="b" START="3">**

I ovenstående eksempler starter listen henholdsvis ved **3.** eller **c.**



Du kan finde yderligere eksempler på brug af emnerne beskrevet i dette kapitel, via [HTML Support - HTML eksempler - Layout og formatering](#).

Delopgave 2

Vi fortsætter her med at udbygge vores sideløbende hjemmeside. Brug hvad du har lært i dette og tidligere kapitler og gør følgende:

1. Åbn dokumentet `index.htm` i mappen `c:\webudgiv`.

Vi skal nu have puttet noget tekst på vores Hovedside.

2. Sæt dokumentets baggrundsfarve til farven **#FFFFFF** (attributten **BG****COLOR** i **<BODY>**) og dokumentets tekstfarve til farven **#330099** (Attributten **TEXT** i **<BODY>**).
3. Indsæt en overskrift med størrelsen **1** (**<H1>**), placer den øverst i **<BODY>** og centrér den - indskriv teksten "Michael's hjemmeside."
4. Indsæt en centreret vandret linie (**<HR>**) med bredden **75%**.
5. Indsæt et centreret afsnit (**<P>**), hvori du skriver en velkomst hilsen "Velkommen til min nye hjemmeside!". Teksten skal formateres med skrifttypen **Comic Sans MS**, tekstfarven **#006600** samt skriftstørrelsen **4**.
6. Indsæt to tvungne lineskift (**
**).
7. Indsæt endnu et centreret afsnit (**<P>**), hvori du skriver "Jeg har lavet den i Wordpad med rigtig HTML programmering.". Ordet "Wordpad" skal vises med kursiveret skrift (**<I>**).
8. Indsæt en centreret vandret linie med bredden **75%**.
9. Indsæt et højrejusteret afsnit (**<P>**), hvori du skriver teksten "Hilsen Michael - Webmaster". Ordet "Michael", skal vises ét punkt større end browserens standard skriftstørrelse (**<BIG>**) og ordet "Webmaster", skal vises ét punkt mindre end browserens standard skriftstørrelse (**<SMALL>**).
10. Gem `index.htm` og check resultatet i browseren.

Du har lavet den foreløbige Hovedside til din første hjemmeside.



Du kan se løsningen til denne opgave via [HTML support - Opgaver - Delopgave 2](#).

Grafik og billeder

I dette kapitel lærer du

- Baggrundsfarver og baggrundsgrafik
- Billeder

Sørg for at have `test.htm` i mappen `c:\webtest` åben i *Wordpad* og slet alt i mellem `<BODY>` og `</BODY>` så du kun har det rå HTML skelet tilbage.

Du har indtil nu lært det grundlæggende om, hvordan man indsætter og behandler almindelig tekst og adskillelser - vi vil i dette kapitel se nærmere på behandling af baggrundsfarve, baggrundsgrafik og specielt billeder.

Grafik

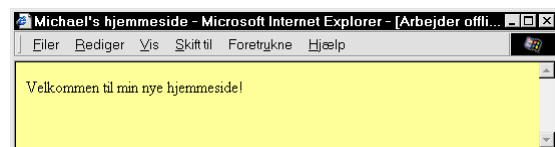
Vi vil først se på et par globale ting mht. grafik.

Baggrundsfarve

Hvis der ikke angives nogle former for attributter i `<BODY>` elementet, vil *MSIE 4.x* og *Netscape 4.x*, som standard opfatte HTML dokumentets baggrundsfarve som Hvid (`#FFFFFF`). Dette kan du ændre vha. attributten `BGColor`.

Indtast følgende:

```
...
<BODY BgColor="#FFFF99">
Velkommen til min nye hjemmeside!
</BODY>
```



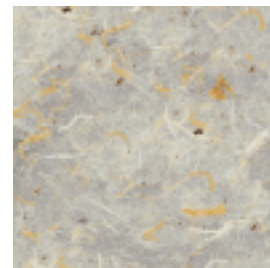
Den hvide farve er erstattet af en Gul baggrundsfarve (`#FFFF99`)... Prøv selv at eksperimentere med andre farver (find farvekoder via farveskemaet i *HTML Support - Farveskema - Den sikre Web-palette*).

Baggrundsbillede

En mere spændende attribut til `<BODY>` elementet er `BACKGROUND`. Denne attribut definerer en sti (*URL*), til et baggrundsbillede der vises på den aktuelle side.

Et baggrundsbillede kunne f.eks. se sådan ud:

Nå! tænker du - det kan da umuligt fylde hele skærmen. Men jo! det kan det sagtens. Baggrundsbilleder i HTML dokumenter vises nemlig på nøjagtig samme måde som f.eks.



baggrundstapet der vises "*side om side*" på *Skrivebordet* i *Windows 95/98*. Det vil sige, at det enkelte billede gentages til hele skærbilledet er fyldt ud.



For at lave følgende eksempel skal du hente grafik-filen `bg1.gif` fra *HTML Support - Eksempel filer* og placere den i mappen `c:\webtest`.

Indtast følgende:

```
...
<BODY BACKGROUND="bg1.gif">
<FONT SIZE="5" COLOR="FF0000">Velkommen til
min nye hjemmeside!</FONT>
</BODY>
```



Billedet `bg1.gif` deles op på skærmen og danner dermed en baggrund til siden. Vi vil ikke gøre mere ud af baggrundsbilleder her, men du kan jo selv eksperimentere videre med egne `*.gif` eller `*.jpg` billeder (du kan finde baggrundsgrafik via *HTML Support - Grafik galleri*).



Fjern attributten `BACKGROUND` fra elementet `<BODY>`, når du er færdig med at eksperimentere.

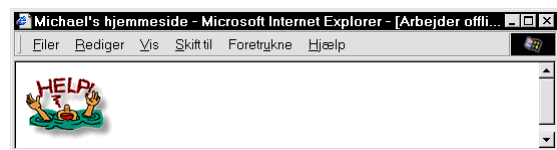
Billeder

Det er jo ikke kun tekst der kan forekomme i et HTML dokument. Med elementet `<IMG>` kan du indsætte henvisninger til eksterne billedfiler, der så vises på siden. Elementet `<IMG>` kan ikke stå alene, idet du som minimum bliver nødt til at definere en sti (*URL*) til -samt en størrelse på det billede du vil indsætte.

Du skal bruge grafik-filen `help.gif` fra *HTML Support - Eksempel filer* og placere den i mappen `c:\webtest`.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62">
</P>
</BODY>
...
```



Billedet `help.gif` indsættes i dokumentet og vises i browseren.

src

Attributten `SRC` definerer både navnet på den ønskede grafik-fil og placeringen af selve filen. I ovenstående eksempel skrev vi blot "`help.gif`", hvilket betyder, at filen *skal* være placeret i samme mappe som det HTML dokument, hvori den skal indsættes.

Hvis vi ønsker at indsætte en grafik-fil der er placeret i en anden mappe, bliver vi nødt til at definere en sti til denne mappe. Når du skal opbygge en komplet hjemmeside og senere lægge den op på udbyderens server, er det smart at lave et moderat mappe hierarki, idet det med tiden bliver ret uoverskueligt, hvis samtlige filer ligger i én og samme mappe på serveren.

Vi kunne jo tænke os at du oprettede en undermappe til dine grafik-filer og kaldte den `/images`.

Hvis vi nu ville indsætte et billede der var placeret i mappen `/images`, skulle koden se sådan ud:

```
...
<BODY>
<P>
<IMG SRC="images/help.gif" WIDTH="87"
HEIGHT="62">
</P>
</BODY>
...
```

Her har vi defineret en sti (*URL*) til en grafik-fil der er placeret i undermappen `/images` (Læs mere om *URL's* s. 39).

width OG height

Attributterne `WIDTH` og `HEIGHT` angiver billedets størrelse i pixels. Det vil sige de dimensioner hvormed grafik-filen er gemt.

Yderligere attributter

`<IMG>` elementet har yderligere nogle attributter - nedenstående skema viser de vigtigste:

Attribut	Beskrivelse
<code>ALIGN</code>	Bestemmer billedets justering i forhold til skærm og tekst. Bruges kun når der indsættes billeder direkte i <code><BODY></code> .
<code>VSPACE</code>	Bestemmer vertikal billede margen. Værdien angives i pixels.
<code>HSPACE</code>	Bestemmer horisontal billede margen. Værdien angives i pixels.
<code>BORDER</code>	Tilføjer en standard ramme om billedet. Værdien angives i pixels.
<code>ALT</code>	Angiver en alternativ tekst til det indsatte billede. Den alternative tekst vises mens billedet loades i browseren. I <i>MSIE</i> vil den alternative tekst endvidere vises som et <i>tooltip</i> , når musen føres over billedet. Værdien skrives som en tekststreng.

Vi vil efterfølgende se nogle eksempler på brug af de forskellige attributter.

align

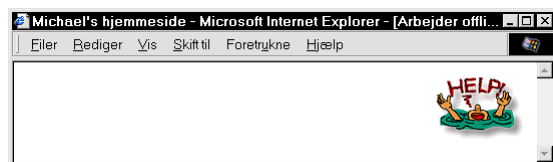
`ALIGN` har to sæt værdier. `left` og `right` definerer billedets justering på skærmen. `bottom`, `middle` og `top` definerer tekstens placering i forhold til billedet.

Værdi	Beskrivelse
-------	-------------

left	Venstrejusterer billedet, tekst løber højre om (standard).
Right	Højrejusterer billedet. Tekst løber venstre om.
Top	Tekstens basislinie justeres til billedets top.
Middle	Tekstens basislinie justeres til billedets midte.
Bottom	Tekstens basislinie justeres til billedets bund (standard).

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62"
ALIGN="right">
</P>
</BODY>
...
```



Vi har her sat attributten **ALIGN** til værdien *right* og billedet højrejusteres.

I ovenstående eksempel, hvor vi ikke har indsat andet end det enkelte billede i afsnittet, kunne du også have nøjedes med at sætte selve **<P>** elementets **ALIGN** attribut til *right*, f.eks.:

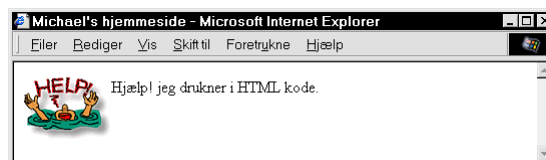
```
...
<P ALIGN="right">
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62">
</P>
...
```

Hvis du f.eks. vil centrere et billede i et i forvejen højrejusteret eller venstrejusteret afsnit kan du indlejre **** i det lukkede **<CENTER>** element, f.eks.:

```
...
<CENTER>
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62">
</CENTER>
...
```

Lad os se et par eksempler med billeder og tekst. Indtast følgende:

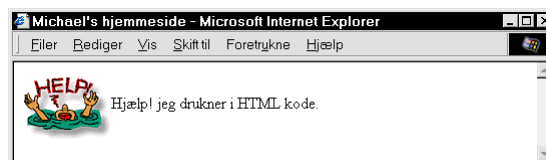
```
...
<BODY>
<P>
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62"
ALIGN="top">Hjælp! jeg drukner i HTML kode...
</P>
</BODY>
...
```



Attributten **ALIGN** er sat til *top*. Teksten starter fra billedets top.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62"
ALIGN="middle">Hjælp! jeg drukner i HTML
kode...
</P>
</BODY>
...
```



ALIGN er nu sat til *middle* og teksten starter fra billedets midte.

Du lagde måske mærke til, at der til **ALIGN** attributten ikke fandtes en *center* værdi til at centrere billedet på siden. Hvis du vil centrere billedet, kan du i stedet bruge **ALIGN** i det **<P>** element, hvori billedet er placeret. I **<P>** elementet kan du jo sætte **ALIGN** lig med *center*, f.eks.:

```
...
<P ALIGN="center">
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62">
</P>
...
```

vspace OG hspace

Disse attributter bestemmer henholdsvis vertikal og horisontal margen mellem det indsatte billede

og omkringstående tekst. Værdien angives i pixels.

Betragt følgende:



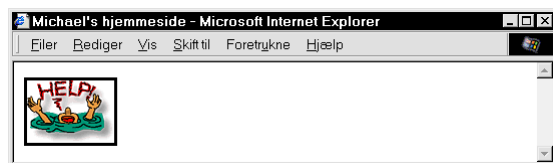
Her **HSPACE** og **VSPACE** ved øverste billede sat til 5 og ved nederste billede til 50. Som du kan se kan der skabes mere eller mindre luft mellem billede og tekst.

border OG alt

De to sidste attributter vis skal se på, bruges til henholdsvis *billed ramme* og *alternativ tekst*.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62"
ALIGN="middle" BORDER="3" ALT="Hj&aelig;lp! Jeg
drukner i HTML kode.">
</P>
</BODY>
...
```



BORDER sørger her for at der sættes en standard ramme om billedet og **ALT** giver billedet en alternativ tekst (tekst der vises mens browseren loader billedet). Prøv at føre musen over billedet og du vil i *MSIE*, se et lille *"tooltip"* poppe op med den alternative tekst.

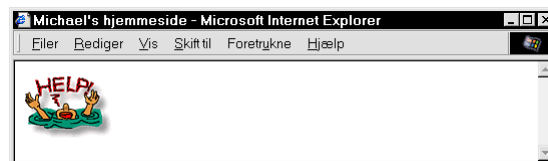
Dimensioner

Attributterne **WIDTH** og **HEIGHT** som fortæller browseren billedets dimensioner, er faktisk ikke nødvendige, men der er alligevel en god grund

til, at jeg i starten af dette kapitel sagde at du skulle bruge dem som standard.

Prøv at betragte følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<IMG SRC="help.gif">
</P>
</BODY>
...
```

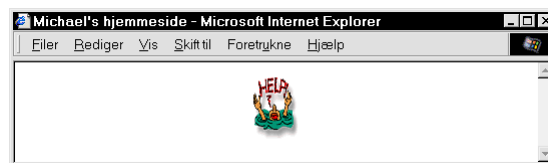


Som du kan se står billedet ganske fint i browseren selvom vi ikke har defineret dimensionerne på billedet - browseren er nemlig så klog, at den selv kan regne billedets størrelse ud. Der er bare én hage ved det - skal browseren selv regne billedstørrelsen ud, er billedet betydeligt længere om at loades - derfor skal du altid oplyse billedet størrelse via attributterne **WIDTH** og **HEIGHT**.

Du kan via **WIDTH** og **HEIGHT** også manipulere med billedets dimensioner som du vil.



Her er billedet "trukket" ud horisontalt, dvs. **WIDTH** er sat til et betydeligt større antal pixels end billedets oprindelige bredde.



Her er billedet "presset sammen" horisontalt, dvs. **WIDTH** er sat til et betydeligt mindre antal pixels end billedets oprindelige bredde. Du kan på samme måde manipulere med **HEIGHT**.



Du kan finde yderligere eksempler på brug af emnerne beskrevet i dette kapitel, via [HTML Support - HTML eksempler - Grafik og billeder](#).

Delopgave 3

Vi fortsætter med at udbygge vores sideløbende hjemmeside. Vi skal nu have peppet vores Hovedside lidt op med farver og grafik.

Brug hvad du har lært i dette og tidligere kapitler og gør følgende:

1. Åbn `index.htm` i mappen `c:\webudgiv` i *Wordpad*.
2. Find baggrundsbilledet `bk12.gif` via [HTML Support - Eksempel filer](#) - gem billedet i mappen `c:\webudgiv\images`.
3. Indsæt billedet som baggrundsbillede på Hovedsiden (attributten `BACKGROUND` i `<BODY>` elementet).
4. Find billederne `chilileft.gif` og `chiliright.gif` via [HTML Support - Eksempel filer](#) - gem dem i mappen `c:\webudgiv\images` (husk at bemærke billedernes dimensioner).
5. Indsæt `chilileft.gif` umiddelbart før teksten i dokumentets 1. afsnit (`<P>`). Indsæt derefter `chiliright.gif` umiddelbart efter teksten i samme afsnit. Sæt `HSPACE` til "10" i begge billedhenvisninger. Husk! Også at sætte `WIDTH` og `HEIGHT`.
6. Find billedet `sun_11.gif` via [HTML Support - Eksempel filer](#) - gem billedet i mappen `c:\webudgiv\images`.
7. Indsæt to tvungne lineskift (`<BR>`) umiddelbart efter teksten i dokumentets 2. afsnit (`<P>`).
8. Indsæt `sun_11.gif` umiddelbart under de just tilføjede lineskift (`<BR>`). Husk! Også at sætte `WIDTH` og `HEIGHT` i billedhenvisningen.
9. Gem `index.htm` og check i browseren.

Vi har tilføjet baggrundsgrafik og billeder på vores Hovedside.



Du kan se løsningen til denne opgave via [HTML support - Opgaver - Delopgave 3](#).

Tabeller

I dette kapitel lærer du:

- Begrebet tabeller
- Grundlæggende opbygning af tabeller
- Billeder i tabeller

Sørg for at have dokumentet `test.htm` åbnet i *Wordpad* og slet alt mellem `<BODY>` og `</BODY>` så du kun har det rå HTML-skelet tilbage.

Du har i tidligere kapitler set eksempler på, hvordan man indsætter og formaterer tekst og billeder direkte i HTML dokumentets `<BODY>` element. Dette er også godt nok, men formateringsmulighederne mht. justering og placering er ikke overvældende. Den eneste og bedste måde, hvorpå du får fuld formateringskontrol over tekst og billeder, er ved at benytte tabeller (eng. *Tables*).

Jeg vil i dette kapitel introducere elementet `<TABLE>` - et af de mest brugte elementer overhovedet. Næsten alle hjemmesider på nettet benytter tabeller.

Du kan sammenligne tabeller med tabeller i et regneark eller tekstbehandlingsprogram - rækker og kolonner.

Den første tabel

`<TABLE>` elementet er faktisk ikke kun ét element, men består som standard af elementerne `<TABLE>`, `<TD>`, `<TR>` samt `<CAPTION>`.

`<TABLE>` definerer selve tabellens ramme, `<TR>` definerer tabelrækker, `<TD>` definerer tabelceller og `<CAPTION>` kan bruges til at lave en overskrift til tabellen.

Der findes flere elementer til opbygning af tabeller, men de bruges sjældent - vi nøjes derfor med de omtalte.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
```

```
<TABLE>
<TR>
<TD></TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```

Vi har her lavet den mest simple form af en tabel som indeholder én tabelrække med én tabelcelle.

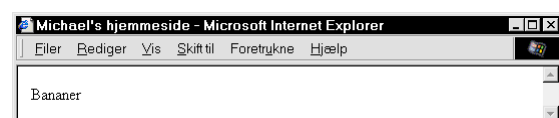
Læg mærke til, at `<TABLE>` elementet ikke placeres i et afsnit (`<P>`), da `<TABLE>` i sig selv definerer et afsnit.

Flere tabeller

Vi prøver nu at putte noget alm. tekst i tabellen.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE>
<TR>
<TD>Bananer</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Det ser jo ikke meget anderledes ud end hvis vi blot have skrevet teksten direkte i `<BODY>` - men fat mod, vi kommer til ideen med det hele i løbet af kapitlet.

Vi skal lige først se på `<TABLE>` elementernes vigtigste attributter. Både `<TABLE>`, `<TD>` og `<TR>` har attributter. Vi vil først gennemgå de attributter der kan bruges i selve `<TABLE>` elementet:

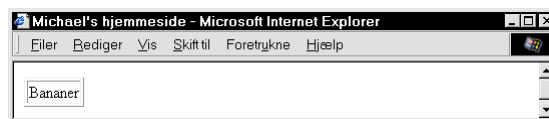
Attribut	Beskrivelser
BORDER	Bestemmer om der skal være ramme om hele tabellen. Værdien angives i pixels.
CELLPADDING	Bestemmer afstanden mellem tekst og -eller grafik og tabellerceller kanter. Værdien angives i pixels.
CELLSPACING	Bestemmer afstanden mellem enkelte tabellerceller. Værdien angives i pixels.
WIDTH	Bestemmer tabellens overordnede bredde. Værdien angives i enten pixels eller procent af skærmopløsning.
HEIGHT	Bestemmer tabellens overordnede højde. Værdien angives enten i pixels eller procent af skærmopløsning.
BGCOLOR	Bestemmer selve tabellens baggrundsfarve. Værdien angives med en hexadecimal farvekode, f.eks. #FF0000 .
ALIGN	Bestemmer tabellens justering på skærmen. Værdien angives med enten <i>left</i> (standard), <i>center</i> el. <i>right</i> .
BACKGROUND	Indsætter et baggrundsbillede i en tabel række eller tabel celle. Værdien angives som en tekststreng og definerer en henvisning til en grafik-fil.
BORDERCOLOR	Bestemmer farve på tabel ramme, hvis en sådan er valgt via attributen BORDER . Kun <i>MSIE</i> . Værdien angives med en hexadecimal farvekode, f.eks. #FF00FF .

Lad os se nogle eksempler...

border

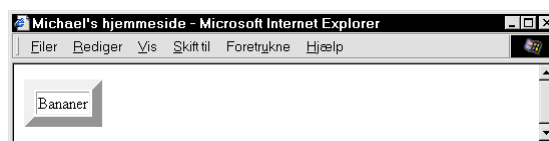
Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR>
<TD>Bananer</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Der kom en fin ramme på vha. attributten **BORDER**, som kan sættes til hvilken tykkelse du måtte ønske. Du kan vælge at benytte rammer til dine tabeller eller helt lade være. Rammen kunne også være rigtig fed. Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="10">
<TR>
<TD>Bananer</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Vi satte attributten **BORDER** til **10** og vi får en god tyk ramme.

Vær opmærksom på, at standard er sat til ingen ramme, dvs. hvis du helt undlader attributten **BORDER**.

I de efterfølgende eksempler vil jeg konsekvent for overskuelighedens skyld bruge rammetykkelsen **1**.

For at vi kan afprøve de næste attributter bliver vi nødt til at indsætte flere celler i vores lille tabel.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR>
<TD>Bananer</TD>
<TD>&AElig;bler</TD>
<TD>P&aelig;rer</TD>
</TR>
```



```
<TR>
<TD>Appelsiner</TD>
<TD>Druer</TD>
<TD>Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Vi har nu 2 rækker med tre celler i hver række. Dette svarer til to rækker og tre kolonner.

cellpadding

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1" CELLPADDING="10">
<TR>
<TD>Bananer</TD>
<TD>&AElig;bler </TD>
<TD>P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Appelsiner</TD>
<TD>Druer</TD>
<TD>Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```

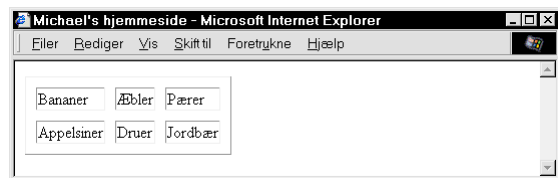


Vi har skabt luft omkring celledteksten vha. **CELLPADDING**. Læg mærke til, at tabellens overordnede størrelse tilpasses automatisk.

cellspacing

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1" CELSPACING="10">
<TR>
<TD>Bananer</TD>
<TD>&AElig;bler </TD>
<TD>P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Appelsiner</TD>
<TD>Druer</TD>
<TD>Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Her skaber vi luft i mellem de enkelte celler vha. **CELLSPACING**.

De to attributter **CELLPADDING** og **CELLSPACING** kan også bruges i kombination.

align

Vi kan også placere tabellen, hvor på siden vi vil.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE ALIGN="center" BORDER="1"
CELLSPACING=10>
<TR>
<TD>Bananer</TD>
<TD>&AElig;bler </TD>
<TD>P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Appelsiner</TD>
<TD>Druer</TD>
<TD>Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



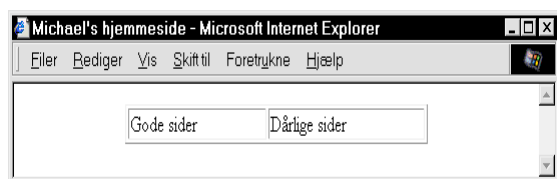
Tabellen er centreret midt på siden. Du kan ved **ALIGN** selvfølgelig også bruge værdien *right* - prøv det.

width OG height

Du har i de foregående eksempler måske lagt mærke til, at tabellens overordnede størrelse hele tiden har afpasset sig efter hvad der blev puttet i de enkelte celler. Dette kan du imidlertid selv styre.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE ALIGN="center" BORDER="1"
WIDTH="60%">
<TR>
<TD>Gode sider</TD>
<TD>Dårlige sider</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



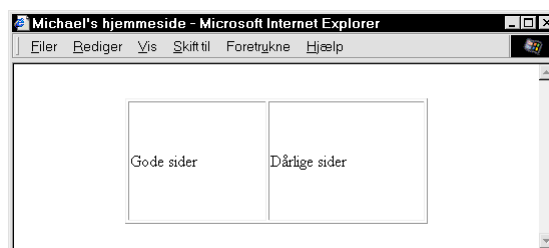
Nu har tabellen en procentmæssig bredde, nemlig **60%** af skærmens bredde. Dette vil i praksis sige, at tabellen altid vil have en bredde på 60% af aktuel skærmbredde uanset opløsning eller skærmstørrelse hos brugeren. Du kunne også have defineret en tabelbredde med et fast antal pixels, f.eks. **300** - dette vil resultere i at tabellen får en fast bredde, som ikke ændrer sig ved forskellige skærmopløsninger eller skærmstørrelser.

Du kunne selvfølgelig også bruge **HEIGHT**.



Du skal passe på med at benytte fast tabelbredde som ikke kan afpasses brugerens skærmopløsning. Laver du f.eks. en tabel med en fast bredde på **800** pixels og brugeren kun kører med en opløsning på **640x480**, skal han/hun scrolle sidelæns i sin browser for at se hele tabellen. Så er det bedre at benytte relative størrelser via **%**vis tabelbredde. Du kan som eksempel prøve at lave en tabel og give den en fast bredde på **1200** pixels og så prøve at se i browseren. Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE ALIGN="center" BORDER="1" WIDTH="60%"
HEIGHT="125">
<TR>
<TD>Gode sider</TD>
<TD>Dårlige sider</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Her defineres en fast højde med attributten **HEIGHT**.

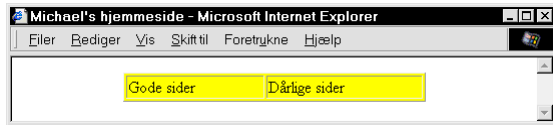


Læg her specielt mærke til at teksten i tabelcellerne automatisk justeres midt i cellerne.

bgcolor

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE ALIGN="center" BORDER="1" WIDTH="60%"
BGCOLOR="#FFFF00">
<TR>
<TD>Gode sider</TD>
<TD>Dårlige sider</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Tabellen har fået en baggrundsfarve - i dette tilfælde Gul.

background

Du kan måske huske **BACKGROUND** fra s. 11, hvor vi lavede baggrundsbillede for en hel side via elementet **<BODY>**.

Hvis **BACKGROUND** benyttes i elementet **<TABLE>**, vil det valgte baggrundsbillede blot vises i den aktuelle tabel.

For at lave efterfølgende eksempel, skal du bruge filen **back.gif** fra *HTML Support - Eksempel filer*. Placer den i mappen **c:\webtest** (Den skulle allerede findes i mappen fra en tidligere øvelse).

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE ALIGN="center" BORDER="1"
BACKGROUND="bg1.gif">
<TR>
<TD>Gode sider er<BR>
bare gode</TD>
<TD>Dårlige sider<BR>
er bare dårlige </TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Grafik-filen **bg1.gif** vises som baggrundsbillede i hele tabellen.

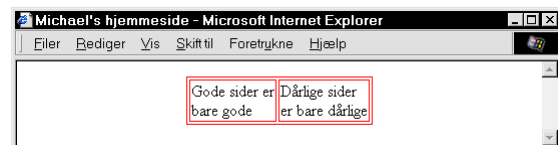
bordercolor

Den sidste attribut jeg vil vise dig til elementet **<TABLE>** er **BORDERCOLOR** (virker kun i *MSIE*).

Med **BORDERCOLOR** har du mulighed for at definere en tabels rammefarve, hvis der valgt en sådan via attributten **BORDER**.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE ALIGN="center" BORDER="1"
BORDERCOLOR="#FF0000">
<TR>
<TD>Gode sider er<BR>
bare gode</TD>
<TD>Dårlige sider<BR>
er bare dårlige </TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Rammefarven er her sat til rød (**#FF0000**).

BORDERCOLOR virker som tidligere nævnt *kun* i *MSIE*, så man kan diskutere om attributten er værd at bruge.

Du kan også benytte attributter i de underliggende elementer **<TD>** og **<TR>**. Nogle attributter går igen fra **<TABLE>** elementet, mens nogle *kun* kan benyttes i **<TD>**.

Attributter i <TR> og <TD>

Attributter sat i **<TR>** eller **<TD>** gælder *kun* for den celle eller den række, hvori de indsættes.

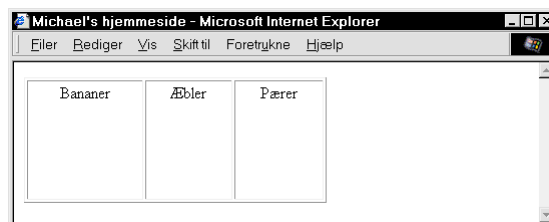
Nedenstående tabel viser attributter for både `<TR>` og `<TD>` elementerne:

Attribut	Beskrivelse
ALIGN	Bestemmer den horisontale tekstjustering i den enkelte celle eller cellerække. Værdien angives med enten <i>left</i> (standard), <i>center</i> el. <i>right</i> .
VALIGN	Bestemmer den vertikale tekstjustering i den enkelte celle eller cellerække. Værdien angives med enten <i>top</i> , <i>middle</i> (standard) el. <i>bottom</i> .
BGCOLOR	Bestemmer den enkelte celles eller cellerækkes baggrundsfarve. Værdien angives med en hexadecimal farvekode, f.eks. <i>#FF0000</i> .
BACKGROUND	Indsætter et baggrundsbillede i en tabelrække eller tabelcelle. Værdien angives som en tekststreng og definerer en henvisning til en grafik-fil.
COLSPAN	Bestemmer hvor mange kolonner en given celle skal sprede sig over. Værdien angives i antal.
ROWSPAN	Bestemmer hvor mange rækker en given celle skal sprede sig over. Værdien angives i antal.
WIDTH	Definerer en fast bredde på en tabel celle i pixels. Kan <i>kun</i> benyttes i <code><TD></code> .
HEIGHT	Definerer en fast højde på en tabel celle i pixels. Kan <i>kun</i> benyttes i <code><TD></code> .
NOWRAP	Forhindrer tekstombrydning i en celle. Kan <i>kun</i> benyttes i <code><TD></code> .

align OG valign

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE WIDTH="60%" HEIGHT="125"
  BORDER="1" CELLPADDING="2">
  <TR ALIGN="center" VALIGN="top">
    <TD>Bananer</TD>
    <TD> Æbler</TD>
    <TD>Pærer</TD>
  </TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```

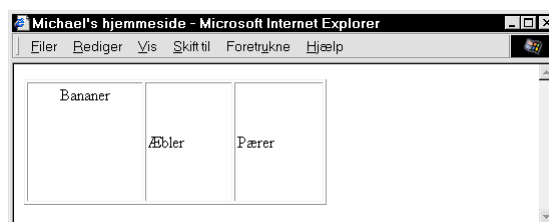


Her er attributterne **ALIGN** og **VALIGN** placeret i `<TR>` elementet. Læg mærke til, at teksten i samtlige celler justeres centreret horisontalt og vertikalt i toppen af cellerne.

Vi kunne også vælge at placere attributterne i `<TD>` elementet:

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE WIDTH="60%" HEIGHT="125"
  BORDER="1" CELLPADDING="2">
  <TR>
    <TD ALIGN="center"
      VALIGN="top">Bananer</TD>
    <TD>&AElig;bler</TD>
    <TD>P&aelig;rer</TD>
  </TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Og du vil se at nu gælder attributterne kun for den enkelte celle, hvori de er indsat.



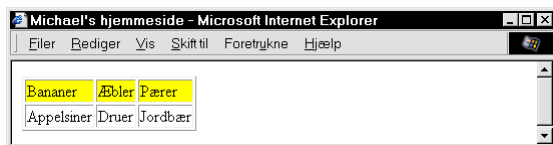
Attributterne **ALIGN** og **VALIGN** kan selvfølgelig også bruges uafhængigt af hinanden.

bgcolor

Så kommer vi til **BGCOLOR** - en ganganger fra **<TABLE>** elementet.

Indtast følgende:

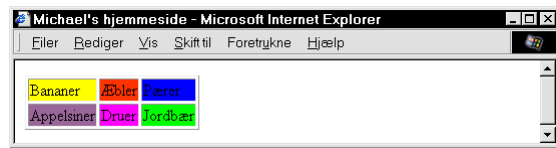
```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR BGCOLOR="#FFFF00">
<TD>Bananer</TD>
<TD>&AElig;bler </TD>
<TD>P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Appelsiner</TD>
<TD>Druer</TD>
<TD>Jordb&aelig;r</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Her giver vi en hel tabelrække en baggrundsfarve, idet **BGCOLOR** placeres i **<TR>**.

Vi kunne også farvelægge enkelte celler:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR>
<TD BGCOLOR="#FFFF00">Bananer</TD>
<TD BGCOLOR="#FF3300">&AElig;bler</TD>
<TD BGCOLOR="#0000FF">P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#996699">
Appelsiner</TD>
<TD BGCOLOR="#FF00FF">Druer</TD>
<TD BGCOLOR="#00FF00">Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Her er enkelte celler farvelagt - **BGCOLOR** er placeret i **<TD>**.

colspan

Denne attribut kan *kun* bruges i **<TR>** eller **<TD>** elementet.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR>
<TD COLSPAN="3"
BGCOLOR="#FFFF00">Frugter</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#996699">
Bananer</TD>
<TD BGCOLOR="#FF00FF">&AElig;bler</TD>
<TD BGCOLOR="#00FF00">P&aelig;rer</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



I dette eksempel får vi én celle til at "brede" sig over tre underliggende celler.

rowspan

Denne attribut kan kun benyttes i **<TR>** eller **<TD>**.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR>
<TD ROWSPAN="3" BGCOLOR="#FFFF00">
Frugter</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#996699">
Bananer</TD>
<TD BGCOLOR="#FF00FF">&AElig;bler</TD>
<TD BGCOLOR="#00FF00">P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#996699">
Appelsiner</TD>
<TD BGCOLOR="#FF00FF">Druer</TD>
<TD BGCOLOR="#00FF00">Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```

```

<TR>
<TD BGCOLOR="#FFFF00">Bananer</TD>
<TD BGCOLOR="#FF3300">&AElig;bler</TD>
<TD BGCOLOR="#0000FF">P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#996699">
Appelsiner</TD>
<TD BGCOLOR="#FF00FF">Druer</TD>
<TD BGCOLOR="#00FF00">Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...

```



En celle "breder" sig over to rækker.

width OG height

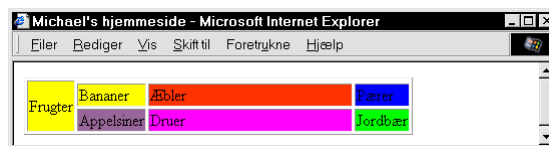
Gengangere fra `<TABLE>`, dog kan disse attributter ikke benyttes i `<TR>`.

Indtast følgende:

```

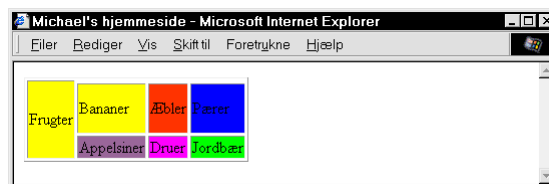
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR>
<TD ROWSPAN="3" BGCOLOR="#FFFF00">
Frugter</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#FFFF00">Bananer</TD>
<TD WIDTH="200"
BGCOLOR="#FF3300">&AElig;bler</TD>
<TD BGCOLOR="#0000FF">P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#996699">
Appelsiner</TD>
<TD BGCOLOR="#FF00FF">Druer</TD>
<TD BGCOLOR="#00FF00">Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...

```



Her har vi sat **WIDTH** til 200 pixels i tabel cellen "Æbler". Læg mærke til at effekten får indvirkning på alle celler i den pågældende kolonne.

Prøv med **HEIGHT** i stedet for, men sæt værdien til 100. Følgende resultat vil fås:



Læg her mærke til, at effekten får indvirkning på alle celler i den pågældende række.

<CAPTION>

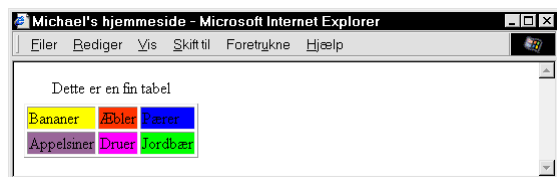
Jeg nævnte elementet `<CAPTION>` i begyndelsen af kapitlet - lad os lige se et eksempel på brug af dette element.

Indtast følgende:

```

...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<CAPTION>Dette er en fin
tabel</CAPTION>
<TR>
<TD BGCOLOR="#FFFF00">Bananer</TD>
<TD BGCOLOR="#FF3300">&AElig;bler</TD>
<TD BGCOLOR="#0000FF">P&aelig;rer</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="#996699">
Appelsiner</TD>
<TD BGCOLOR="#FF00FF">Druer</TD>
<TD BGCOLOR="#00FF00">Jordb&aelig;r</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...

```



Som du kan se oprettes der ved brug af **<CAPTION>**, automatisk en overskrift til tabellen.



Du kan for øvrigt også benytte attributten **ALIGN** i **<CAPTION>** og på den måde enten venstrejustere (standard), centrere eller højrejustere overskriften.

nowrap

Den sidste attribut, vi skal se på, er **NOWRAP** som bruges til at forhindre tekstombrydning i tabelceller.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1" WIDTH="400">
<TR>
<TD>Bananer smager dejligt. De fås som
både grønne og gule.</TD>
<TD NOWRAP> Bananer smager dejligt. De
fås som både grønne og
gule.</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



Vi har her en tabel med blot to celler i én række. Vi har sat **NOWRAP** i den højre celle og givet tabellen en fast bredde på 400 pixels. Normalt ville de to celler få tildelt hver halvdelen af tabelbredden (200 pixels), men på grund af **NOWRAP**, bliver teksten i den højre celle nægtet ombrydning (automatisk linieskift), hvilket resulterer i, at

denne celle får tildelt den plads der skal bruges for at vise teksten uden ombrydning.

Billeder i tabeller

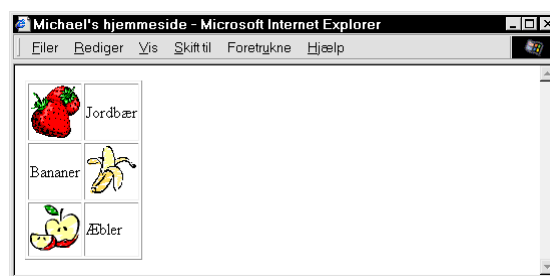
Til sidst skal vi se et eksempel på, hvordan du kan indsætte almindelige grafikfiler i en tabel.



For at lave følgende eksempel skal du hente grafik-filerne **straw.gif**, **banana.gif** og **apple.gif** fra [HTML Support - Eksempel filer](#) og placere dem i mappen **c:\webtest**.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
<TR>
<TD><IMG SRC="straw.gif" WIDTH="50"
HEIGHT="53"></TD>
<TD>Jordbær</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Bananer</TD>
<TD><IMG SRC="banana.gif" WIDTH="50"
HEIGHT="49"></TD>
</TR>
<TR>
<TD><IMG SRC="apple.gif" WIDTH="50"
HEIGHT="46"></TD>
<TD>Æbler</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```



En opstilling med grafik og tekst.



Du kan finde yderligere eksempler på brug af emnerne beskrevet i dette kapitel, via [HTML Support - HTML eksempler - Tabeller](#).

Delopgave 4

Vi fortsætter med at udbygge vores sideløbende hjemmeside. Da vi nu kender til tabeller bør vi bruge dem til at organisere Hovedsiden lidt bedre samt forberede en menu der senere skal bruges til navigation på hjemmesiden..

Brug hvad du har lært i dette og tidligere kapitler og gør følgende:

1. Åbn `index.htm` i mappen `c:\webudgiv` i *Wordpad*.

Vi vil nu forberede Hovedsidens navigationsmenu - vi beslutter allerede nu, hvilke underliggende sider vi vil have på hjemmesiden..

2. Indsæt en tabel (`<TABLE>`) bestående af én tabelrække med seks tabelceller umiddelbart efter dokumentets 1. vandrette linie (`<HR>`).

Hovedside	Om mig selv	Interesser	Foto album	Links	E-mail
-----------	-------------	------------	------------	-------	--------

Sæt **BORDER** til "0", **ALIGN** til "center" og **CELLPADDING** til "5" og indtast menupunkterne som vist i ovenstående eksempel i de seks celler. Disse menupunkter repræsenterer hjemmesidens underliggende sider med undtagelse af "Hovedside" og "E-mail".

3. Indsæt en centreret vandret linie (`<HR>`) med en bredde på "75%" umiddelbart efter tabellen.
4. Indsæt to tvungne lineskift (`<BR>`).
5. Gem `index.htm` og check i browseren.

Vi har nu lavet forarbejdet til vores lille navigationsmenu - vi laver den færdig i slutningen af næste kapitel.



Du kan se løsningen til denne opgave via *HTML support - Opgaver - Delopgave 4*.

Hyperlink

I dette kapitel lærer du:

- Begrebet hyperlink
- Indsættelse og brug af hyperlink
- Brug af bogmærker

Sørg for at have dokumentet `test.htm` i mappen `c:\webtest` åbnet i *Wordpad* og slet alt i mellem `<BODY>` og `</BODY>` så du kun har det rå HTML skelet tilbage.

Vi vil i dette kapitel lære om hyperlink og hvordan de bruges.

Et hyperlink i et HTML dokument er blot en henvisning, som ved klik med musen i browseren udfører en handling. Hyperlink er et af de vigtigste redskaber, når man skal navigere rundt på en hjemmeside eller på WWW generelt.

Hyperlink kan deles op i følgende typer:

- Hyperlink til andre HTML dokumenter på hjemmesiden eller på Internettet generelt.
- Hyperlink til en fil.
- Hyperlink til en e-mail adresse

Derudover skelner man mellem alm. teksthyperlink og hyperlink på grafiske elementer (billeder). Der findes en del indstillinger for, hvordan hyperlink skal opføre sig - vi kommer ind på de vigtigste, via attributter i løbet af kapitlet.

Et hyperlink defineres vha. elementet `<A>` (anker). Elementet bruges dog næsten altid med attributten **HREF**, som definerer det der skal henvises til. En undtagelse er bogmærker, som vi kommer ind på lidt senere.

Inden vi kaster os over eksempler og øvelser, skal du oprette et ekstra test HTML dokument i mappen `c:\webtest`. Giv dokumentet titlen "Linkside" og indsæt billedet `help.gif` fra *HTML Support - Eksempel filer* i dokumentet (du har allerede `help.gif` liggende i `c:\webtest` fra en tidligere øvelse). Placer billedet i et centreret afsnit. Gem dokumentet under navnet `testlink.htm`. Luk til sidst det nye dokument og vend tilbage til `test.htm` i *Wordpad*.

Er du stadig i tvivl om, hvordan man opretter et nyt HTML dokument og indsætter billeder? Okay! kildekoden til [testlink.htm](#) skal se sådan ud:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Linkside</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P ALIGN="center">
<IMG SRC="help.gif" WIDTH="87" HEIGHT="62">
</P>
</BODY>
</HTML>
```



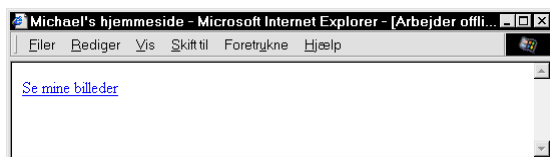
Og resultatet ser derefter ud som ovenstående i browseren.

Vend tilbage til [test.htm](#).

Hyperlink til andre dokumenter

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<A HREF="testlink.htm">Se mine billeder</A>
</P>
</BODY>
...
```



Vi har her lavet et ganske alm. tekstlink der linker til dokumentet [testlink.htm](#) du oprettede før. Prøv at føre musen over linket og læg mærke til, at den ændrer form til en lille "hånd" - på denne måde kan du i browseren altid se, hvornår der er tale om et link. Derudover bliver tekstlink altid som standard understreget samt får en anden farve af browseren - vi ser lidt senere på netop linkfarver.

Prøv nu at klikke på linket - Hvad skete der?

Du skulle meget gerne have åbnet dokumentet [testlink.htm](#). Prøv at benytte browserens **Tilbage** knap og du vil automatisk gå tilbage til [test.htm](#).

Browserens knapper **Tilbage** og **Fremad** virker i princippet som hyperlink. De "husker" hvilke dokumenter du sidst har haft åbne i browseren. Når man laver underliggende sider på sin hjemmeside behøver man i princippet ikke at lave link der viser tilbage til Hovedsiden - brugeren kan blot bruge **Tilbage** knappen i browseren. Det er dog god kutyme altid at lave link der viser tilbage til udgangspunktet på en hjemmeside.

Vi kunne også lave et tekstlink som en del af en tekst.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
Se min <A HREF="testlink.htm">Clipart side</A>.
</P>
</BODY>
...
```



Her findes linket som en del af en tekst og man er jo ikke i tvivl om, hvor linket befinder sig!

Nu er det jo ikke kun tekst du kan oprette link på - grafik kan skam også bruges.

Åbn dokumentet [testlink.htm](#) i *Wordpad*.

Indtast så følgende:

```
...
<BODY>
<P ALIGN="center">
<A HREF="test.htm"><IMG SRC="help.gif"></A>
</P>
</BODY>
...
```

* Læg mærke til, at den eksisterende billede henvisning blot indlejres i link henvisningen.



Før musen over billedet - Et billede som hyperlink - men hvor kom den blå ramme fra?

I HTML er det nu sådan, at gør du et billede til et link, vil der automatisk blive tilføjet en standard ramme om billedet med farven blå (det svarer til den automatiske blå understregning på tekstlink). Denne ikke specielt kønne ramme kan du nemt fjerne ved blot at sætte attributten **BORDER** lig med 0 i **** elementet

Tilføj **BORDER** attributten:

```
...
<BODY>
<P ALIGN="center">
<A HREF="test.htm"><IMG SRC="help.gif"
BORDER=0></A>
</P>
</BODY>
...
```



Prøv nu at klikke på billedet og du vil åbne **test.htm**.

Jeg har nu vist dig den mest almindelige og simple form for link anvendelse på henholdsvis tekst og grafik. Vi vil efterfølgende se på mange flere muligheder.

Hyperlink til e-mail

En service som findes på faktisk alle hjemmesider, er muligheden for, at sende e-mail til hjemmesidens indehaver. Til dette benyttes også hyperlink, der linkes her blot til brugerens e-mail program med attributten **MAILTO**: i link henvisningen.

Sørg for at have **test.htm** åben i **Wordpad**. Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<A HREF="mailto:pctrold@get2net.dk">
Skriv til mig!</A>
</P>
</BODY>
...
```

* Skift e-mail adressen "pctrold@get2net.dk" ud med din egen e-mail adresse.

Dette link vil resultere i, at brugerens *E-mail program* vil åbne og automatisk oprette en tom e-mail med dig som modtager.



Har du, som jeg bad dig om, indsat din egen e-mail adresse, kan du prøve at klikke på linket i browseren og dit eget *E-mail program* vil åbne.

Hyperlink til en fil

Du har måske allerede prøvet at downloade en fil fra nettet. Her er der igen tale om ganske almindelige link - her henvises direkte til en fil på hjemmesiden eller et andet sted på nettet.



For at lave følgende eksempel skal du hente den pakkede fil **download.zip** fra *HTML Support - Eksempel filer* og placere den i mappen **c:\webtest**.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<A HREF="download.zip">Download denne fil</A>
</P>
</BODY>
...
```



Lad os prøve at simulere et download - Prøv i browseren at klikke på linket og du vil få følgende dialogboks:



Der er to muligheder! Du kan som standard vælge at gemme filen lokalt på harddisken (Download). Dette valg vil resultere i standard Windows dialogboksen **Gem som**, hvorefter en kopi af filen blot gemmes på harddisken.

Prøv evt. som eksempel at "downloade" filen **download.zip** til f.eks. *skrivebordet* - det kan sagtens lade sig gøre selvom du er *Off-Line*.

Brugeren kan imidlertid også vælge at åbne filen direkte *On-Line*. Dette kræver imidlertid at han/hun har et program installeret på computeren der kan læse filens format. Er der f.eks. tale om en *Zip*-fil, som i dette tilfælde, kræves det at der er et program der kan læse *Zip*-formatet, f.eks. *Winzip* (Læs om *WinZip* via *HTML Support - Hjælpeprogrammer*). Vælges denne metode vil det installerede program ganske enkelt åbne filen direkte mens du er *On-Line* (vi kommer til at snakke mere om direkte åbning af filer i forbindelse med Lyd og video i kapitlet *Specielle elementer* s. 48).

Henvisning til bogmærker

Du lærte tidligere hvordan man linkede til et andet dokument på hjemmesiden. Du kan imidlertid også linke til et bestemt sted i et andet dokument - dette gøres vha. *bogmærker*. Et bogmærke er ganske enkelt en markering et bestemt sted i et HTML dokument, som der kan linkes til.

Bogmærker har sin fordel hvis du f.eks. i et dokument har en meget lang tekst med mange forskellige punkter. Man kan så fra f.eks. en menu vælge at hoppe til et bestemt punkt i det pågældende dokument. For at lave et bogmærke be-

nyttes elementet `<A>` med attributten `NAME`, f.eks. `<A NAME="mark">`. Elementet indsættes på det sted i det dokument, hvori bogmærket ønskes.

For at linke til bogmærket indsættes derefter en henvisning i det link der skal referere til det pågældende bogmærke. Dette gøres ved at indsætte et havelågetegn (`#`) efterfulgt af bogmærkenavnet, umiddelbart efter link dokumentets navn i attributten `HREF`.

For at undgå at du her skal sidde og skrive en kæmpe tekst for at afprøve bogmærker, vil vi i stedet lave et dokument med en række billededer, der fylder flere skærmsider og på den måde se et eksempel.

* Du skulle gerne have grafik-filen *help.gif* liggende i *c:\webtest* fra tidligere ellers skal du hente den fra *HTML Support - Eksempel filer* NU.

Åbn dokumentet *testlink.htm* som du lavede tidligere i kapitlet og slet alt i mellem `<BODY>` og `</BODY>`.

Indsæt herefter følgende:

```
...
<BODY>
<P>
1. <IMG SRC="help.gif ">
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
2.<IMG SRC="help.gif ">
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
3.<IMG SRC="help.gif ">
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><A
NAME="mark">
4.<IMG SRC="help.gif ">
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
5.<IMG SRC="help.gif ">
</P>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
</BODY>
...
```

* Læg mærke til, at bogmærket indsættes umiddelbart før billede nr. 4 (`<A NAME="mark">`).



Læg mærke til, at for at se f.eks. billede nr. 4, er det nødvendigt at scrolle nedefter.

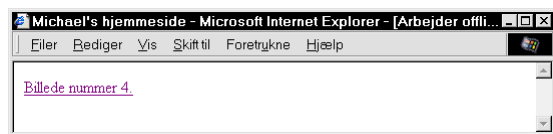
Vi vil nu linke til det indsatte bogmærke fra et andet dokument så brugeren automatisk bliver ført ned til billede nr. 4, når `testlink.htm` åbnes.

Åbn dokumentet `test.htm` i *Wordpad* og indsæt følgende:

```
...
<BODY>
<A HREF="testlink.htm#mark">Billede nummer
4.</A>
</BODY>
...
```

Vi laver her et link til `testlink.htm` og definerer, ved at indsætte et havelågetegn samt bogmærkenavnet umiddelbart efter filnavnet, at vi ønsker at brugeren sendes til et bestemt sted på den side der linkes til.

Gem `test.htm` og check i browseren.



Prøv at klikke på linket og se hvad der sker.



Du skulle meget gerne åbne `testlink.htm` og derefter automatisk blive ført ned til billede nr. 4.

Vi vil ikke her gå mere ind på bogmærker, men jeg håber at eksemplet har givet dig en ide om, hvor brugbare de er, specielt mht. lange dokumenter.

Url's

Når man definerer link snakker man om to typer af URL's (adresser).

- Relative URL's.
- Absolute URL's.

Den form for adressering vi hidtil har set, er det man kalder relative URL's. Det vil sige at man ikke definerer en fuldstændig adresse på Internettet, men blot den interne sti i et eget mappehierarki på serveren.

`<IMG SRC="images/help.gif">` er et eksempel på en relativ URL - den definerer blot, at filen `help.gif` befinder sig i undermappen `/images` på serveren.

Bemærk! Når du skal adskille mapper eller filer i Url's, skal du benytte den almindelige / (skråstreg) og *ikke* \ (backslash).

Skal du lave links til f.eks. andre hjemmesider eller dokumenter på Internettet, bliver du nødt til at benytte absolutte URL's. En absolut URL er en fuldstændig Internet adresse, som peger på et helt bestemt sted på nettet.

`<A HREF="http://www.knowware.dk/index.htm">` er et eksempel på en absolut URL. Her defineres en helt bestemt adresse, idet "`http://www`" og server-adresse er medtaget.

Absolutte URL's kan selv sagtens ikke umiddelbart testes af Off-Lline, idet de jo henviser til adresser der ligger direkte på nettet.

Standard hyperlinkfarver

Både *MSIE 4.x* og *Netscape 4.x* har nogle standardfarver, hvormed de viser tekstlinks. Der skelnes i mellem *link*, *besøgte link* og *aktive link*. Følgende standardfarver gælder for både *MSIE 4.x* og *Netscape 4.x*:

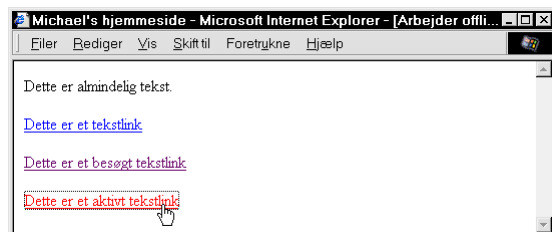
- Hyperlink er **Blå** (#0000FF).
- Aktive hyperlink er **Røde** (#FF0000).
- Besøgte hyperlink er **Lilla** (#660066).

Disse standardfarver kan ændres med følgende attributter som *alle* skal placeres i direkte i **<BODY>** start elementet:

LINK (link)
ALINK (aktivt link)
VLINK (besøgt link)

Følgende **<BODY>** start element vil f.eks. gøre baggrundsfarven Hvid, alm. tekst Sort, hyperlink Blå, aktive hyperlink Røde og besøgte hyperlink Lila:

```
...
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF" TEXT="#000000"
LINK="#0000FF" VLINK="#660066"
ALINK="#FF0000">
</BODY>
...
```



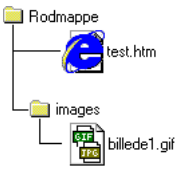
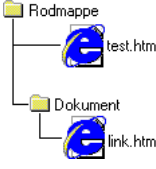
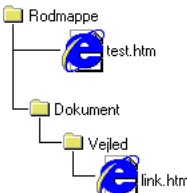
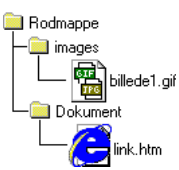
Farverne ses ikke så tydeligt pga. det sort/hvide tryk.

Både *MSIE 4.x* og *Netscape 4.x* understøtter direkte formatering (****) på hyperlink. Dvs. at du godt kan sætte standard hyperlink farven i et dokument til en farve og så f.eks. farvelægge et enkelt hyperlink i dokumentet med en anden farve.

Hyperlink og placering af filer

Alt hvad vi har linket til indtil nu har været placeret samme sted, dvs. i samme mappe. Vi var lidt inde på det i kapitlet *Grafik og billeder* i forbindelse med billeder/grafik. Når du bestiller hjemmesideplads hos en udbyder får du tildelt en personlig mappe på udbyderens server. Der er imidlertid intet galt i, at du selv opdeler denne mappe i flere undermapper. Den eneste fil der dog *skal* ligge direkte rodmappen på serveren er din hjemmesides hoved dokument/side (*index.htm*). Alle andre filer, det være sig HTML dokumenter, grafik-filer osv. kan du organisere fuldstændig som du har lyst til, f.eks. i specielle undermapper - der er dog et par konventioner du skal være opmærksom på - de kommer her:

Link konventioner i forbindelse med mappe hierarki.

	<code></code> indsat i <code>test.htm</code>. Her er filen <code>billede1.gif</code> placeret i samme mappe som det dokument, hvori linket til filen befinder sig.
	<code></code> indsat i <code>test.htm</code>. Her er filen <code>billede1.gif</code> placeret i undermappen <code>/images</code>. Læg mærke til ændringen i Url'en ovenover.
	<code></code> indsat i <code>link.htm</code>. Her linkes fra dokumentet <code>link.htm</code> som er placeret i undermappen <code>/Dokument</code> til dokumentet <code>test.htm</code> som er placeret direkte i Rodmappen. Vi går altså her et niveau op i mappe hierarkiet.
	<code></code> indsat i <code>link.htm</code>. Her linkes fra dokumentet <code>link.htm</code> som er placeret i undermappen <code>vejled</code> til dokumentet <code>test.htm</code> som er placeret direkte i Rodmappen. Vi går her to niveauer op i mappehierarkiet. Du kan nu selv gætte, hvad der skrives, hvis man f.eks. vil gå hele tre niveauer op.
	<code></code> indsat i <code>link.htm</code>. Her linkes fra dokumentet <code>link.htm</code> som er placeret i undermappen <code>dokument</code> til filen <code>billede1.gif</code> som er placeret i Undermappen <code>images</code>. Vi går her ét niveau op i mappe hierarkiet og derefter et niveau ned igen.

Vi har i dette kapitel set på de vigtigste anvendelses muligheder med hyperlink. Der findes flere og mere avancerede attributter til `<A>` elementet - de fleste vil du ikke umiddelbart få brug for, dog med undtagelse af attributen `TARGET`, som vi vil komme ind på i kapitlet *Rammer* s. 58.



Du kan finde yderligere eksempler på brug af emnerne beskrevet i dette kapitel, via [HTML Support](#) - [HTML eksempler](#) - [Hyperlink](#).

Opgave 5a

Vi fortsætter med at udbygge vores sideløbende hjemmeside. Du har nu lært om hyperlink og derfor skal vi have oprettet nogle underliggende sider til hjemmesiden. Derudover skal vi også have lavet vores linkmenu fra *Del opgave 4* færdig.

Brug hvad du har lært i dette og tidligere kapitler og gør følgende:

Først skal vi have oprettet hjemmesidens underliggende sider (dem vi om lidt skal henvise til via vores navigationsmenu).

1. Sørg for at have *Wordpad* åben.
2. Opret et nyt HTML dokument. Giv det titlen "Om mig selv". Indsæt en centreret overskrift med størrelsen "1" (<H1>) og indskriv teksten "Om mig selv". Indsæt umiddelbart under overskriften en centreret vandret linie (<HR>) med bredden "75%". Gem under navnet *om.htm* i mappen *c:\webudgiv*.
3. Opret endnu et HTML dokument. Giv det titlen "Interesser". Indsæt en centreret overskrift med størrelsen "1" (<H1>) og indskriv teksten "Interesser". Indsæt umiddelbart under overskriften en centreret vandret linie (<HR>) med bredden "75%". Gem under navnet *inter.htm* i mappen *c:\webudgiv*.
4. Opret endnu HTML dokument. Giv det titlen "Foto album". Indsæt en centreret overskrift med størrelsen "1" (<H1>) og indskriv teksten "Foto album". Indsæt umiddelbart under overskriften en centreret vandret linie (<HR>) med bredden "75%". Gem under navnet *foto.htm* i mappen *c:\webudgiv*.
5. Opret et sidste HTML dokument. Giv det titlen "Links". Indsæt umiddelbart under overskriften en centreret overskrift med størrelsen "1" (<H1>) og indskriv teksten "Links". Indsæt en centreret vandret linie (<HR>) med bredden "75%". Gem under navnet *links.htm* i mappen *c:\webudgiv*.
Sådan! Vi har oprettet fire dokumenter til fire underliggende sider.

Vi skal nu have lavet menupunkterne i navigationsmenuen om til hyperlink, så de underliggende sider kan åbnes.

6. Åbn *index.htm* i mappen *c:\webudgiv*.
 7. Find tabellen med navigationsmenuen du lavede i forrige opgave.
 8. Lav hyperlink på teksten "Om mig selv" til dokumentet *om.htm* (<A>).
 9. Lav hyperlink på teksten "Interesser" til dokumentet *inter.htm* (<A>).
 10. Lav hyperlink på teksten "Foto album" til dokumentet *foto.htm* (<A>).
 11. Lav hyperlink på "Links" til dokumentet *links.htm* (<A>).
- Det var henvisningerne til de underliggende sider. Vi har stadig to menupunkter tilbage...
12. Lav hyperlink på teksten "Hovedside" til dokumentet *index.htm* (<A>). Du vil lidt senere se, hvorfor vi gør dette.
 13. Lav hyperlink på teksten "E-mail". Her skal du henvise til din email adresse (<A>). Husk du skal bruge attributten *MAILTO:*
 14. Gem *index.htm*.
- Til sidste skal vi have placeret navigationsmenuen på samtlige underliggende sider, så den kan benyttes lige meget hvor man er på hjemmesiden.
15. Marker navigationsmenuen (hele tabellen som udgør menuen) samt den efterfølgende vandrette linie (<HR>), højreklik og vælg **Kopier** (**Ctrl+C**).
 16. Åbn *om.htm*. Placer markøren umiddelbart under <HR> elementet (den vandrette linie), højreklik og vælg **Sæt ind** (**Ctrl+V**) Gem dokumentet.

Navigationsmenuen er nu kopieret til dokumentet [om.htm](#).

17. Gentag punkt **15.** - **16.** med de tre andre underliggende sider ([inter.htm](#), [foto.htm](#) og [links.htm](#)).

Så er vi næsten færdige for denne gang - check om det hele virker i browseren.

 læg mærke til at menupunktet **Hovedside** i navigationsmenuen optræder på alle underliggende sider og brugeren kan dermed altid komme tilbage til Hovedsiden.

 Du kan se løsningen til denne opgave via [HTML support - Opgaver - Delopgave 5a](#).

Opgave 5b

Som du sikkert bemærkede manglede der noget da du checkede i browseren. De fire underliggende sider har endnu ikke samme baggrund og standard tekstfarve som Hovedside.

1. Tilret nu de fire underliggende sider så de får samme layout som Hovedsiden (**Hint!** Du skal have fat i attributterne **TEXT** og **BACKGROUND** i de enkelte dokumenters **<BODY>** element).

 Du kan se løsningen til denne opgave via [HTML support - Opgaver - Delopgave 5b](#).

Specielle elementer

I dette kapitel lærer du:

- Lyd og video
- Klikbare billeder (Imagemaps)
- META information
- Kommentarer

Sørg for at have dokumentet `test.htm` i mappen `c:\webtest` åbnet i *Wordpad* og slet alt i mellem `<BODY>` og `</BODY>`.

I dette kapitel vil vi se på nogle mere specielle elementer, som ikke kan kategoriseres i de andre kapitler.

Lyd og video

Disse elementer bliver mere og mere udbredt på nettet. Du kan med simpel HTML programmering indsætte lyd, musik og videoklip på din hjemmeside. Vi vil i dette afsnit se nærmere på de mest elementære muligheder.

Der er to måder hvorpå du kan levere lyd, musik eller video til dine brugere. Enten kan du lade brugeren vælge selv, dvs. han/hun selv skal aktivere hændelsen, eller du kan indlægge baggrundslyde eller musik som automatisk bliver afspillet for brugeren - en video kan f.eks. også startes automatisk.

I begge tilfælde stilles der dog krav til de brugere der skal se hjemmesiden. For det første skal brugeren selvfølgelig have et lydkort installeret. Browsers kan af sig selv ikke afspille lyd og musik - der kræves et eksternt program som browseren kan kalde når der klikkes på en lyd eller videofil. Det er som regel ikke et problem, idet langt de fleste brugere der har installeret *Windows xx* samt lydkort helt automatisk har fået installeret programmet *Mediaafspiller* som er en del af standard installationen af *Windows*. *Mediaafspiller* kan afspille både lyd og video filer. Derudover findes der mange andre mediaafspillere som kan afspille både lyd og video, f.eks. *ActiveMovie*, *Realaudio* osv.

 Ovenstående betingelser gælder selvfølgelig også for dig selv, når du skal arbejde med lyd og videofiler i forbindelse med din egen hjemmeside.

Lyd og video filer findes i forskellige typer - her er de meste udbredte af slagsen:

wav, au	Bruges fortrinsvis til lyde.
mid	Bruges fortrinsvis til musik.
avi, mov	Bruges til video.

Der findes andre f.eks. *Mpg*, *Mp3* m.fl. Disse vil vi dog ikke komme ind på her.

 Hvis du er usikker på, om du har installeret en Mediaafspiller på computeren, kan du via *Sti-finder* finde en lyd eller videofil og dobbeltklikke på den. Har du en afspiller installeret korrekt, vil den automatisk starte og du får mulighed for at afspille den pågældende lyd eller video. Får du en fejlmelding skal du installere en *Mediaafspiller* (for yderligere oplysninger om disse ting - se evt. hæftet *Start med Windows 98*).

Brugerbestemte hændelser

Hvis du vil præsentere en lyd eller videofil på din hjemmeside som kan afspilles ved klik, skal du henvise til den pågældende fil med et *hyperlink* - du har lært om hyperlink s. 39.

 For at lave efterfølgende eksempler skal du bruge filerne *musik.mid*, *lyd.wav* samt *video.avi* fra *HTML support - Eksempel filer*. Placer dem i mappen `c:\webtest`. Indtast nu følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<A HREF="lyd.wav">H&oslash;r min favorit lyd</A>
<BR>
<A HREF="musik.mid">H&oslash;r mit favorit mu-
sikstykke </A>
<BR>
<A HREF="video.avi">Se min favorit video</A>
</P>
</BODY>
...
```

Vi har her indsat et link til henholdsvis en *wav*-fil (lydfil), en *mid*-fil (musikfil) samt en *avi*-fil (videofil).



Prøv at klikke på et tekstlink.

Er det første gang der linkes til en bestemt filtype i browseren vil du få dialogboksen **Filoverførsel** som du kender fra download af en fil (s. 39).



Du vælger blot om du vil downloade filen eller afspille den direkte i browseren.

1. Vælg **Åbn denne fil fra dens oprindelige placering**.
2. klik på **Ok**.



Den installerede *Medieafspiller* vil åbne og afspille filen.

Fjerner du markeringen i afkrydsningsfeltet **Spørg altid før filer af denne type åbnes**, vil du næste gang du klikker på et link til en fil af den pågældende type, ikke få dialogboksen **Filoverførsel**, men filen vil blive afspillet med det samme i browseren.

Brugere af *Netscape* vil se en lidt anden type afspiller og de vil slet ikke få dialogboksen **Filoverførsel**.

Automatiske hændelser

I forrige afsnit skulle brugeren jo selv aktivere den fil de ville høre eller se, men man kan også indsætte henvisninger til filer der automatisk aktiveres når den pågældende side åbnes i browseren.

Vi starter med lyd og musik - vi kan bruge de samme filer vi brugte i forrige afsnit. Vi skal her have fat i elementet **<EMBED>**.

Indsæt følgende:

```
...
<BODY>
<EMBED SRC="musik.mid" AUTOSTART="true"
HIDDEN="true"
LOOP="infinite" LOOP="1000">
</BODY>
...
```

<EMBED> virker i både *MSIE* og *Netscape* og vil automatisk afspille musik filen *musik.mid*, når den pågældende side åbnes i browseren. Brugeren vil intet se, men blot høre lyden/musikken.



Check det i browseren.

Fjern **<EMBED>** elementet, når du har afprøvet eksemplet.

Attributterne **SRC**, **AUTOSTART**, **HIDDEN** og **LOOP** er bestemmende for, hvordan filen skal afspilles og betyder følgende:

Attribut	Beskrivelse
SRC	Definerer <i>Url/Sti</i> til lydfilen.
AUTOSTART	Bestemmer om filen skal starte automatisk. Værdien kan sættes til enten <i>true</i> eller <i>false</i> .
HIDDEN	Bestemmer at der ikke skal vises et lille <i>Medie panel</i> når filen afspilles.
LOOP	Bestemmer hvor mange gange filen skal starte forfra. <i>Infinite</i> betyder uendelig i <i>MSIE</i> .

Netscape understøtter ikke *infinite* som værdi til **LOOP**, derfor er der tilføjet en ekstra **LOOP** med værdien *1000*, hvilket må siges at svare til uendeligt i *MSIE*.

Du kan også vise brugeren et lille afspilnings panel som han/hun skal klikke på, for at afspille filen. Det svarer sådan set til det du så under *Automatiske hændelser* s. 49, men her bliver den

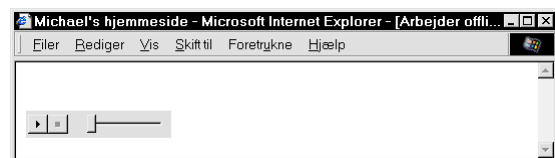
eksterne Mediaafspiller integreret med browseren.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<EMBED SRC="musik.mid" WIDTH="145"
HEIGHT="60" AUTOSTART="false" HIDE-
DEN="false">
</P>
</BODY>
...
```

Vi har her sat både **AUTOSTART** og **HIDDEN** til false og derfor tvinges browseren til at vise et afspilnings panel og brugeren "tvinges" til selv at klikke på **Play** knappen.

Brug altid bredden 145 og højden 60 i attributterne **WIDTH** og **HEIGHT**. Årsagen er, at *Netscape* har sit eget indbyggede afspilnings panel og dette vises kun korrekt med disse indstillinger.



Sådan ser det ud i *MSIE*.

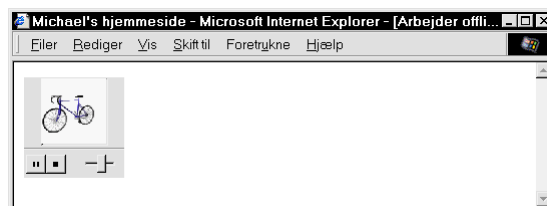
Vi har i de forrige eksempler benyttet musik filer af typen **mid** - prøv evt. selv at bruge en lyd fil, f.eks. **lyd.wav** som du allerede har liggende i **c:\webtest**.

Når du indsætter baggrundsmusik i et dokument så indsæt **altid** **<EMBED>** elementet sidst i **<BODY>**, så loades musikken nemlig til sidst og brugeren skal ikke vente med at se sidens indhold til musikfilen er loadet. Denne regel gælder selvfølgelig **kun** for baggrundsmusik, hvor musikfilen afspilles skjult og automatisk.

Video kan også indsættes med **<EMBED>**. Vi tager et par hurtige eksempler med **video.avi** som du allerede har liggende i **c:\webtest**.

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<EMBED SRC="video.avi" WIDTH="100"
HEIGHT="100" AUTOSTART="true" LOOP="infinite">
</P>
</BODY>
...
```

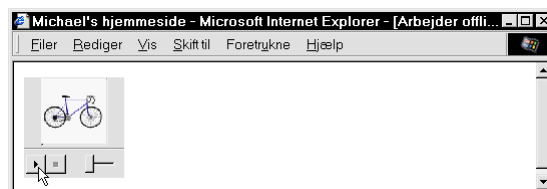


video.avi startes automatisk og starter forfra igen og igen, men læg her mærke til, at man ikke slipper for at få afspilnings panelet vist.

Husk altid at **WIDTH** og **HEIGHT** skal sættes til den størrelse pixels videoen har (dimensioner).

Prøv denne implementering og du vil tvinge brugeren til selv at starte videoen integreret i browseren:

```
...
<BODY>
<P>
<EMBED SRC="video.avi" WIDTH="100"
HEIGHT="100" AUTOSTART="false">
</P>
</BODY>
...
```



video.avi loades, men brugeren skal selv starte afspilningen.

Ikke mere om Lyd, musik og video i denne omgang. Der findes andre og meget mere avancerede måde, at implementere lyd og video på i dag, men dette må høre til i et andet hæfte.

☛ Pas på med at indsætte lyd og video der loader automatisk, når en side åbnes i browseren. Lyd- og specielt videofiler er tunge og derfor længe om at load. Hvis du absolut vil spille automatisk baggrundsmusik for dine brugere, så brug lyd filer, der ikke er for store. Mht. video (*avi) vil jeg anbefale dig at bruge alternativet, nemlig *animerede* gif-filer. En animeret gif-fil indsættes på nøjagtig samme måde som et almindeligt billede - se s. 39.

Klikbare billeder (Imagemaps)

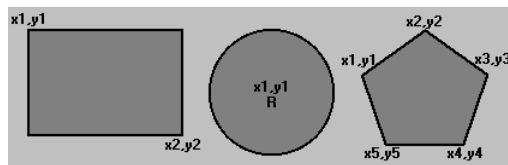
Med *Imagemaps* kan du lave det man også kalder klikbare billeder. Dvs. Et billede opdeles i klikbare områder - hvert område kan så tilknyttes et hyperlink.

Det kræver lidt øvelse at lave klikbare billeder manuelt. De fleste *WYSIWYG* editorer har automatiseret processen.

Hvis du arbejder i ren HTML findes der også deciderede Image mappere, som er programmer som letter produktionen af Klikbare billeder (læs om programmet *CoffeeMap* via *HTML Support - Hjælpeprogrammer*).

Som jeg har nævnt flere gange tidligere, er det godt at vide lidt om, hvordan det hele egentlig hænger sammen - derfor gør vi det på den manuelle måde her.

Når man laver et klikbart billede deler man billedet op i felter/områder som bliver defineret med koordinater i billedet. Et klikbart område kan defineres som henholdsvis et rektangulært område, et cirkulært område eller som et mangekantet område (polygon).



Som det ses at ovenstående illustration defineres et område i billedet som koordinatpar. Ved cirkulære områder bruges dog yderligere værdien "radius" (R).

☛ Koordinater beregnes i pixels i forhold til det valgte billedes areal og altså ikke i forhold til skærm areal. Dette gør, at det er forholdsvis nemt at beregne koordinater i et grafik-program, der kan vise koordinater i billeder og har markeringsfunktioner.

Vi skal først have fat i elementerne **<MAP>** og **<AREA>**.

<MAP> definerer selve det klikbare billede og har en enkelt attribut, nemlig **NAME** som definerer et unikt navn på det klikbare billede. Værdien angives som en tekststreng og kan i princippet være hvad som helst, f.eks. "map1".

<AREA> definerer et klikbart område i det klikbare billede. **<AREA>** har flere attributter - de er som følger:

Attribut	Værdi
SHAPE	Definerer formen på et klikbart område. Værdien kan sættes til enten <i>rect</i> , <i>circle</i> eller <i>polygon</i> .
COORDS	Det klikbare områdes koordinatsæt, f.eks. 8,5,27,36. Der regnes i pixels.
HREF	Link henvisning der kan tilknyttes det klikbare område.
TARGET	Mål ramme for link henvisning.
TITLE	Viser "Tooltip" for de enkelte klikbare områder (<i>MSIE</i>).
ALT	Viser "Tooltip" for de enkelte klikbare områder (<i>Netscape</i>).

Du er sikkert forvirret! - så i stedet for flere forklaringer, ser vi et eksempel.

☛ Du skal bruge eksempel billedet *menuap.gif* fra *HTML Support - Eksempel filer*. Placer den i mappen *c:\webtest*.

☛ Du skal være opmærksom på, at det er *meget* vigtigt at du indtaster efterfølgende kildekode 100% nøjagtig - den mindste afvigelse i koordinaterne vil resultere i, at det klikbare billede ikke vil virke korrekt. Indtast følgende:

```
...
<BODY>
```

```

<MAP NAME="menu">

<AREA SHAPE="rect" COORDS="14,32,189,50"
  HREF="link1.htm">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="250,10,330,23"
  HREF="link2.htm">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="362,23,459,33"
  HREF="link3.htm">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="496,38,568,48"
  HREF="link4.htm">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="361,52,427,62"
  HREF="link5.htm">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="250,67,291,77"
  HREF="link6.htm">
</MAP>

<P ALIGN="center">
<IMG SRC="menumap.gif" BORDER="0"
  WIDTH="580" HEIGHT="84" ALIGN="bottom"
  USEMAP="#menu">
</P>
</BODY>
...

```

Billedet `menumap.gif` deles i dette eksempel op i 6 rektangulære klikbare områder

Selve billedet indsættes blot med en almindelig billede henvisning (`<IMG>`). Der benyttes så attributten `USEMAP` til at henvise til elementet `<MAP>` som danner rammen om definitionen af det klikbare billede. `USEMAP` skal sættes lig med værdien sat i elementet `<MAP>`'s `NAME` attribut (unik navn) med et foranstående havelåge tegn (`#`).

Selve opdelingen af de enkelte klikbare områder skal indlejres i `<MAP>` med elementet `<AREA>`. I `<AREA>` elementerne bruges i dette eksempel attributten `RECT` til at definere koordinaterne for de enkelte klikbare områder i billedet. `HREF` attributten definere på almindelig vis den *Url*, det enkelte klikbare område skal referere til.

Med hensyn til hvordan du opretter koordinater - se afsnittet *Oprettelse af koordinater* s. 52. Men inden du går videre så prøv at gem `test.htm` og check resultatet i browseren.



Sådan skulle resultat se ud - før musen over billedets menupunkter. I browserens **Statuslinie**, vil du kunne se at de enkelte menupunkter henviser til forskellige dokumenter - i dette eksempel er det blot dokumenter vi ikke har oprettet - derfor vil du få en fejlmelding, hvis du klikker på billedets henvisninger. Hvis du vil afprøve eksemplet i praksis kan du blot ændre link henvisningerne i de enkelte `<AREA>` elementer til et dokument du har liggende i `c:\webtest`.

Oprettelse af koordinater

Det kan umiddelbart se lidt uoverskueligt ud mht. oprettelse af koordinaterne, men det er faktisk mere surt slid end indviklet.

Når du har bestemt dig for et billede du vil opdele i klikbare områder, skal du åbne det i et grafik-program som har markerings funktioner og kan vise koordinater i billeder, f.eks. *Paint Shop Pro*, som kan downloades i ShareWare version via dette hæftes webside

Jeg vil følgende beskrive hvordan du gør i *Paint Shop Pro* - fremgangsmåden er nogenlunde den samme i andre lignende grafik-programmer. For at følge efterfølgende instruktioner, skal du selvfølgelig have downloadet og installeret programmet.



Er du i tvivl om, hvordan du installerer *Paint Shop Pro*, kan du finde en installations vejledning til programmet via *HTML Support - Eksterne programmer*.

Vi bruger billedet `menumap.gif` fra før som eksempel og vil efterfølgende se, hvordan jeg fandt koordinatsættene til de seks klikbare områder i billedet.

Vælg **File, open (Ctrl+O)** i *Paint Shop Pro* og åbn `menumap.gif` (du skulle have billedet liggende i `c:\webtest`).

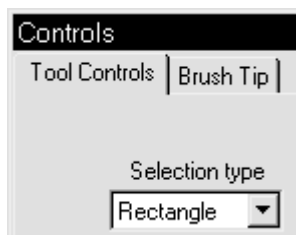
Vælg værktøjet **Zoom** i **Værktøjslinien** og venstreklik en til to gange på billedet - så kan du se hvad du laver.



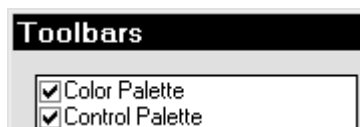
Vælg værktøjet **Selection** i **Værktøjslinien**.



Sørg for at **Selection type** i det flydende kontrolpanel **Controls** er sat til **Rectangle**.



Findes kontrolpanelet **Controls** ikke "flydende" i



programvinduet, skal du vælge **View, Toolbars** og afkrydse punktet **Control palette** i dialogboksen **Toolbars**.

Prøv at føre musemarkøren ind over billedet og læg mærke til, at du i programmets **Statuslinje** kan se de præcise koordinater for, hvor du er i billedet.

(14, 32)

Vi finder først koordinaterne til det rektangulære område der skal dække teksten "Michael's place".



Placer musemarkøren øverst lige til venstre for teksten "Michael's place" (koordinaterne **14, 32**). Hold venstre museknap nede mens, du trækker diagonalt med musen til nederst lige til højre for teksten (koordinaterne **189, 50**) - du må *ikke* slippe museknappen).

(14, 32) -> (189, 50) = (175 x 18) [9,722]



Se i **Statuslinjen** og du vil kunne aflæse



det rektangulære områdes koordinater i 1. og 2. Man benytter altså reelt to punkter (koordinatpar) til at definere et rektangulært område. De kan skrives på formen x1,y1,x2,y2:

I dette eksempel **14, 32, 189, 50**. I den første parentes aflæses koordinaterne for udgangspunktet for området (der hvor du nedtrykkede museknappen). I den anden parentes aflæses koordinaterne for, hvor du er *nu*.

I den tredje parentes aflæse områdets totale størrelse i pixels - i dette eksempel **175 x 18**.

Den kantede parentes kan bruges til at aflæse nøjagtigheden af et kvadratisk eller cirkulært område. Er værdien i denne parentes lig med **1,000**, vil du have en nøjagtigt kvadrat eller en nøjagtig cirkel.

Du har nu fundet koordinaterne for det første klikbare område og kan nemt, på nøjagtig samme måde, finde koordinaterne for de resterende 5 områder (de fem menutekster).

Du kan se et eksempel på praktisk brug af Dette eksempels Imagemap, via [HTML Support - HTML eksempler - Specielle elementer - Imagemap 1](#).

Cirkulære og manglekantede områder

<AREA>'s to andre attributter **POLYGON** og **CIRCLE** bruges til at definere henholdsvis manglekantede og cirkulære klikbare områder.

Den måde, hvorpå du finder koordinaterne er lidt anderledes end ved det rektangulære område - vi vil lige se et lille eksempel:

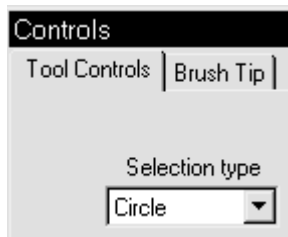
Du skal bruge eksempel billedet [danmark.gif](#) fra [HTML Support - Eksempel filer](#). Placer den i mappen **c:\webtest**.

Åbn billedet [danmark.gif](#) i **PsP**.

Vi ser først på det cirkulære område.

Når du skal definere koordinater for et cirkulært område, skal du også benytte værktøjet **selection**, men blot ændre **Selection type** i kontrolpanelet til **Circle**. Til gengæld er det lidt sværere at definere præcist.

Vi vil finde koordinaterne for det cirkulære område "Grønland og Færørene".



Vælg værktøjet **Zoom** og venstreklik en til to gange på billedet - så kan du se hvad du laver.

Placer musemarkøren på "sjus", i centrum på det cirkulære område du vil aflæse koordinater for. Inden du trykker venstre museknap ned bemærk og nedskriv da koordinatsættet i den enkelte parentes i **Statuslinien** - i dette eksempel **206 x 36**.

→TIL INDEKS



Hold venstre museknap nede mens du trækker diagonalt ud indtil området har den ønskede størrelse (du må *ikke* slippe museknappen).

Passer cirklen du trækker ud ikke med det cirkulære område du vil gøre klikbart, så start igen og korriger lidt med cirkelens centrum.

(170, 0) → (242, 72) = (72 x 72) [1,000]



Aflæs diameteren på det cirkulære område i den 3. parentes - i dette eksempel **72 x 72** = diameteren **72**. Skriv tallet ned og divider det med 2 (det er radius vi skal bruge - i dette eksempel **36**).

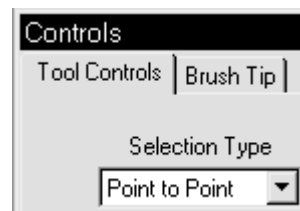
Du har nu tre koordinater på formen x1,y1,R - i dette eksempel **206,36,36**.

Mangekantet område

Når du skal definere koordinater til et mangekantet område (polygon), skal du benytte et andet værktøj, nemlig **Freehand**.



Vælg værktøjet **Freehand**. Sørg for at **Selection type** i det flydende kontrolpanel **Controls** er sat til **Point to Point**.



Vi vil finde koordinaterne for det området "Bornholm".

Hvis du ikke allerede har gjort det så vælg værktøjet **Zoom** og venstreklik en til to gange på billedet - så kan du se hvad du laver.

Placer musemarkøren nøjagtigt på "Bornholm's" øverste pynt.



(222, 135)



Aflæs og nedskriv koordinaterne - i dette eksempel **222, 135**. Dette er det mangekantede områdes første koordinatsæt.

Klik én gang med venstre museknap og træk derefter ned til den første østlige pynt (der trækkes en stiplede linie mellem punkterne).



(222, 135) → (244, 151) = (22 x 16) [1,375] 126,0°



Aflæs og nedskriv koordinaterne i den 2. parentes - i dette eksempel **244, 151**. Dette er det mangekantede områdes andet koordinatsæt.

Klik igen én gang med venstre museknap og træk derefter videre til næste pynt.



(244, 151) -> (240, 165) = (4 x 14) [0,286] 195,9°



Aflæs og nedskriv koordinaterne i den 2. parentes igen - i dette eksempel **240, 165**. Dette er det manglekantede områdes tredje koordinatsæt.

Klik én gang med venstre museknap og træk videre til næste pynt.



(240, 165) -> (218, 156) = (22 x 9) [2,444] 292,2°



Aflæs og nedskriv koordinaterne i den 2. parentes endnu engang - i dette eksempel **218, 156**. Dette er det manglekantede områdes fjerde og sidste koordinatsæt.

Klik én gang med venstre museknap og træk op mod den pynt hvor du startede det manglekantede område (**222, 135**).



(218, 156) -> (222, 135) = (4 x 21) [0,190] 10,8°



Dette koordinatsæt behøver du ikke skrive ned - du har det jo allerede.

Klik én gang med venstre museknap - polygonen afsluttes og du kan se en markering af hele det klikbare område.

Du har alle fire koordinatsæt i det manglekantede område og de kan samles på formen:
x1,y1,x2,y2,x3,y3,x4,y4:

I dette eksempel

222,135,244,151,240,165,218,156

Du kan evt. selv eksperimentere med koordinatsættene til områderne "Indeks", "Jylland", "Fyn" og "Sjælland" - de er alle tre polynære områder og laves på samme måde som vi lavede området "Bornholm" (de har blot mange flere koordinatsæt).



Du kan se et eksempel på praktisk brug af Dette eksempels Imagemap, via [HTML Support - HTML eksempler - Specielle elementer - Imagemap 2](#).



Attributterne **TITLE** og **ALT** til elementet **<AREA>**, har vi ikke været inde på i dette afsnit. Funktionaliteten ved brug af disse attributter ved klikbare billeder kan diskuteres, men du kan se et eksempel med et klikbart billede, hvor de benyttes via [HTML Support - HTML eksempler - Specielle elementer - Imagemap 2 udvidet](#).

Du ved nu lidt om hvordan koordinater findes manuelt i et klikbart billede, men som jeg nævnte tidligere, hvis du vil lette arbejdet så brug en Imagemap editor som f.eks. [Coffemap](#).

META information

Elementet **<META>** bruges til at indsætte META information i et dokument. Meta information er en beskrivelse af dokumentet som søgemaskiner på Internettet, kan bruge til at indeksere din hjemmeside.

<META> elementet skal altid placeres i dokumentets hoved, altså i mellem **<HEAD>** og **</HEAD>**. **<META>** elementet har to attributter:

Attribut	Beskrivelse
NAME	Angiver hvad der skal beskrives.
CONTENT	Angiver selve beskrivelsen.

Lad os først se på attributten **NAME** som kan antage flere værdier - her de vigtigste:

Værdi	Beskrivelse
Title	Dokument titel.
Description	Dokument beskrivelse.
Keywords	Dokument nøgleord.
Author	Dokument forfatter.

Værdien til attributten **CONTENT** afhænger af, hvad der er sat i værdien til **NAME**.

Det nemmeste er at se nogle konkrete eksempler:

```
<META NAME="Title" CONTENT="Michael's
hjemmeside">
```

```
<META NAME="Description" CONTENT="Dette er
hjemmesiden om Michael, hans familie, rejser, inte-
resser og fede links">
```

```
<META NAME="Keywords" CONTENT="rejse, rej-
ser, verden, lande, østen, afrika,, frankrig, roller-
skating, sejlsport, b&aringing">
```

```
<META NAME="AUTHOR" CONTENT="Michael
Michaelsen">
```

Ovenstående viser en komplet META konstruktion for en given hjemmeside.

 **<META>** skal *kun* placeres på hjemmesi- dens Hoved-side (altså i [index.htm](#)).

 Benyt *altid* META information på din hjemmeside - andre Internet brugere har betyde- ligt nemmere ved at finde lige netop *din* hjem- meside via søgemaskiner mv.. (se også [HTML Support - Markedsføring](#))

!Doctype

Elementet **<!DOCTYPE>** fortæller hvilken HTML version et HTML dokument lever op til. Ele- mentet er ikke specielt udbredt mellem hjemme- side strikkere, men Elementet bør faktisk place- res som det første element i et hvert HTML do- kument.

<!DOCTYPE> har attributter der svarer til hver HTML version. Hvis du kører efter HTML 4, som dette hæfte lægger op til, skal deklarationen se således ud:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML
4.0//EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>
```

Kommentarer

Som det sidste i dette kapitel skal vi se på et lille værktøj som er godt at bruge når du programme- re hjemmesider i HTML. Det er altid en god ide at holde orden i sin programmerings-kode. Dette kan du bl.a. gøre ved at indsætte kommentarer forskellige steder i HTML dokumentets kildeko- de.

En kommentar vises ikke i browseren, men er blot til programmørens egen reference. For at indsætte en kommentar skal du bruge det åbne element **<!--...-->**.

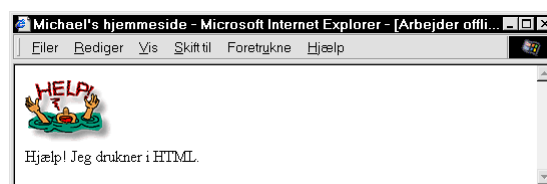
<!-- Dette er en kommentar --> er et eksempel på en kommentar - alt hvad der er indsat i **<!--...-->**, vises ikke i browseren.

Vi ser et brugbart eksempel:

 Du skal bruge filen [help.gif](#) fra [HTML support - Eksempel filer](#). Placer dem i [c:\webtest](#) (du har allerede [help.gif](#) liggende fra et tidligere kapitel)

Indtast følgende:

```
...
<BODY>
<P>
<!-- Her indsætter jeg et billede -->
<IMG SRC="help.gif">
<BR>
<!-- Her indsætter jeg en tekst -->
Hjælp! Jeg drukner i HTML...
</P>
</BODY>
...
```





Du kan finde yderligere eksempler på brug af Lyd, Video og Animationer, via [HTML Support](#) - [HTML eksempler](#) - [Specielle elementer](#).

Opgave 6a

Vi fortsætter her med sidste del af vores første hjemmeside. Vi skal have peppet Hovedsiden lidt op med baggrundsmusik og lidt sjovere grafik. Vi skal også have indsat META-information.

1. Åbn `index.htm` i mappen `c:\webudgiv`.

Først vil vi indsætte baggrundsmusik på Hovedsiden.

2. Find lydfilen `musik.mid` via [HTML Support - Eksempel filer](#) - gem filen i mappen `c:\webudgiv\images`.

3. Indsæt henvisning (`<EMBED>`) til `musik.mid` nederst i `<BODY>`. `musik.mid` skal være skjult (`HIDDEN`), starte automatisk (`AUTOSTART`) og starte forfra i det uendelige (`LOOP`).

4. Gem `index.htm` og check i browseren.

Vi har nu indsat baggrundsmusik på Hovedsiden, men ikke på de underliggende sider. Vil du have musik på alle sider kunne du indsætte `<EMBED>` elementet i slutningen af alle de underliggende sider. Dette er imidlertid ikke så heldigt, idet musikfilen vil starte forfra når der skiftes mellem hjemmesidens enkelte sider. Der er kun én måde hvorpå du kan få konstant musik overalt på hjemmesiden, nemlig ved brug af [rammer/frames](#) (vi prøver det i næste kapitel).

5. Find det animerede billede `anilight.gif` via [HTML Support - Eksempel filer](#). Bemærk billedets dimensioner og gem filen i mappen `c:\webudgiv\images`.
6. I `index.htm` skal du nu erstatte billedhenvisningen (`<IMG>`) til `chillileft.gif` med en henvisning til `anilight.gif`. Sæt `HSPACE` til "5" og husk også at sætte `WIDTH` og `HEIGHT` til det nye billedes dimensioner.
7. Find det animerede billede `spiderer.gif` via [HTML Support - Eksempel filer](#). Bemærk billedets dimensioner og gem filen i mappen `c:\webudgiv\images`.

8. Indsæt et tvunget lineskift (`<BR>`) umiddelbart efter teksten i dokumentets 2. afsnit (`<P>`) - efter ordet "programmering".
9. Indsæt umiddelbart herefter en billedhenvisning til billedet `spiderer.gif`. Husk at sætte `WIDTH` og `HEIGHT` og [ingen HSPACE](#).
10. Gem `index.htm` og check i browseren.

Opgave 6b

Din første hjemmeside er nu næsten færdig - det eneste du mangler er at fylde indhold i de underliggende sider. Dette bliver din helt egen opgave i denne sidste opgave.

Fyld indhold i de underliggende sider, der relatere til deres overskrifter - hvad du fylder på, er helt op til dig.



Når du har gjort hjemmesiden færdig, så husk også at indsætte META information (`<META>`) på Hovedsiden - tilpas informationerne til hjemmesidens emner.



Du kan se et eksempel på, hvordan hjemmesiden kunne gøres færdig, via [HTML Support - Opgaver - Delopgave 6b](#).

Brug hjemmesiden som skabelon

Vores sideløbende hjemmeside er jo blot et lærende eksempel. Men du kan bruge den som [skabelon](#) til dit første selvstændige projekt.



Du kan se eksempler på forskellige hjemmesider, hvor vores fælles hjemmeside er brugt som skabelon, via [HTML Support - Hjemmesider](#). Læs også [10 Web bud](#) s. 67 og [HTML Support - Markedsføring](#).

Rammer

I dette kapitel lærer du:

- Rammer (Frames)
- Link i forbindelse med Rammer

Vi har i de forrige kapitler gennemgået den grundlæggende HTML og du har, hvis du har lavet opgaverne, lavet din første simple hjemmeside.

Vi skal i dette kapitel lære om begrebet Rammer eller på engelsk *Frames* og hvordan de kan bruges til at dele en hjemmeside op. Alle nyere browsere (*ver. 3.x* og opefter) understøtter opdeling af skærbilleder og det er netop det rammer går ud på.

Slet evt. alle eksempel filer i mappen *c:\webtest*, så du starter på en frisk (du kan evt. flytte dem til en anden mappe, hvis du har ting liggende du senere vil genbruge).

Åbn *Wordpad* og opret et helt nyt tomt dokument (det skal være helt tomt - *ingen* skelet).

Gem dokumentet som *index.htm* i *c:\webtest*.

Har du prøvet at surfe på nettet, har du med garanti set hjemmesider, der er opdelt med rammer også selvom du ikke er klar over det. Tænk over om du ikke har været et sted, hvor der var to eller flere områder på skærmen, hvori der kunne scrolles med separate scroll paneler? Dette er lavet vha. rammer.

Hele ideen med rammer er, at man kan vise flere dokumenter på skærmen på en gang. Forestil dig at du i én ramme laver en side med en hyperlink-menu, der har link til flere forskellige underliggende sider, som så enkeltvis kan vises i en anden ramme. Dette vil betyde at menuen kun skal loades én gang og derefter konstant vil være synlig på skærmen, mens alle andre sider på skift vises i den anden ramme. Når der arbejdes med rammer skal der oprettes et dokument, hvis eneste opgave er at styre de rammer der skal benyttes. Et sådant dokument kaldes et rammedokument. Rammedokumentet skal være din index fil, dvs. Hoved-siden på hjemmesiden. Vi har i tidligere kapitler snakket om Hoved-siden som altid bærer filnavnet *index.htm* og dermed loades automatisk når en bruger besøger hjemmesiden.

Rammedokumentet sørger for at loades de andre dokumenter der som standard skal vises i dine rammer.

Rammedokument

Et rammedokuments skelet ser lidt anderledes ud en det normale HTML skelet, idet det *ikke* må indeholde **<BODY>** elementet.

Indtast følgende:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Mit første ramme dokument</TITLE>
</HEAD>

</HTML>
```

Sådan - *ingen* **<BODY>**.

For at definere at der er tale om et rammedokument benyttes elementet **<FRAMESET>**.

Udvid til følgende:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET>

</FRAMESET>
</HTML>
```

 Når du arbejder med rammer skal du tænke i rækker og kolonner, akkurat som ved f.eks. *tabeller*.

<FRAMESET> elementet har en række attributter som er bestemmende for de enkelte rammer:

ROWS	Bestemmer højden af en eller flere rækker. Værdien angives enten i pixels eller som procent af aktuel skærmhøjde.
COLS	Bestemmer bredden af en eller flere kolonner. Værdien angives i pixels eller som procent af aktuel skærmbredde.
FRAMEBORDER	Bestemmer om 3D rammer skal vises visuelt på skærmen. Værdien 1 viser rammer (standard = 3 pixels) og værdien 0 viser ikke rammer.

FRAMESPACING (<i>MSIE</i>)	Bestemmer afstanden mellem enkelte rammer. Værdien angives i pixels (standard = 3 pixels). Er FRAMEBORDER sat til 1 , bestemmer denne attribut bredden på rammekanten. Attributten kan desuden bruges til at sætte en usynlig margen mellem de enkelte rammer, når FRAMEBORDER er sat til 0 .
BORDERCOLOR	Bestemmer farven på rammekanten, hvis en sådan er valgt ved attributten BORDER . Værdien angives med en hexadecimal farvekode, f.eks. "#FF00FF" .

Vi fortsætter med rammedokumentet...

Vi bestemmer os for, at vi vil dele skærmen op i to rammer vertikalt (*cols*). Til det skal vi bruge ét rammedokument (*index.htm* som vi allerede har oprettet) samt to underliggende dokumenter der skal vises i de to rammer ved åbning af *index.htm*.

Vi opretter de to underliggende sider inden vi går videre.

Gem *index.htm* og gør så følgende:

Opret et nyt HTML dokument, giv det titlen "Hovedmenu" og indtast følgende øverst i **<BODY>**:

```
...
<BODY>
<BR>
<BR>
<BR>
<BR>
<H3 ALIGN="center">Hovedmenu</H3>
</BODY>
...
```

Gem dokumentet som *menu.htm* i *c:\webtest*.

Opret derefter endnu et HTML dokument, giv det titlen "Velkommen" og indtast følgende øverst i **<BODY>**:

```
...
<BODY>
<H1 ALIGN="center">Michael's hjemmeside</H1>
</BODY>
...
```

Gem dokumentet som *velkom.htm* i *c:\webtest*.

Åbn igen *index.htm* i *Wordpad*.

 Er du stadig i tvivl om, hvordan du opretter nye tomme HTML dokumenter så se kapitlet *Grundlæggende HTML* s. 8.

Vi skal nu videre med selve rammedokumentet (*index.htm*).

Indtast følgende:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside</TITLE>
</HEAD>
```

```
<FRAMESET COLS="180,*">
```

```
</FRAMESET>
</HTML>
```

Vi har her defineret at der skal være plads til to rammer, den venstre skal være 180 pixels bred og den højre resten af skærmens bredde. Bemærk at der benyttes et jokertegn (stjerne).

Vi bliver nu nødt til at udvide med at definere de enkelte rammer der skal vises samt fortælle rammedokumentet hvilke to andre dokumenter der skal vises i de to rammer. Dette gør vi med elementet **<FRAME>**.

<FRAME> har også en række attributter:

SRC	Angiver sti (<i>URL</i>) til det dokument der skal vises i den på gældende ramme.
NAME	Angiver et unikt navn på den enkelte ramme.
MARGINWIDTH	Bestemmer den enkelte rammes højre og venstre margen. Værdien angives i pixels (standard = 15 pixels).
MARGINHEIGHT	Bestemmer den enkelte rammes top og bund margen. Værdien angives i pixels (standard = 15 pixels)..
SCROLLING	Angiver om det skal være muligt at scrolle i den enkelte ramme. Værdien angives som <i>yes</i> , <i>no</i> eller <i>auto</i> (standard).
FRAMEBORDER	Bestemmer om den enkelte ramme skal vises visuelt på

	skærmen. Værdien angives som 1 for ramme (standard = 3 pixels) eller 0 for ingen ramme.
BORDERCOLOR	Bestemmer farven på den enkelte rammes kanter, hvis en sådan er valgt ved attributten BORDER . Værdien angives med en hexadecimal farvekode, f.eks. "#FF00FF" .
NORESIZE	Angiver om brugeren med musen kan ændre på den enkelte rammes størrelse. Der sættes ingen værdier.

Vi definerer nu de enkelte rammer og udvider endnu engang.

Indtast følgende:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="180,*">
```

```
<FRAME SRC="menu.htm" NAME="leftframe">
<FRAME SRC="velkom.htm" NAME="rightframe">
```

```
</FRAMESET>
</HTML>
```

Vi har her fortalt at den venstre ramme får navnet **leftframe** og skal vise dokumentet **menu.htm** og at den højre ramme får navnet **rightframe** og skal vise dokumentet **velkom.htm**.

Det var det - vi er klar til at teste vores rammedokument.

Gem **index.htm** og åbn derefter dokumentet i browseren.



index.htm loades og loader derefter henholdsvis **menu.htm** i **leftframe** og **velkom.htm** i **rightframe**.

Du kan se dette ramme eksempel i færdig form via [HTML Support - HTML eksempler - Rammer - Rammedokument 2 rammer](#).

Lige et par råd om værdierne til attributterne **ROWS** og **COLS** i elementet **<FRAMESET>**. Når du skal angive højde i **ROWS** og bredde i **COLS** er der stor forskel på, om du gør det i procent eller pixels. Angiver du kolonnens eller rækkes størrelse i procent, vil størrelsen formindskes eller forstørres alt afhængig af brugerens skærmopløsning. Angiver du derimod i faste pixels vil størrelsen ikke ændre sig. Du skal derfor passe på med at benytte faste pixels som værdi til disse attributter, da det kan resultere i at brugeren kommer til at skulle scrolle horisontalt (eller vertikalt) for at se hele indholdet af en ramme. Det samme er for øvrigt også gældende for **tabeller** og **vandrette linier**.

Ramme eksempler

Lad os se på nogle lidt mere omfattende eksempler på brug af rammer. Vi vil lave et rammedokument der deler skærmen op vertikalt i en venstre samt en højre ramme. Den højre ramme vil vi så yderligere dele op i to horisontale rammer.

Ramme 1 (leftframe)	Ramme 2 (toprightframe)
	Ramme 3 (bottomrightframe)

Til opgaven skal vi bruge i alt fire dokumenter, eet rammedokument samt tre dokumenter til visning i de tre rammer. Rammedokumentet har vi i forvejen (**index.htm**). Vi har også **menu.htm** som vi kan bruge til ramme 1 (**leftframe**) samt **velkom.htm** som vi kan bruge til ramme 2 (**toprightframe**). Vi mangler faktisk kun at oprette ét ekstra dokument til ramme 3 (**bottomrightframe**). Inden vi går videre skal du derfor oprette et nyt dokument.

Opret et nyt HTML dokument, giv det titlen "Hovedside" og indtast følgende øverst i **<BODY>**:


```
...
<BODY>
<H4>Velkommen til min nye hjemmeside!</H4>
<BR>
<P>Denne hjemmeside har jeg lavet ved hjælp af
af <I>Rammer</I>.
</P>
</BODY>
...
```

Gem dokumentet som **hoved.htm** i **c:\webtest**.
Vi forsætter...

Sørg for at **index.htm** er åben i **Wordpad** og slet
det eksisterende **<FRAMESET>**.

Først deler vi skærmen op vertikalt i den venstre
og højre ramme:

Indtast følgende:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET FRAMEBORDER ="1"
FRAMESPACING="1" COLS="180,*"
ROWS="100%">

</FRAMESET>
</HTML>
```

Sådan!

Så indsætter vi indholdet af den venstre ramme.

Udvid med følgende:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside </TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET FRAMEBORDER ="1"
FRAMESPACING="1" COLS="180,*"
ROWS="100%">

<FRAME SRC ="menu.htm" NAME="leftframe"
MARGINHEIGHT="15" MARGINWIDTH="15"
NORESIZE>

</FRAMESET>
</HTML>
```

Sådan!

Til sidst deler vi den højre ramme horisontalt op
i yderligere 2 rammer. Dette gør vi ved at indlej-
re et selvstændigt **<FRAMESET>** element i den
højre ramme.

Udvid med følgende:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside </TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET FRAMEBORDER ="1"
FRAMESPACING="1" COLS="180,*"
ROWS="100%">

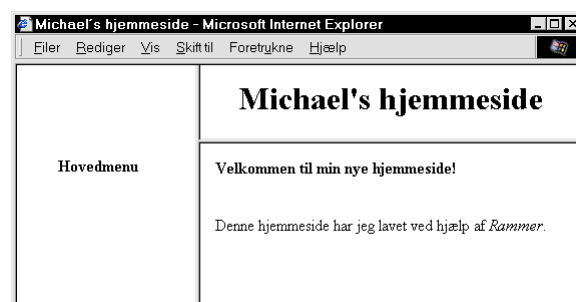
<FRAME SRC ="menu.htm" NAME="leftframe"
MARGINHEIGHT="15" MARGINWIDTH="15"
NORESIZE>
```

```
<FRAMESET ROWS="75,*">
<FRAME SRC ="velkom.htm" NAME="toprightframe"
SCROLLING="no" MARGINHEIGHT="15"
MARGINWIDTH="15" NORESIZE>

<FRAME SRC ="hoved.htm"
NAME="bottomrightframe" MARGINHEIGHT="15"
MARGINWIDTH="15" NORESIZE>
</FRAMESET >
```

```
</FRAMESET >
</HTML>
```

Gem **index.htm** og åbn den i browseren.



Sådan ser det ud - Vi har her lavet et rammedo-
kument der deler skærmen op i en venstre og
højre ramme. Den højre ramme er yderligere delt
op i 2.

Du kan se dette ramme eksempel i færdig
form via [HTML Support - HTML eksempler -](#)
[Rammer - Rammedokument 3 rammer](#).

Funktionelle rammer

Lad os lave en lille eksempel hjemmeside for at vise, hvordan dit nyligt lavede rammedokument kan bruges i praksis. Vi vil lave en lille menu i venstre ramme der åbner dokumenter i højre nederste ramme.

Vi bruger eksemplet fra før - vi skal blot have ændret `menu.htm`. samt have oprettet nogle flere HTML dokumenter til visning i den højre nederste ramme (`bottomrightframe`).

Først opretter vi tre nye HTML dokumenter:

Opret et nyt HTML dokument, giv det titlen "Om mig selv" og indtast følgende øverst i `<BODY>`:

```
...
<BODY>
<H2 ALIGN="center">Om mig selv!</H2>
</BODY>
...
```

Gem dokumentet som `om.htm` i `c:\webtest`.

Opret endnu et HTML dokument, giv det titlen "Interesser" og indtast følgende:

```
...
<BODY>
<H2 ALIGN="center">Mine interesser!</H2>
</BODY>
...
```

Gem dokumentet som `inter.htm` i `c:\webtest`.

Opret et sidste HTML dokument, giv det titlen "Fede links" og indsæt følgende:

```
...
<BODY>
<H2 ALIGN="center">Fede links!</H2>
</BODY>
...
```

Gem dokumentet som `links.htm` i `c:\webtest`.

Nu har vi tre dokumenter vi kan henvise til, fra menuen, vi nu vil lave i venstre ramme.

Åbn `menu.htm`.

Indsæt nu i alt fire teksthypertextlink der hver især henviser til henholdsvis `hoved.htm`, `om.htm`, `inter.htm` og `links.htm` Placer dem i en centreret `<TABLE>` under overskriften med teksten "Hovedmenu", sådan:

```
...
<BODY>
```

```
<BR>
<BR>
<BR>
<BR>
<H3 ALIGN="center">Hovedmenu</H3>
```

```
<TABLE ALIGN="center" WIDTH="62%" BORDER="0">
<TR>
<TD>
<A HREF="hoved.htm">Hovedside</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<A HREF="om.htm">Om mig selv</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<A HREF="inter.htm">Interesser</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<A HREF="links.htm">Fede links</A>
</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
...
```

Gem `menu.htm` og åbn `index.htm` i browseren.



Sådan skulle det gerne se ud!

Prøv nu at klikke på linket **Om mig selv** i venstre ramme - Hvad skete der?

Dokumentet `om.htm` bliver loadet i samme ramme (`leftframe`) og det var jo ikke meningen.

Problemet er ganske enkelt det, at vi bliver nødt til at fortælle i hvilken ramme vi vil have doku-

mentet vist, når vi henviser til det. Dette gøres med attributten **TARGET** som skal placeres i hyperlink henvisningerne i `menu.htm`.

Åbn `menu.htm` endnu engang i *Wordpad*.

Tilføj attributten **TARGET** i samtlige hyperlink henvisninger:

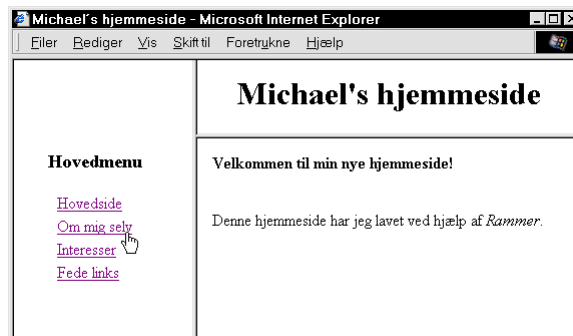
```
...
<BODY>
<BR>
<BR>
<BR>
<BR>
<H3 ALIGN="center">Hovedmenu</H3>

<TABLE ALIGN="center" WIDTH="62%" BORDER="0">
<TR>
<TD>
<A HREF="hoved.htm"
TARGET="bottomrightframe">Hovedside</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<A HREF="om.htm" TARGET="bottomrightframe">
Om mig selv</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<A HREF="inter.htm"
TARGET="bottomrightframe">Interesser</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<A HREF="links.htm"
TARGET="bottomrightframe">Fede links</A>
</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
...
```

Vi har nu tilføjet attributten **TARGET** i alle fire hyperlink henvisninger og fortalt at dokumenterne skal vises i rammen **bottomrightframe**.

Gem `menu.htm` og prøv igen at åbne `index.htm` i browseren.



Prøv at klikke på tekst hyperlinkene i menuen - det hele skulle nu virke efter hensigten. Læg mærke til, at når vi bruger rammer på denne måde, vil hjemmesidens hovedmenu samt titel/overskrift være synlig konstant og skal ikke loades igen og igen som når du *ikke* bruger rammer.



Du kan se dette ramme eksempel i færdig form via [HTML Support - HTML eksempler - Rammer - Rammedokument 3 rammer m/link](#).

Vend tilbage til `index.htm` i *Wordpad*.



Attributten **TARGET** har også fire standard værdier der kan sættes - de er som følger:

<code>_top</code>	Dokumentet åbnes på øverste niveau, dvs. ovenpå evt. eksisterende rammer.
<code>_self</code>	Dokumentet åbnes i den aktuelle ramme, dvs. i samme ramme som henvisningen er placeret (standard).
<code>_parent</code>	Dokumentet åbnes i den nærmeste overliggende ramme. Kan bruges hvis man f.eks. indsætter et rammedokument i en ramme til et andet rammedokument.
<code>_blank</code>	Dokumentet åbnes i et nyt ikke navngivet browser vindue.



Brug altid standard værdierne hvor det er muligt. I de tilfælde hvor du vil load dokumenter i en anden ramme end den, hvori der henvises fra, skal du dog altid benytte navnet på den ramme, hvori du ønsker at load det pågældende dokument.

Alternativ visning

Til sidst vil jeg introducere et element som egentlig er ved at være forældet.

Elementet er **<NOFRAMES>** og bruges i rammedokumentet for at tilgodese brugere af ikke ramme understøttende browsere.

Eks.:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Michael's hjemmeside </TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET frameborder="1"
framespacing="1" cols="180,*" rows="100%">

<FRAME src="menu.htm" name="leftframe"
marginheight="15" marginwidth="15"
noresize>

<FRAMESET rows="75,*">
<FRAME src="velkom.htm" name="toprightframe"
scrolling="no" marginheight="15"
marginwidth="15" noresize>

<FRAME src="hoved.htm" name="bottomrightframe"
marginheight="15" marginwidth="15" noresize>
</FRAMESET>

<NOFRAMES>
<BODY>
<P align="center">
Din browser understøtter ikke rammer - du kan
derfor ikke se denne hjemmeside...
</P>
</BODY>
</NOFRAMES>

</FRAMESET>
</HTML>
```

Hvis **<NOFRAMES>** indsættes med ovenstående indhold, vil brugere af ikke ramme understøttede browsere, få beskeden "Din browser understøtter ikke rammer - du kan derfor ikke se denne hjemmeside...".

Som jeg nævnte tidligere er det dog næsten overflødig at benytte **<NOFRAMES>**, idet faktisk alle brugere i dag benytter browsere, der understøtter rammer. Men vil du bibeholde den gode kutyme, så brug elementet konsekvent.

Afsluttende om rammer

Man kan diskutere hvor vidt man skal benytte rammer på sin hjemmeside eller ej - nogle hader dem, andre elsker dem.

Ved brug af rammer kan du gøre din hjemmeside hurtigere, idet f.eks. menuer og logoer kan placeres i selvstændige rammer og dermed ikke skal loades hele tiden. Derudover er et Web-sted med rammer som regel mere overskueligt, i hvert tilfælde for førstegangsbrugere (er der tale om et meget lille Web-sted, har det dog ikke den store betydning om du bruger den ene eller anden metode).

Til gengæld kan det diskuteres, hvor kønne rammer er, specielt fordi man jo ikke kan undgå de fede scrollpaneler, når de enkelte dokumenter fylder mere end en skærmside - med det er en smagssag.



Du kan finde yderligere eksempler brug af Rammer, via [HTML Support - HTML eksempler](#) - [Rammer](#) samt [HTML Support - Hjemmesider](#).

Rammeopgave

Du skal nu i gang med hæftets sidste egentlige opgave, nemlig at lave en lille hjemmeside vha. rammer.

Rammeopgave - del 1

For ikke at blande denne hjemmeside sammen med den tidligere du har liggende i mappen `c:\webudgiv`, skal du oprette en helt ny mappe

1. Opret en ny mappe `c:\rammeweb`
2. Opret en undermappe til dine grafik og- eller lydfiler kaldet `images` (`c:\rammeweb\images`).

Rammeopgave - del 2

Først skal du oprette selve rammedokumentet.

1. Sørg for at have [Wordpad](#) åben.
2. Opret et helt nyt rammedokument (uden **<BODY>**).
3. Nedenstående krav sættes til rammedokumentet:
Skærmen skal deles op vertikalt i en venstre og en højre ramme - den venstre ramme skal være 160 pixels bred (**COLS**), den højre skal

have resten af pladsen. Den højre ramme skal yderligere deles horisontalt op i en top og en bund ramme - top-rammen skal være 75 pixels høj (ROWS) og bundrammen skal have resten af pladsen.

Giv de enkelte rammer de unikke navne `leftframe`, `toprightframe` og `bottomrightframe` (NAME).

`Leftframe` skal loadet dokumentet `menu.htm` (SRC), `toprightframe` skal loadet dokumentet `velkom.htm` (SRC) og `bottomrightframe` skal loadet dokumentet `hoved.htm` (SRC) - *du skal oprette disse dokumenter senere i opgaven (del 3).*

Der skal benyttes usynlige rammer med en tykkelse på 0 pixel (FRAMEBORDER og FRAMESPACING).

`Bottomrightframe` samt `toprightframe` skal have en venstre og højre margen på 15 pixels samt en top og bund margen på ligeledes på 15 pixels.

Der skal være automatisk scrolling i `leftframe` og `bottomrightframe`. I `toprightframe` skal der ikke kunne scrolles (SCROLLING).

Det skal ikke være muligt for brugeren at ændre rammernes størrelse (NORESIZE).

4. Gem rammedokumentet under navnet `index.htm` i mappen `c:\rammeweb`.

 Det var det - du kan se kildekoden til rammedokumentet via [HTML Support - Delopgaver - Rammedelopgave del 2](#).

Rammeopgave - del 3

Du skal nu oprette de dokumenter rammedokumentet skal loadet som standard.

1. Opret `menu.htm` til den venstre ramme.
2. Opret `velkom.htm` til den højre topamme.
3. Opret `hoved.htm` til den højre bundramme.
Du har nu lavet hjemmesidens skelet - åben `index.htm` i browseren og check om alt er OK.

Rammeopgave - del 4

Du skal nu tilrette (design) standard dokumenterne du oprettede i [Del 3](#).

1. Tilret de tre dokumenter `menu.htm`, `velkom.htm` og `hoved.htm` som du kunne tænke dig at de skulle se ud. Forbered en navigationsmenu i `menu.htm`, et logo/hjemmeside overskrift i `velkom.htm` og en velkomsthilsen/tekst i `hoved.htm`.
2. Prøv at indsætte baggrundsmusik i `menu.htm` og du vil høre at det med rammer er muligt at få konstant musik på hjemmesiden.

 Du kan se kildekode samt et eksempel på, hvordan det kunne se ud via [HTML Support - Delopgaver - Rammedelopgave del 4](#).

Rammeopgave - del 5

Du skal nu oprette de underliggende sider.

1. Opret det antal underliggende sider (dokumenter) du vil have og tilret dem med indhold og design (husk hele tiden for at checke i browseren).
2. Tilret din navigationsmenu i `menu.htm` med hyperlink henvisninger til de underliggende sider du har oprettet (husk TARGET).
3. Puds hjemmesiden af. Husk også at indsætte META information (<META>) på Hovedsiden - tilpas informationerne til hjemmesidens emner. (se evt. også [10 Web bud](#) s. 67).

Du er færdig med hjemmesiden...

 Du kan se kildekode samt et eksempel på, hvordan hjemmesiden kunne se ud i færdig form via [HTML Support - Opgaver - Rammedelopgave del 5](#).

Epilog - HTML programmering

Når du læser dette har du forhåbentlig gennemgået alle hæftets tidligere kapitler og er dermed i stand til at gå i gang med dine første selvstændige projekter. De resterende kapitler omhandler sekundære, men vigtige ting som [HTML editorer](#), [publicering af hjemmeside](#), [markedsføring](#) og [gode råd om webdesign](#).

HTML editorer

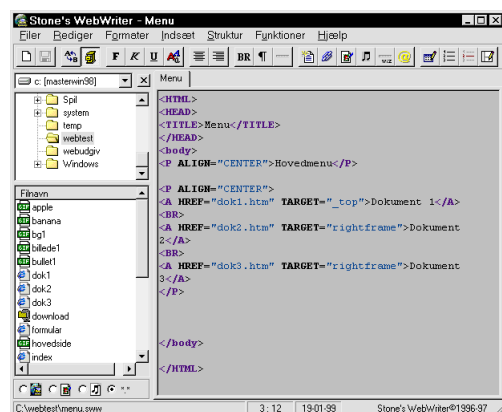
Jeg har med dette hæfte søgt at lære dig at programmer direkte i HTML idet jeg, som tidligere nævnt, mener at det er af alt afgørende betydning, at du kender til den "rene" HTML kode inden du kaster dig over HTML-editorer.

Indrømmet! det bliver med tiden lidt "nørdet" og kedsommeligt at sidde og hakke kommando efter kommando ind i *Wordpad*, derfor har man det man kalder *Html editorer*. En HTML editor gør det betydeligt nemmere at arbejde med HTML. Man skelner mellem tre typer editorer:

Decideret HTML editor

er en slags udvidede tekst editorer - der arbejdes stadig med ren HTML, men editoren indeholder funktioner der automatiserer indsættelsen af de forskellige Html elementer.

Denne type editorer er på laveste niveau efter tekst editoren (*Wordpad*, *Notesblok*), men til gengæld har du stadig fuld kontrol over din kode. Eksempler på deciderede HTML-editorer er f.eks. *Stone's WebWriter* (dansk), *Homesite*, *Hot Dog Pro*, *Coffee Cup* m.fl.



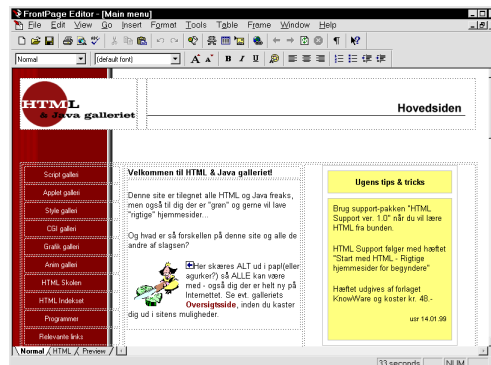
Stone's WebWriter.

WYSIWYG med adgang HTML kode

er "*What you see is what you get*" editorer med adgang til HTML kode - der arbejdes med dokumenter som i et ganske almindeligt tekstbehandlings -eller Dtp program, men du har stadig mulighed for at redigere direkte i HTML koden.

Du behøver på intet tidspunkt at se så meget som en stump HTML kode - programmet konverterer og opretter HTML dokumenter

automatisk. Du har dog via et kodevindue stadig muligheden for at lave tilretninger direkte i HTML koden. Eksempler er *MS-Frontpage* (vist nedenfor) og *Adobe Pagemill*.



MS-Frontpage 98.

WYSIWYG uden adgang til HTML kode

Du arbejder med disse editorer 100% fuld-automatisk som i et almindeligt tekstbehandlings -eller Dtp program og har *ingen* mulighed for at se eller lave tilretninger direkte i HTML koden.

Prisen er, at du altid vil være begrænset i dine muligheder, da der p.t. ikke findes nogle editorer af denne type der understøtter HTML 100%. Eksempler er *MS-Publisher 97/98/2000* m.fl.

Hvilke type editor skal jeg vælge

Hvilken type editor du vælger at benytte er selvfølgelig op til dig selv, men der er absolut ingen tvivl om, at vil du lave rigtige hjemmesider *uden* begrænsninger, skal du holde dig til de to førstnævnte. *WYSIWYG* editorer *uden* adgang til HTML kode, er endnu simpelthen ikke gode nok, hvis du vil være i stand til at udnytte HTML's muligheder. Jeg vil anbefale dig evt. at starte med en decideret HTML editor som f.eks. *Stone's WebWriter* (se beskrivelse via *HTML Support - Hjælpeprogrammer*). Når du har fået mere rutine i HTML programmeringen kan du så evt. begynde at kombinere med en *WYSIWYG* editor med adgang til HTML kode, f.eks. *MS-Frontpage*.

10 Web bud

Jeg vil i dette kapitel give dig et par råd om forskellige ting du skal være opmærksom på, når du opbygger en hjemmeside. De nævnte punkter er ikke ufravigelige, men blot nogle retningslinier du kan støtte dig til.

1. Layout

Beslut dig altid for et gennemgående layout inden du går i gang - ensartede sider er mere overskuelig for brugeren. Det er f.eks. en god ide at benytte samme skrifttype til al brødtekst. Det samme gør sig gældende for skriftstørrelse og skriftfarve. Du kan selvfølgelig godt veksle, men sørg for at der er balance i tingene.

2. Overskuelighed

Hav altid dine informationer delt logisk op evt. med en overskuelig indholdsfortegnelse.

3. Hyperlink

Lad være med at overdrive brugen af hyperlink. For mange link forvirrer brugeren. Sørg for at gøre linkstrukturen logisk. Lav *altid* forklarende link, så brugeren ved hvor de fører hen. Brugeren skal altid kunne komme tilbage til udgangspunktet (Hovedsiden).

4. Identifikation

Det er god kutyme at brugeren hele tiden kan se hvilken hjemmeside han/hun er på. Det vil sige, lad dit logo/hjemmesidenavn være synligt overalt på hjemmesiden. (rammer gør sig godt til dette). Sørg altid for at have et link til din email adresse så brugere kan komme i kontakt med dig og indsæt en dato for sidste opdatering.

5. Sprog

Brug altid et klart, præcist og pænt sprog. Brugere kan faktisk godt blive fornærmede eller forargede og så vender de ikke tilbage. Derudover gider folk som regel ikke læse side op og side ned om ingenting.

6. Grafik

Overdriv ikke brugen af grafik. For meget grafik gør hjemmesiden tung og folk gider ikke vente for længe. Specielt overdreven brug af baggrundsgrafik, animerede giffer osv. kan være meget irriterende for brugeren. Når du bruger grafik så vær konsekvent brug ikke "dårlig" grafik. Brug et ordentligt grafik program til at lave web-grafik, f.eks. *Paint Shop Pro*.

7. Specieffekter

Som med grafik gælder også for JavaScript og applet's - lad være med at overdrive.

8. Browsere

Optimer din hjemmeside så den kan ses minimum med *MSIE* og *Netscape*. Det er svært at lave en hjemmeside lige pæn i begge browsere - sats på den ene, men sørg for at den er acceptabel i den anden.

9. Få ideer fra nettet

Kig på andre hjemmesider via **Vis kilde** - du kan lære meget på denne måde. Undgå dog direkte at kopiere andres layout, logoer og lign.

10. Tålmodighed

Lad være med at uploade en hjemmeside, før der er noget at komme efter indholdsmæssigt.



Du kan se eksempler på færdige hjemmesider, via *HTML Support - Hjemmesider*.

Web-publicering

Når du har opbygget din første hjemmeside og er tilfreds med resultatet, skal den uploades på udbyderens server. Til dette skal du benytte et *FTP* program, som er et program der kan overføre filer fra én computer til en anden. Det mest brugervenlige der i dag findes på markedet, er programmet *CuteFTP*.

 Det er fordel hvis du kører hele dette kapitel igennem som én lang sekvens - det fordres endvidere at du har en hjemmeside liggende klar i en mappe.

Cute FTP 6.2

Cute FTP er det man populært kalder et FTP-program - FTP står for *File Transferring Protocol*. Et *FTP-program* er et program der benyttes til at sende filer mellem din computer (local system) og en anden Computer (remote system). Den anden Computer vil i dette tilfælde, være serveren hos din udbyder. Dvs. der hvor dine hjemmeside-filer skal ligge.

Det skal lige siges, at der findes andre *FTP-programmer* på markedet (f.eks. *WS_FTP*), men jeg bruger selv *Cute FTP* og er meget tilfreds. Skønt programmet er på engelsk, er det meget let at bruge - derfor vil jeg her bruge dette program som reference.

Anskaffelse

Du kan downloade programmet fra www.cuteftp.com

 Du skal være opmærksom på, at *CuteFTP* er ShareWare og skal derfor registreres. Se også beskrivelse via *HTML Support - Hjælpeprogrammer*.

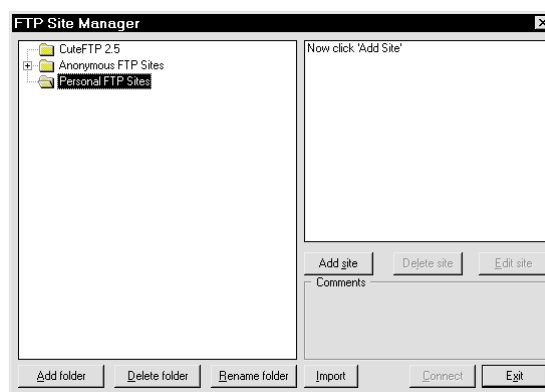
Installation

Efter download skal du installere programmet. Er du i tvivl om, hvordan du installerer, kan du finde en installations vejledning i *HTML Support - Program vejledninger*.

Første start af CuteFTP

Vi vil i dette afsnit starte *CuteFTP* for første gang og du vil lære hvordan du konfigurere programmet (det forudsættes at du har downloadet og installeret *Cute FTP*).

1. Vælg **Start, Programmer, CuteFTP, CuteFTP**.



Når programmet startes, får du altid denne popup boks - **FTP Site Manager**. Det er fra denne boks du vælger hvilken site/udbyder du vil ringe op til. Da det er første gang du starter programmet, skal vi lige have oprettet en profil til din udbyder - dette skal du kun gøre denne ene gang.

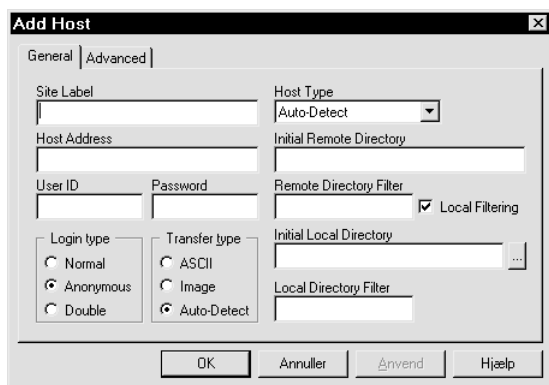
2. Inden vi fortsætter skal du finde følgende oplysninger frem:

FTP server adresse.

FTP login navn (som regel det samme som dit opkalds brugernavn).

FTP password (som regel det samme som dit opkalds password).

3. Marker **Personal FTP Sites** i mappe træet til venstre i dialogboksen og klik på knappen **Add site**.



Du får dialogboksen **Add Host**. Her skal du indtaste server oplysningerne fra udbyderen. Kig på illustrationen herover og udfyld så de generelle felter efter anvisningerne der kommer i de næste punkter:

4. **Site label**

Titlen på den host/udbyder du ringer op til - Skriv her en sigende titel, f.eks. "Min hjemmeside hos" og så udbyderens navn.

Min hjemmeside hos Get2Net
Now click 'Add Site'

5. **Host address**

Her skiver du udbyderens FTP server adresse, f.eks. hjem.get2net.dk.

6. **User ID**

Her skriver du dit brugernavn.

7. **Password**

Her skriver du dit password.

8. **Initial Local Directory**

Her skal du angive stien til din web mappe - jeg viser dig senere hvorfor.

9. Klik på knappen til højre for feltet **Initial Local Directory**.



10. Du får dialogboksen **Angiv en mappe**.

Browse nu frem til din Web mappe og marker den. Klik derefter på knappen **Ok**.

Det var det - vel tilbage i dialogboksen **Add Host** klikker du på knappen **Ok**.

Du er tilbage i **FTP Site Manager** og læg nu mærke til at den nyoprettede forbindelse vil være at finde i **FTP Site Manager's** højre vindue.

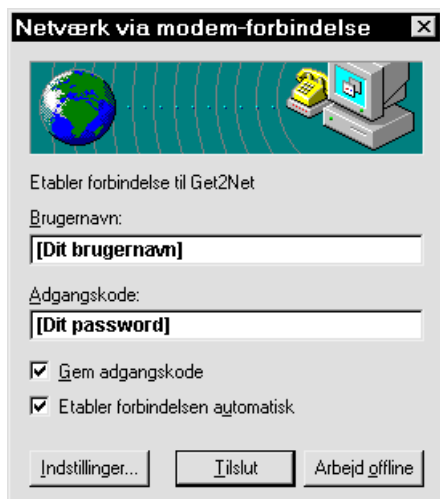
Du har nu én gang for alle oprettet forbindelsen til udbyderen og næste gang du starter *CuteFTP*, vil forbindelsen være husket af programmet.

Du skal ikke gøre mere nu, men gå videre til næste afsnit.

Vi går ON-LINE

Vi går nu On-Line, så sørg for, at din telefonlinie er klar.

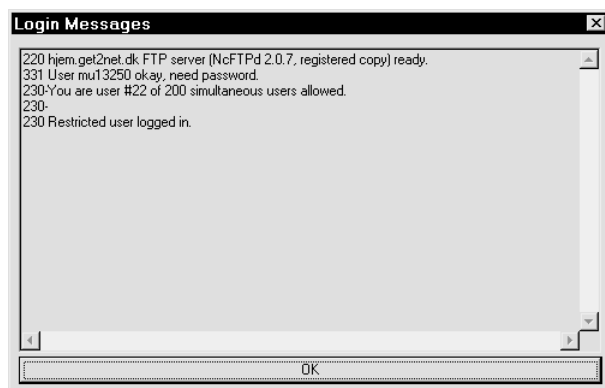
1. Dobbeltklik på din forbindelse i det højre vindue i **FTP Site Manager**.



FTP Site Manager lukkes og du får automatisk dialogboksen **Netværk via modem forbindelse**. Indtast **brugernavn** og **password**, klik på knappen **Tilslut** og der ringes op til udbyderens server.

Hvis du i dine Windows indstillinger har slået **Automatisk tilslutning** til, vil du ikke få ovenstående dialogboks, men i stedet vil der ringes automatisk op.

Når der er skabt forbindelse med serveren vil en dialogboks i stil med nedenstående poppe frem:



I denne dialogboks vil du kunne se nogle, for dig

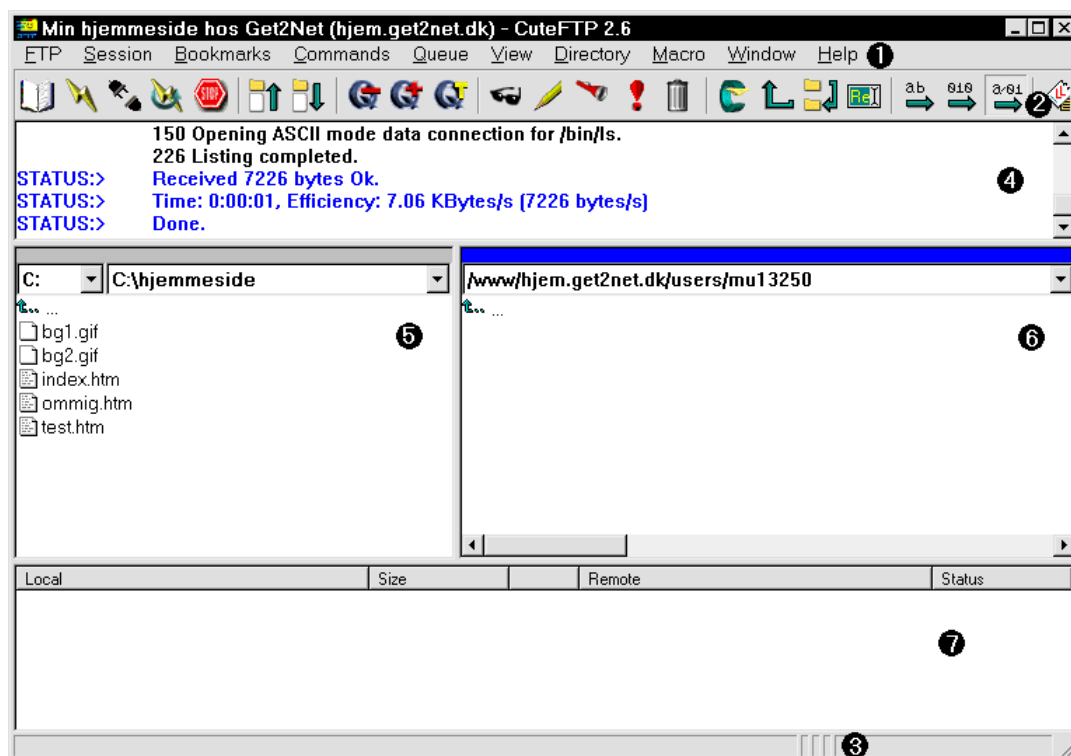
måske, lidt kryptiske meddelelser. Det er serveren der fortæller dig om du bliver logget rigtigt ind.

Får du en fejlmelding her, har du højst sandsynligt ikke tastet de rigtige oplysninger ind i dialogboksen **Add Host** - Check det derfor efter og prøv igen.

1. Klik på knappen **Ok** nederst i dialogboksen Login Messages.

Du er nu i direkte forbindelse med udbyderens server og **CuteFTP's** programvindue står nu tilbage på skærmen (maksimer evt. vinduet, hvis ikke det er det i forvejen).

Gå nu hurtigt videre til næste afsnit, hvor jeg forklarer lidt om, hvordan du uploader filer.



CuteFTP's programvindue

Efter tilkobling vil *CuteFTP's* hovedvindue vises. Programmet virker, i al sin enkelhed, ligesom *Windows Stifinder*.

Skærbilledet består af en **Menulinie**, en **Værktøjslinie**, en **Statuslinie** samt 4 **Vinduer**. Læs definitionerne herunder og sammenlign med illustrationen ovenover.

1. Menulinie

Standard *Windows* menulinie hvorfra alle programmets funktioner kan nås.

2. Værktøjslinie

Knappanel med programmets vigtigste funktioner.

3. Statuslinie

Standard Windows statuslinie, hvor specielle meddelelser kan ses.

4. On-Line kommunikations vindue

Her vises kommandoer der udveksles mellem din og udbyderens computer. Her vil du kunne følge

med hver gang en fil overføres. Det er også her du vil få fejlmeddelelser, hvis noget går galt.

5. Lokal computers område

I dette vindue kan du se din egen computers harddisk samt de filer der skal uploades.

6. Fjern computers område

I dette vindue kan du se udbyderens server og her vises altid som standard din tildelte mappe på serveren (der, hvor dine hjemmeside-filer skal ligge). Hvis det er første gang du er i forbindelse med din udbyders server vil der ikke ligge nogen filer, har du tidligere uploadet en hjemmeside, vil du derimod kunne se dine eksisterende hjemmeside filer i dette vindue. Du kan øverst i vinduet se den aktuelle adresse til mappen.

7. Transport kø

I dette vindue kan der placeres enkelte eller flere filer som du senere vil uploade på én og samme tid. Du kan senere selv eksperimentere med dette.

Overførsel af filer

Du skal nu overføre filerne fra din computer til udbyderens server.

Kan du huske at vi i **Add Host** definerede **Initial Local Directory** til din web mappe - prøv at lægge mærke til, at du automatisk står i denne mappe i det venstre vindue.

Lige et par ord før vi begynder at uploade... Har du tidligere uploadet en hjemmeside til serveren og ligger der hermed en masse filer i det højre vindue, vil jeg anbefale dig at slette alt på serveren før vi går i gang - så starter du på en frisk:

1. Marker samtlige filer i det højre vindue, højreklik og vælg **Delete**.
2. Klik **Ok** for at bekræfte.

Nu er vi klar...

1. Marker samtlige filer og eller mapper i det venstre vindue (web mappe).
2. Klik på knappen **Upload** i **Værktøjslinien**.
3. Filoverførslen går i gang og du kan følge med i **kommunikations vinduet** - vent til overførselen er færdig (Status: **Done**).



Det var det... Du kan nu starte browseren, gå til din egen hjemmeside adresse og checke og den nye hjemmeside nu også ligger hvor den skal.

Når du er færdig med at bruge **CuteFTP** klikker du blot på knappen **Disconnect** i **Værktøjslinien** og vælger **Filer, Exit**.



Vigtigt! Husk at logge af fra Internettet via **Modem ikonet** i **Windows' Processlinie** - **CuteFTP** afbryder ikke automatisk forbindelsen.

Kan du mod forventning ikke loadet hjemmesiden er der et eller andet galt:

- ☹ **Billeder vises ikke** - check igen om du har fået overført alle filer korrekt og at billede henvisningerne i dokumenterne svarer til billedernes placering på serveren.
- ☹ **Hjemmesiden vises slet ikke i browseren, men i stedet en oversigt over filer eller en fejlmelding** - check at hovedsiden har det rigtige fil-fornavn (**index.htm** eller hvad din udbyder kræver at hjemmesidens Hovedfil skal hedde).
- ☹ **Hyperlink virker ikke** - check at link henvisningerne i dokumenterne svarer til de henviste dokumenters placering på serveren.
- ☹ **Din hjemmeside er utrolig "tung" - meget længe om at load** - Du har højst sandsynligt brugt for mange eller for store billeder i dine dokumenter - skær ned på grafikken.

Lidt mere om CuteFTP

Jeg har her kun beskrevet et absolut minimum af funktioner i **CuteFTP** - kun lige så du kan benytte programmet til alm. filoverførsel. Men et par enkelte fif skal du alligevel have.

Programmet fungerer som sagt ligesom **Windows Stifinder**. I de enkelte vinduer har du ganske almindelig filhåndterings funktioner, nøjagtig som i **Stifinder**. Prøv f.eks. at højreklikke i det venstre vindue (din harddisk), du vil se at du her kan oprette mapper, slette og kopiere filer osv. Det samme kan du gøre i det højre vindue (serveren), når du er On-Line. På den måde kan programmet bruges til at vedligeholde hjemmesiden på serveren

Jeg vil ikke komme yderligere ind på brugen af **CuteFTP** i dette hæfte, du må selv eksperimentere videre med programmet. Du er altid velkommen til at benytte "**Spørg Web-master**" på min hjemmeside, hvis du har spørgsmål vedr. **CuteFTP** (find adressen i forordet).

Efterord

Jeg håber du fandt hæftet brugbart og lærte bare en lille smule om rigtig HTML. Jeg har gjort mig den største umage for at beskrive tingene så let og forståeligt som muligt, men jeg håber alligevel at du vil bidrage med ris og ros i det omfang du finder det relevant.

Ulf S. Retsloff

HTML Quick Indeks

Indekset indeholder en oversigt over HTML elementer samt konventioner for indlejring.

 Indekset indholder *kun* HTML elementer beskrevet i hæftet og skal derfor ikke ses som et komplet HTML Indeks. For en komplet oversigt over samtlige HTML elementer, se *HTML og Java galleriets HTML Indeks* eller Opslagsværket *HTML Reference 4.0* (Kan downloades fra *HTML Support ShareWare galleri*).

HTML elementer

Struktur

<DOCTYPE>	Angiver hvilken HTML version der er benyttet i dokumentet.
Kategori:	Top element
<HTML>...</HTML>	Definerer dokumentets start og slut.
Kategori:	Top element
<HEAD>...</HEAD>	Definerer dokumentets hoved.
Kategori:	Top element
<TITLE>...</TITLE>	Definerer dokumentets titel.
Kategori:	Hoved element
<META...>	Meta oplysninger til f.eks. søgemaskiner.
Kategori:	Hoved element
<BODY>...</BODY>	
Attributter:	
BACKGROUND	Baggrundsgrafik
BGCOLOR	Baggrundsfarve
TEXT	Tekstfarve
LINK	Link farve

VLINK	Besøgt link farve
ALINK	Aktiv link farve
Kategori:	Top element
<!-- ... -->	Indsættelse af kommentarer.
Kategori:	Linie element

Tekstformatering

...	Definerer skrift.
Attributter:	
FACE	Skrifttype.
SIZE	Skriftstørrelse.
COLOR	Skriftfarve.
Kategori:	Linie element
<Hx>...</Hx>	Heading. x angives med et tal ml.. 1 og 6.
Attributter:	
ALIGN	Justering.
Kategori:	Blok element
...	Fed skrift.
Kategori:	Linie element
...	Fed skrift (logisk)
Kategori:	Linie element
<I>...</I>	Kursiveret skrift.
Kategori:	Linie element
...	Kursiveret skrift (logisk).
Kategori:	Linie element
<BIG>...</BIG>	Stor skrift - gør skriften

	én størrelse større en standard skriftstørrelsen.
Kategori:	Linie element
<SMALL>...</SMALL>	Lille skrift - gør skriften én størrelse mindre en standard skriftstørrelsen.
Kategori:	Linie element
<U>...</U>	Understreget skrift
Kategori:	Linie element

Adskillelser

	definerer et lineskift (break).
Kategori:	Linie element
<P>...</P>	Definerer et afsnit.
Attributter:	
ALIGN	Justering.
Kategori:	Blok element
<HR>	Indsætter en vandret linie.
Attributter:	
ALIGN	Justering.
SIZE	Tykkelse.
WIDTH	Bredde.
NOSHADE	Fjernelse af 3d effekt.
Kategori:	Blok element

Global justering

<CENTER>	Definerer centrering af tekst, grafik og andre HTML elementer.
Kategori:	Blok element
<DIV>	Definerer justering af tekst, grafik og andre HTML elementer.
Attributter:	
ALIGN	Justering.
Kategori:	Blok element

Hyperlink

<A>...	Definerer et hyperlink.
Attributter:	
HREF	Link henvisning.
TARGET	Mål ramme.
NAME	Destinations mål.
Kategori:	Linie element

Lister og opstillinger

...	Ordnet liste.
Attributter:	
TYPE	Nummererings type.
START	Start værdi for listen.
Kategori:	Liste element
...	Uordnet liste.
Attributter:	
TYPE	Punktegns type.
Kategori:	Liste element

...	Liste punkt.
Attributter:	
TYPE	Nummererings type eller Punktegns type.
Kategori:	Liste element

Grafik og Lyd

	Indsætter grafik/billeder.
Attributter:	
SRC	Link henvisning til grafik fil.
ALT	Alternativ tekst.
BORDER	Ramme (tykkelse).
WIDTH	Billedets bredde
HEIGHT	Billedets højde
ALIGN	Justering.
HSPACE	Horisontal margen.
VSPACE	Vertikal margen.
USEMAP	Henvisning til Klikbart billede (Imagemap).
Kategori:	Linie element
<MAP>...</MAP>	Definerer et klikbart billede (Imagemap).
Attributter:	
NAME	Unikt navn på det klikbare billede..
Kategori:	Linie element
<AREA...>	Definerer klikbare områder.
Attributter:	
SHAPE	Form på klikbart område.
COORDS	Koordinater for klikbart område.

HREF	Link henvisning.
TARGET	Mål ramme.
ALT	Alternativ tekst.
Kategori:	Linie element
<EMBED>	Indsætter et objekt, f.eks. en lyd -eller videofil.
Attributter:	
SRC	Link henvisning til medie fil.
AUTOSTART	Definerer om medie filen skal laodes automatisk.
HIDDEN	Skjuler medie panel ved afvikling af medie fil.
LOOP	Definerer gentagelse af medie fil.
Kategori:	Linie element

Tabeller

<TABLE>...</TABLE>	Indsætter tabel.
Attributter:	
ALIGN	Justering af tabel.
BORDER	Tabel ramme.
CELLPADDING	Celle margen.
CELLSPACING	Afstand ml. celler.
WIDTH	Tabel bredde.
HEIGHT	Tabel højde
BGCOLOR	Baggrundsfarve i tabel.
BACKGROUND	Baggrundsgrafik i tabel.
BORDERCOLOR	Tabel rammefarve. kun <i>MSIE</i> .
Kategori:	Tabel element
<TR>...</TR>	Definerer tabel række.
Attributter:	
ALIGN	Horisontal tekstjustering i tabel række.
VALIGN	Vertikal tekstjustering i

BGCOLOR	tabel række. Baggrundsfarve i tabel række.
BACKGROUND	Baggrunds grafik i tabel række.
Kategori:	Tabel element
<TD>...</TD>	Definerer tabel celle.
Attributter:	
ALIGN	Horisontal tekstjustering i tabel celle.
VALIGN	Vertikal tekstjustering i tabel celle.
WIDTH	Celle bredde.
HEIGHT	Celle højde
COLSPAN	Definerer hvor mange kolonner cellen skal spænde over.
ROWSPAN	Definerer hvor mange rækker cellen skal spænde over.
BGCOLOR	Baggrundsfarve i celle.
BACKGROUND	Baggrundsgrafik i celle.
NOWRAP	Forhindrer tekstombrydning i cellen.
Kategori:	Tabel element
<CAPTION>...</CAPTION>	Tabel overskrift.
Attributter:	
ALIGN	Justering.
Kategori:	Tabel element

Rammer

<FRAMESET>...</FRAMESET>	Definitionen på et rammedokument.
Attributter:	
COLS	Række antal.
ROWS	Kolonne antal.
FRAMEBORDER	Visuelle rammer.
FRAMESPACING (<i>MSIE</i>)	Afstand mellem rammer (ramme margen).
Kategori:	Ramme element
<FRAME>	Definerer ramme indhold.
Attributter:	
SRC	Dokument henvisning.
NAME	Ramme navn.
SCROLLING	Rullepanel i ramme.
NORESIZE	Fast rammestørrelse.
MARGINWIDTH	Venstre og højre margen.
MARGINHEIGHT	Top og bund margen.
FRAMEBORDER	Visuelle rammer.
Kategori:	Ramme element
<NOFRAMES>...</NOFRAMES>	Definerer alternativt indhold.
Kategori:	Ramme element

Indlejnings konventioner

Kategori navn	Må indlejres i:
Top element	Som del af selve HTML dokumentets skelet.
Hoved element	HTML dokumentets hoved (<HEAD>).
Blok element	<BODY>, <CENTER>, <DIV>, , <NOFRAMES>, <TD>.
Linie element	<BODY>, <A>, , , <CENTER>, <DIV>, , <Hx>, <I>, , <BIG>, <SMALL>, , <NOFRAMES>, , <P>, <TABLE>, <TD>, <TR>. Med undtagelse af linien elementet <AREA> som kun må indlejres i <MAP> og linie elementet <MAP> som kun må indlejres i <BODY>, <CENTER>, <DIV>, <NOFRAMES>, <P> og <TD>.
Liste element	<BODY>, <CENTER>, <DIV>, , <NOFRAMES>, <TD>. Med undtagelse af liste elementet , som kun må indlejres i og .
Tabel element	<BODY>, <CENTER>, <DIV>, , <NOFRAMES>, <TD>. Med undtagelse af <CAPTION> og <TR> som kun må indlejres i <TABLE> og <TD> som kun må indlejres i <TR>.
Ramme element	<FRAMESET> og <NOFRAMES> må indlejres i <HTML> og <FRAME> må indlejres i <FRAMESET>.



Konventionerne er ikke ufravigelige, men mere et forslag til hvad man bør og ikke bør.



Hvis du omgås ovenstående konventioner skal du imidlertid være opmærksom på, at nogle sammensætninger vil give fejlvisning i browseren.

<!--...-->, 56	Browseren viser ikke billeder, 72	MSIE, 6
<!DOCTYPE>, 56		Netscape., 6
<A>, 39	Cute FTP 6.2, 68	
<AREA>, 51	Download, 41	Om HTML Support, 4
, 18		Ordrede lister, 21
<BIG>, 18		Overskrift, 20
<BODY>, 12		
 , 14	Fejl, ris og ros, 3	Punktsopstilling, 21
<CAPTION>, 30	Filoverførsel, 72	
<CENTER>, 16	Frames, 77	Rammedokument, 58
<DIV>, 16	Fremhævning, 18	Rammer, 77
, 18	FTP login navn, 68	Relativ URL, 43
<EMBED>, 48	FTP password, 68	Råd om hjemmesider, 67
, 19	FTP server adresse, 68	
<FRAME>, 58	FTP Site Manager, 68	Skriftfarve, 19
<FRAMESET>, 58	FTP-program, 68	Skriftstørrelse, 19
<H1>, 20		Skrifttype, 19
<H2>, 20	Generelle Forudsætninger, 3	Specielle tegn, 10
<H3>, 20	Grafik og Lyd, 76	Sprog, 3
<H4>, 20		Standard hyperlinkfarver, 44
<H5>, 20	Heading, 20	Standard tekstfarve, 17
<H6>, 20	HTM, 5	Struktur, 74
<HEAD>, 12	HTML, 5; 6	Symboler, 4
<HR>, 17	Html editorer, 66	
<HTML>, 12	HTML element, 9	Tabeller, 30; 76
<I>, 18	HTML elementer, 74	Tekstformatering, 74
, 26	HTML og Java galleriet, 3	
, 21	Hyperlink, 39; 75	Uniform Ressource Locator, 5
<MAP>, 51	Hyperlink til andre dokumenter, 40	Uordnede lister, 22
<META>, 55	Hyperlink til en fil, 41	Url, 5; 43
<NOFRAMES>, 64		
, 21	Imagemap, 51	video, 48
<P>, 15	Imagemap - koordinater, 52	Videre med HTML, 73
<SMALL>, 18	indlejring, 9	
, 18	Indlejnings konventioner, 78	Web-sted vises ikke i browseren, 72
<TABLE>, 30	Internet-browser, 6	Windows Notesblok, 8
<TD>, 30		WWW, 5
<TITLE>, 12		WWW konsortiet, 11
<TR>, 30		
<U>, 18	Justering, 16	Åbne elementer, 9
, 22		
Absolut URL, 43	Klikbare billeder, 51	
Adskillelser, 75	Kommentarer, 56	
Afsnit, 15		
Alternativ visning, 64	Linieskift, 14	
Attribut regler, 10	Link konventioner, 45	
	Linkning til bogmærker, 42	
Baggrundsbilleder, 25	Lister og opstillinger, 75	
Baggrundsfarve, 25	Lukkede elementer, 9	
Billed dimensioner, 28	Lyd, 42; 48	
Billeder, 26	Lydformater, 48	
Billeder i tabeller, 38		
	Medieafsiller, 48	
	META information, 55	
	Microsoft Internet Explorer, 6	