

COSTRUIRE PAGINE WEB

LE BASI DELL' HTML MA NON SOLO

I. T. I. “A. Volta” - Trieste

Sommario:

I concetti fondamentali : l’ipertesto e la multimedialità	Pag. 3
La progettazione : usabilità e uniformità Gli editor di html: front page	Pag. 4
Il linguaggio di programmazione : html e i tag essenziali	Pag. 5
L’intestazione : i meta tag	Pag. 6
Il corpo del documento : i tag testo “a capo”	Pag. 7
I collegamenti ipertestuali : i link interni ed esterni alla pagina	Pag. 8
Le immagini e i colori : consigli e formati da utilizzare	Pag. 9
Le tabelle : l’impaginazione	Pag. 10
I frame : incompatibilità e il tag noframe	Pag. 11
I fogli di stile: css esterni	Pag. 12
Gli script : javascript	Pag. 13
Glossario : alcuni termini	Pag. 14
Bibliografia : per saperne di più	Pag. 15
Appendice : esercizi html	Pag. 16
esercizi html	Pag. 17
esercizio javascript	Pag. 18

I Concetti Fondamentali:

L'ipertesto è un sistema di organizzazione delle informazioni in una struttura non sequenziale, si basa cioè su di un'organizzazione reticolare costituita da un insieme di unità informative (le pagine dette nodi) e da un insieme di collegamenti (detti link) che consentono di passare da un nodo ad un altro. Il lettore pertanto non è vincolato alla sequenza lineare dei contenuti di un documento ma può muoversi a piacere da un nodo all'altro costruendosi di volta in volta un proprio percorso di lettura.

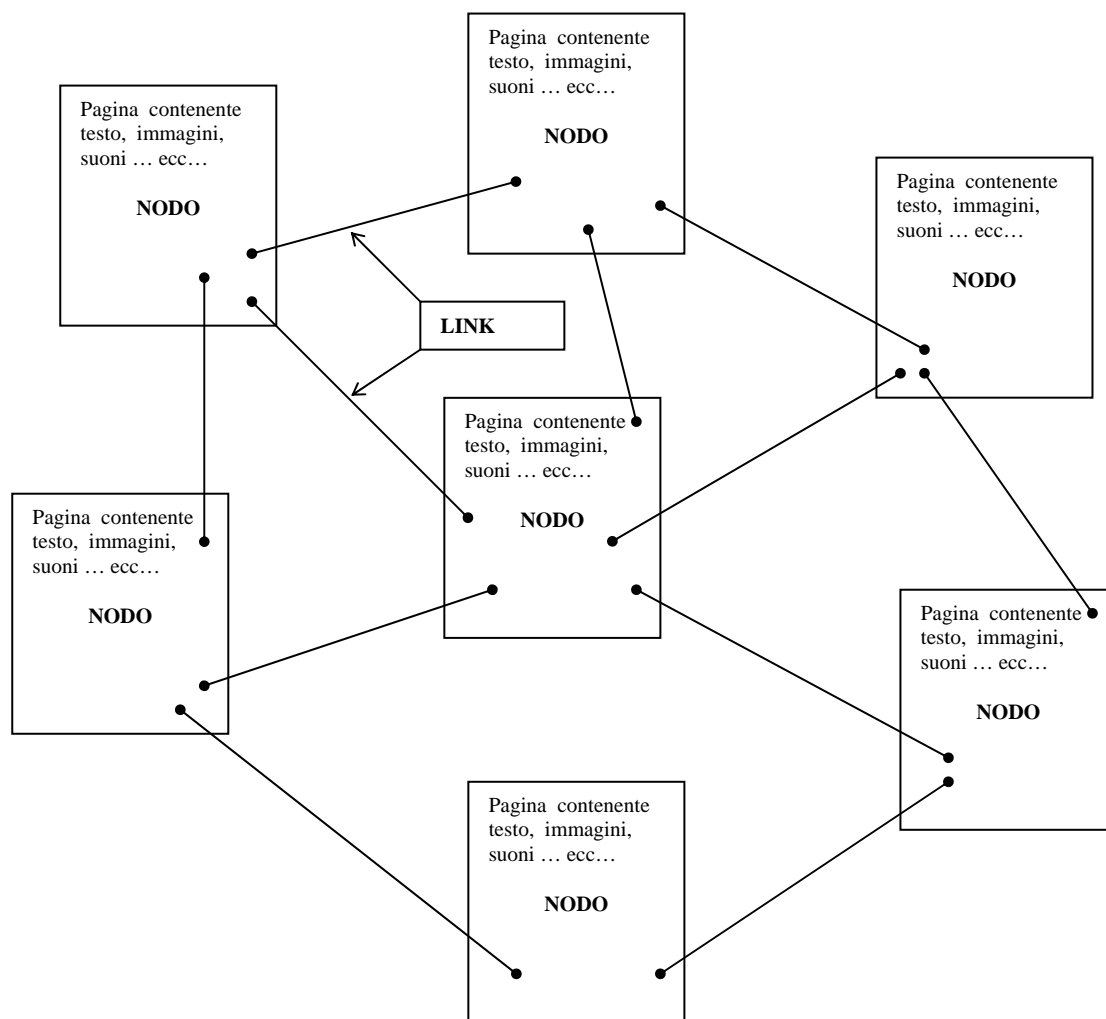


Fig. 1

La rete di informazioni e rimandi incrociati può assumere svariate configurazioni (gerarchico, circolare, reticolare) ma in generale più numerosi sono i collegamenti maggiore è la libertà di consultazione prestando attenzione al "grado di confusione" unico svantaggio derivante da una libertà di navigazione troppo ampia.

Un ipertesto diventa multimediale quando utilizza contemporaneamente nella comunicazione di informazioni più media cioè più linguaggi (ad es. testi, immagini e suoni).

In conclusione il World Wide Web (www) è un enorme collezione di documenti multimediali organizzata in una struttura ipertestuale distribuita su milioni di host Internet.

La Progettazione:

Un sito, costituito da una o più pagine web, è semplicemente un modo di strutturare i dati, rendendoli più significativi, uniformi ed accessibili. Non è cioè una questione di dimensioni ma di usabilità, rispettando alcune convenzioni che ne migliorino l'uniformità rispetto a tutto il web.

L'utilizzo cioè di un logo su ogni pagina, l'uso degli stessi font e stili dei caratteri, dei colori e degli sfondi contribuiscono a rafforzare l'identità delle pagine appartenenti a un sito.

Tutto ciò richiede una pianificazione da affrontare all'inizio della realizzazione del sito decidendo subito le finalità del sito stesso (informative, promozionali, vendita, ecc) e progettando, almeno a sommi capi, la struttura gerarchica dell'ipertesto.

La realizzazione di tutti gli elementi di grafica da inserire e la strutturazione di una pagina modello vanno quindi affrontati all'inizio (a tale scopo può essere utile trarre ispirazione da siti esistenti).

Infine allo scopo di evitare problemi di funzionamento nella fase di pubblicazione del sito è fondamentale prestare la massima attenzione al salvataggio (denominazione ed posizionamento) delle pagine realizzate testando il funzionamento dei collegamenti in modalità locale in modo da individuare subito eventuali bug.

Nb. Di solito la prima pagina viene chiamata Index.html al fine di essere facilmente riconosciuta e gestita dal server sul quale il sito viene pubblicato.

<i>Domande da porsi quando si sviluppa un sito</i>
<ul style="list-style-type: none">- <i>perché sviluppo questo sito?</i>- <i>quali tipologia di visitatori devono accedervi?</i>- <i>quali messaggi devo comunicare?</i>- <i>i visitatori hanno esigenze particolari?</i>- <i>hanno la necessità di contattarmi?</i>- <i>con quale frequenza verrà aggiornato il sito?</i>

Tab. 1

Gli Editor di HTML:

Un codice sorgente in html può essere compilato anche con un semplice editor di testi (blocco note di windows), con lo svantaggio che si tratta di un'operazione faticosissima che richiede la conoscenza completa dell'html.

Si può invece più semplicemente utilizzare un editor WYSIWYG (what you see is what you get: "quello che vedi è quello che ottieni"). Questi programmi funzionano in modo analogo ai software di videoscrittura, si opera cioè in modo grafico tramite il mouse mentre il programma genera automaticamente il codice html necessario, prestando attenzione però al fatto che non sempre il codice generato è un codice ottimizzato e perfettamente standard e il più delle volte richiede una "limatura" attraverso l'html di alcuni passaggi.

Tra questi programmi editor si possono citare Microsoft FrontPage e Macromedia DreamWeaver. Sicuramente Microsoft FrontPage vista la facilità con la quale si possono importare documenti generati da programmi applicativi di windows (word, excel, ecc....) gode di una maggiore diffusione e popolarità.

Il Linguaggio di Programmazione:

Il linguaggio per generare documenti ipertestuali è l'HTML (Hypert Text Markup Language) nato all'insegna della più assoluta universalità ed indipendenza dalla piattaforma utilizzata.

Un file html non è altro che un file di testo (definito genericamente "testo ASCII") sostanzialmente identico ai file di tipo txt che si possono scrivere con un comunissimo editor di testi (ad es. Blocco Note di Windows) ma per funzionare come pagina web deve possedere due caratteristiche:

- deve essere nominato con estensione .html (o .htm) anziché .txt;
- deve contenere , oltre al testo vero e proprio, anche le istruzioni che consentono al browser di riconoscerlo e gestirlo. Queste istruzioni sono chiamate marcatori (Tag).

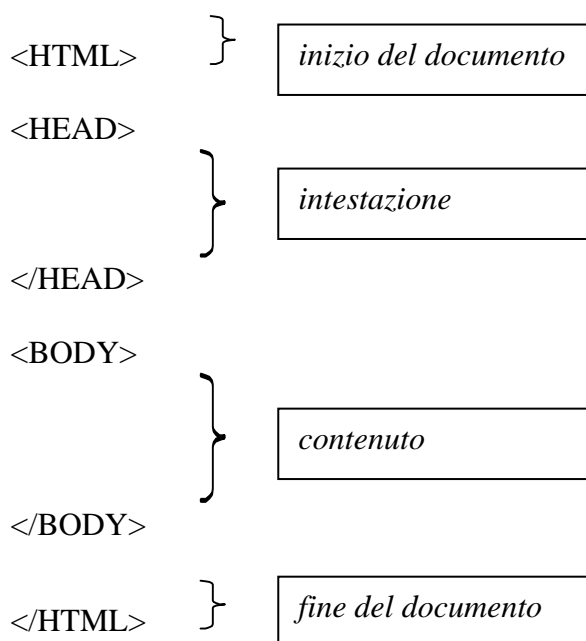
L'html pertanto viene definito come un linguaggio di programmazione interpretato in quanto il codice sorgente rimane immutato e sempre leggibile in modo "trasparente" risulta cioè impossibile proteggere i documenti dalla copia.

I browser sono programmi che consentono la visualizzazione dei documenti interpretandone passo passo il codice sorgente (i più comuni sono Internet Explorer e Netscape Navigator).

Visualizzando il codice sorgente si possono scoprire tutti i dettagli e le impostazioni all'origine della pagina web nonché tutti i collegamenti ad altri file multimediali che concorrono a completare il documento.

Esempio n° 1 – i tag essenziali

La struttura essenziale di ogni pagina web comprende alcuni elementi costanti (tag):



Nb. I Tag sono comandi racchiusi tra i segni < (minore) e > (maggiore), chiamate anche parentesi angolari ricordando chela differenza tra minuscole e maiuscole è ininfluente.

Questi comandi vengono interpretati dal browser come istruzioni da eseguire e non come testo da visualizzare sullo schermo.

La maggior parte (ma non tutti) dei tag funzionano in coppia, inoltre è spesso possibile includere coppie di tag all'interno di altre coppie rispettando però una sequenza simmetrica (a sandwich).

I Meta Tag:

Nell'intestazione del documento (la sezione compresa tra <head> e </head>) si possono inserire informazioni che non vengono visualizzate nella pagina ma che ne descrivono le caratteristiche: titolo, autore, parole chiave, ... ecc. Queste informazioni sono utili per la gestione della pagina da parte dei motori di ricerca in internet e vengono gestite attraverso i tag <Meta>.

Esempio n° 2 – i tag meta

I meta-tag vanno inseriti nella sezione intestazione:

<HTML>

<HEAD>

<META NAME=author CONTENT="Pinco Pallino"> } *definisce il nome dell'autore*

<META NAME=description CONTENT="Breve descrizione dei contenuti">
} *descrive il contenuto della pagina*

<META NAME=keywords CONTENT="Parola-chiave, parola-chiave">
} *specifica le parole chiave che servono ai motori di ricerca per catalogare la pagina*

</HEAD>

<BODY>

.....

</BODY>

</HTML>

Nb. I Meta non richiedono chiusura, vanno cioè utilizzati da soli, con l'aggiunta però di attributi prestando attenzione alle virgolette.

Nell'elenco le parole-chiave devono essere separate da virgole ed è inoltre raccomandabile indicarle sia in italiano sia in inglese prestando attenzione a non esagerare con la quantità (una ventina al massimo).

Il Corpo del documento:

Nel corpo del documento (la sezione compresa tra <body> e </body>) vanno inseriti tutti i contenuti che devono apparire nella pagina web: testi, immagini, collegamenti ipertestuali (link), ecc

La gestione del testo ad esempio richiede l'inserimento di appositi tag per mandare a capo il testo stesso (gli "a capo" ottenuti con l'invio non sono mantenuti in fase di visualizzazione).

Esempio n° 3 – i tag per andare a capo

Questi tag vengono utilizzati per gestire il testo:

<HTML>

<HEAD>

.....

</HEAD>

<BODY>

Questa frase va a capo
 senza interrompere il paragrafo.

}

*il tag
 equivale ad una semplice interruzione di riga*

Questo paragrafo si interrompe. <P> Questo è un nuovo paragrafo.

}

il tag <P> crea un'interruzione, il testo va a capo lasciando una riga vuota

</BODY>

</HTML>

Nb. E' importante sottolineare che gli "a capo" e gli allineamenti impostati manualmente all'interno del codice non hanno nessun'influenza sull'aspetto della pagina, teoricamente i tag e il contenuto della pagina potrebbero anche essere scritti tutti di seguito su un'unica riga, vengono allineati e distanziati esclusivamente per facilitarne la lettura.

Eventuali commenti di alcune parti del codice si possono inserire utilizzando il tag <!-- --> che non viene visualizzato dal browser (ad es. <!-- commento da inserire -->).

I Link:

I collegamenti ipertestuali vengono creati associando ad un oggetto visualizzato nella pagina (testo, immagine o bottone) un indirizzo del nodo di destinazione. Questa associazione si basa sull'utilizzo del tag <A HREF> (significa ancoraggio) specificando il percorso (path) e il nome del file di destinazione. L'oggetto associato diventa così un elemento "attivo" (cliccabile).

Bisogna pertanto prestare attenzione alla posizione di salvataggio dei file (directory e sotto-directory) e alla differenza tra maiuscole e minuscole nell'assegnazione dei nomi.

La destinazione può essere esterna o interna rispetto alla pagina corrente. Nel primo caso può essere un'altra pagina dello stesso sito, un differente sito web, un indirizzo di posta elettronica o un file da visualizzare o scaricare. Nel caso invece di collegamento interno alla pagina stessa esso diventa un segnalibro invisibile chiamato "ancora".

Esempio n° 4 – i link esterni ed interni alla pagina

La struttura essenziale di ogni pagina web comprende alcuni elementi costanti (tag):

<HTML>

<HEAD>

.....

</HEAD>

<BODY>

(es. link esterno)

 vai alla pagina 2

} viene prima indicata la "destinazione" e poi l'elemento attivo (il testo)

(es. link interno)

 qui inizia l'argomento 1

} si definisce prima la destinazione

.....

 vai all'argomento 1

} poi si imposta il collegamento

</BODY>

</HTML>

Nb. I colori dei collegamenti ipertestuali si possono definire con il tag <Body Link> per le tre condizioni possibili per i link ("normali", attivi e già visitati):

<BODY LINK="#Colore normale" ALINK="#Colore attivo" VLINK="#Colore già visitato">

Le Immagini:

All'interno del corpo del documento si possono inserire anche delle immagini, normalmente per il web i formati standard utilizzati sono Gif (per gli elementi di grafica) e Jpeg (per le foto vere e proprie), adottando però alcuni accorgimenti:

- le pagine html essendo file di puro testo normalmente non raggiungono dimensioni rilevanti;
- gli elementi che più "pesano" in termini di ingombro e tempi di caricamento sono le immagini;
- ottimizzare un'immagine significa limitarne le dimensioni raggiungendo il miglior compromesso tra qualità e "peso" del file;
- bisogna pertanto intervenire su diversi fattori quali la risoluzione, la profondità di colore e il livello di compressione (solo per il formato Jpeg). A tale scopo si utilizzano solitamente dei programmi di grafica digitale come Paint Shop Pro o PhotoShop o nella necessità di utilizzare tante immagini fare ricorso alle miniature.

Per inserire un'immagine nella pagina si utilizza il tag che non richiede un'istruzione di chiusura essendo singolo (ad es.).

Se un collegamento è associato ad un'immagine (ad es. un bottone) l'immagine appare contornata da un profilo colorato. Per migliorare l'aspetto estetico occorre perciò specificare l'attributo Border all'interno del tag che richiama l'immagine (ad es.).

I Colori:

Poiché le pagine web hanno come applicazione primaria la visualizzazione sui monitor il metodo di riferimento per la gestione dei colori è la sintesi additiva (RGB) così definita perché basata sull'addizione o sovrapposizione di tre colori di base: red, green, blu.

In pratica ogni colore è identificato da tre numeri che indicano la "quantità" di rosso, verde e blu presente secondo un sistema di codifica esadecimale.

Nella tabella di seguito si riportano i principali 16 colori universalmente riconosciuti :

Colore (in inglese)	Codice esadecimale (RGB)
Aqua	00FFFF
Black	000000
Blue	0000FF
Fuchsia	FF00FF
Gray	808080
Green	008000
Lime	00FF00
Marron	800000
Navy	000080
Olive	808000
Purple	800080
Red	FF0000
Silver	C0C0C0
Teal	008080
White	FFFFFF
Yellow	FFFF00

Tab. 2

Le Tabelle:

Il linguaggio html non offre grande flessibilità per la gestione del testo, ricorrendo alle tabelle si può ad esempio impaginare il testo su colonne multiple o allineare immagini e testo. Solitamente le tabelle vengono perciò utilizzate per costruire l'intera struttura di una pagina (layout) impostando la proprietà bordo invisibile tramite il tag `<TABLE BORDER="0"> </TABLE>`. L'unico inconveniente deriva dal fatto che per uniformare in maniera precisa gli allineamenti orizzontali (ossia per regolare con precisione la larghezza di una cella priva di contenuti) si può utilizzare un'immagine invisibile come una .gif trasparente o riempita dello stesso colore dello sfondo.

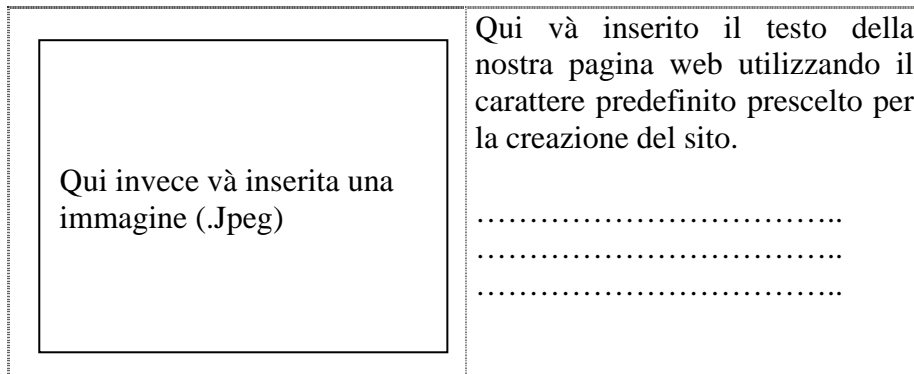


Fig. 2

Anche i bottoni utilizzati per attivare i link della pagina vengono inseriti come immagine (.Gif) all'interno di una tabella senza bordo.

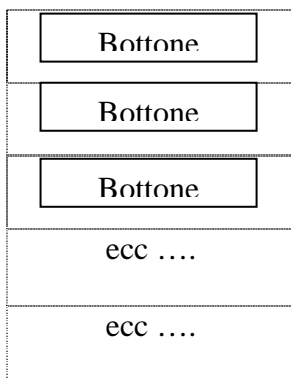


Fig. 3

I bottoni si possono creare con dei programmi di grafica quali ad esempio Microsoft Image Composer e vanno inseriti nella pagina come una qualsiasi altra immagine associata ad un collegamento ipertestuale.

I Frame:

I frame (letteralmente “cornici”) consentono di realizzare strutture sofisticate in cui la finestra del browser viene suddivisa in varie sezioni indipendenti. Si ottengono così vari riquadri fisicamente distinti (con bordi visibili o non visibili ed eventualmente con barre laterali di scorrimento) dove solitamente alcuni frame rimangono fissi e quindi solo una parte dello schermo viene ricaricata o aggiornata.

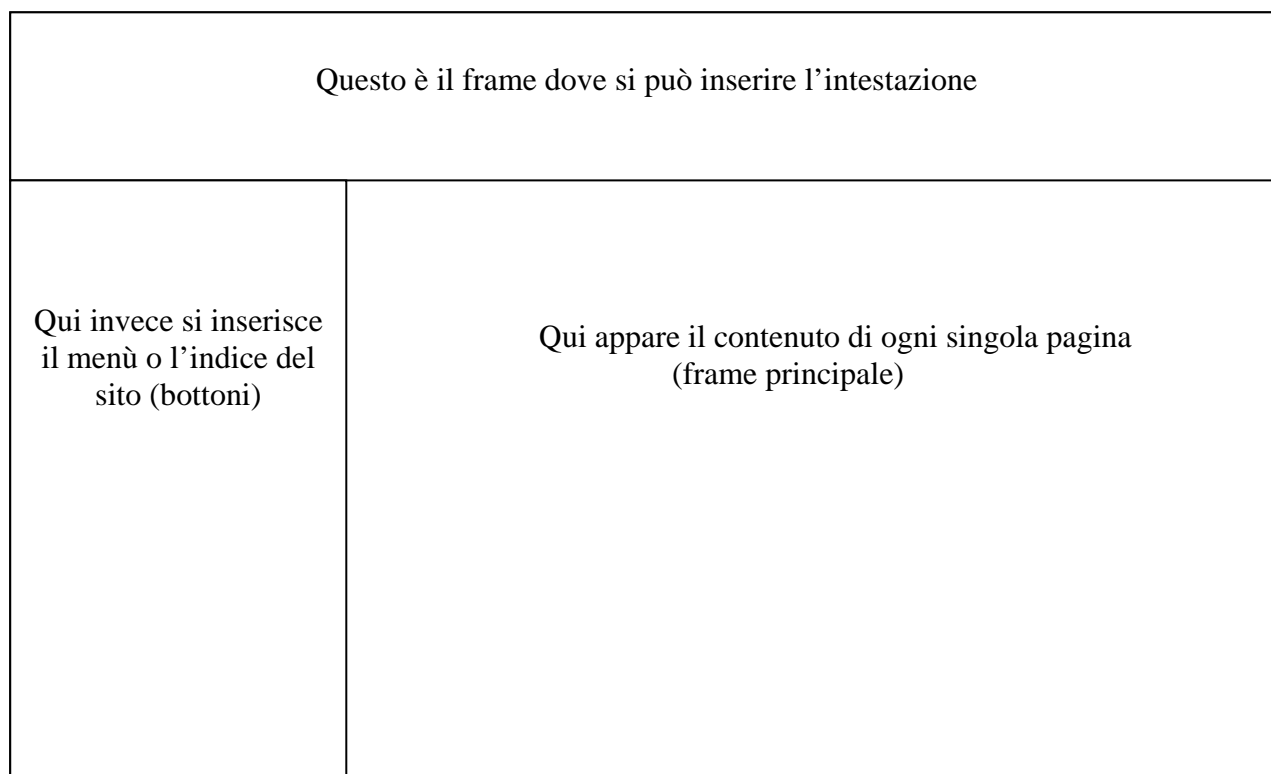


Fig. 4

Nb. Dal punto di vista pratico ciò che conta è che i frame possono essere aggiornati in modo indipendente. Una schermata suddivisa in più frame cioè non è una singola pagina e pertanto può essere attivo soltanto un frame per volta.

Un insieme di frame viene generato creando prima di tutto una pagina “contenitore” che non contiene alcunché ma indica al browser soltanto la presenza e la disposizione dei vari frame.

Le vecchie versioni dei browser potrebbero non essere in grado di visualizzare pagine con frame è pertanto necessario predisporre una sorta di “uscita di sicurezza” utilizzando il tag `<NOFRAME>` da collocare alla fine della pagina.

Esempio n° 5 – il tag `<NOFRAME>`

Questo tag permette di specificare un contenuto alternativo alla pagina con frame:

```
<NOFRAME>
```

Se leggete questo messaggio il vostro browser non è compatibile con i frame. Cliccate qui:

```
<A HREF=”Pagina_senza_frame.html”> vai alla versione senza frame </A>
```

```
</NOFRAME>
```

I Fogli di Stile:

I fogli di stile (CSS) sono particolari documenti, privi di contenuto, che contengono soltanto una serie d'impostazioni stilistiche (criteri di formattazione) definite a priori dall'autore del sito. Quando vengono associati ad un gruppo di documenti consentono di adeguare automaticamente i contenuti a tutte le caratteristiche di formattazione impostate (ad es. stile e dimensione del carattere, colori di sfondo, ecc ...). In pratica nel foglio di stile si attribuiscono le caratteristiche desiderate ai vari elementi delle pagine applicandole automaticamente ad ogni pagina del sito utilizzando un collegamento con la seguente sintassi da collocare nell'intestazione di ogni pagina:

```
<LINK REL="Stylesheet" HREF="mio_stile.css" TYPE="Text/css">
```

Se in seguito si desidera cambiare lo stile dell'intero sito basta modificare il contenuto del file .css .

Esempio n° 6 – i fogli di stile CSS esterni

Creare un file di testo (salvato con estensione .css) ed inserire soltanto il tag <STYLE> tra l'intestazione ed il corpo della pagina:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
</HEAD>
```

```
<STYLE>
```

```
BODY {background : #FFFFFF; } } definisce il colore dello sfondo (bianco)
```

```
H1 {font-family : arial; font-size : 14 pt; color : #000000 }
```

```
} definisce lo stile, la dimensione ed il colore (nero) del testo dei titoli
```

```
P { font-family : courier new; font-size : 12 pt; color : #000000 }
```

```
} definisce lo stile, la dimensione ed il colore (nero) del testo dei paragrafi
```

```
</STYLE>
```

```
<BODY>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Nb. Gli stili sono espressi sotto forma di attributi racchiusi tra parentesi graffe separati da un punto e virgola. Si possono prevedere sino a sei livelli di titolazione (H1, H2, H3, ecc ...) prevedendo poi l'inserimento dei titoli di ogni pagina nei corrispettivi tag (ad es. <H1> Titolo </H1>).

Gli Script:

Gli script sono sequenze di istruzioni scritte in linguaggi specifici (Javascript o Vbscript) incorporate direttamente nel codice html di una pagina al fine di rendere interattiva e dinamica la pagina web (DHTML:"Dynamic Html"). E' possibile, ad esempio, utilizzando la tecnica definita rollover inserire pulsanti che vengono modificati quando sono percorsi dal cursore o inserire nella pagina un orologio e un calendario.

Gli script vengono inseriti utilizzando il tag <SCRIPT> nella maggior parte dei casi nell'intestazione (benché sia possibile inserire lo script anche nel corpo della pagina) e naturalmente richiedono la conoscenza del linguaggio di programmazione.

Esempio n° 7 – inserimento di un javascript di tipo "Alert"

Uno script di tipo "Alert" provoca l'apparizione di una finestra che contiene un messaggio di avvertimento ed un pulsante OK che ne provoca la chiusura

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

```
<SCRIPT LANGUAGE=Javascript TYPE="Text / Javascript">
```

```
}
```

il tag di apertura specifica il linguaggio utilizzato

```
WINDOW.ALERT("MESSAGGIO DA INSERIRE") }
```

script per visualizzare la finestra

```
</SCRIPT>
```

```
}
```

il tag di chiusura conclude lo script

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Nb. Se le pagine del sito utilizzano lo stesso codice sorgente non è necessario inserirlo in ciascuna pagina ma è possibile creare un file javascript esterno (salvato con estensione .js) e collegarlo a ciascuna pagina utilizzando l'attributo SRC del tag script:

```
<SCRIPT SRC="codice_esterno.js" LANGUAGE=javascript TYPE="text / javascript">
```

Questa tecnica alcune volte è utilizzata per impedire la visualizzazione del codice ma richiede la corretta configurazione del server sul quale il sito viene pubblicato.

Javascript, nonostante i nomi siano simili, non è java , java infatti è un linguaggio di programmazione utilizzato principalmente per la creazione di piccoli programmi (applet) che vengono inclusi nelle pagine html utilizzando il tag <APPLET> .

Glossario:

- ADSL** (asymmetrical digital subscriber line): tecnologia di trasmissione digitale dei dati su normali linee telefoniche, in grado di permettere uno scambio di dati a velocità comprese tra 1,5 e 9 Mbps in ricezione e fra 16 e 640 Kbps in trasmissione. Il collegamento internet attraverso linee Adsl è molto più veloce di quello attraverso tradizionali linee analogiche o Isdn.
- ASCII** (american standard code for information interchange): uno dei codici più diffusi per la rappresentazione dei simboli alfanumerici.
- BROWSER** : programma per la visualizzazione dei documenti multimediali del web.
- CLIENT** : programma che interagendo con un modulo remoto (server) permette ad un utente di accedere a servizi e risorse disponibili sulla rete.
- CSS** (cascading style sheets): linguaggio per la specificazione di fogli di stile.
- DNS** (domain name server): sistema che consente di assegnare nomi simbolici agli host di internet suddividendo la rete in sezioni logiche ordinate in modo gerarchico, denominate domini.
- FTP** (file transfer protocol): protocollo per il trasferimento dei file che consente agli utenti di prelevare o depositare file da o su computer remoti.
- HOST** : computer connesso alla rete in modo permanente in grado di "ospitare" risorse.
- HTTP** (hypertext transfer protocol): protocollo che regola l'interazione tra i client e i server.
- IP** : identificativo numerico unico (indirizzo) associato a ogni computer connesso on line.
- ISDN** (integrated services digital network): standard di comunicazione utilizzato per la trasmissione di informazioni in formato digitale attraverso linee telefoniche.
- LOGIN** : la procedura di accesso a un computer remoto.
- MODEM** : dispositivo che permette ad un computer digitale di comunicare anche attraverso linee di trasmissione analogiche (linee telefoniche) mediante un processo di modulazione e demodulazione del segnale.
- PROVIDER** : società o istituzione che fornisce l'accesso ad internet.
- SERVER** : programma che gestisce, elabora e fornisce dati a moduli client.
- TCP/IP** (transmission control protocol / internet protocol): l'insieme di protocolli che consentono lo scambio di dati tra i computer in rete.
- URL** (uniform resource locator) : sistema con la quale si specifica formalmente la collocazione delle risorse su internet (una sorta di indirizzo elettronico).

Bibliografia:

- Laboratorio di html, autore Fabrizio Comolli, editore Apogeo;
- Javascript per il world wide web, autore Tom Negrino, editore Addison – Wesley;
- Internet 2004, autore Gino Roncaglia, editore Laterza.

Per Saperne di Più:

- www.html.it guide e corsi su html e javascript;
- www.wpdf.com progettazione grafica;
- www.volftp.it programmi gratuiti, immagini e script;
- www.asbafo.net programmi gratuiti, immagini e script;
- www.useit.com usabilità del web.

Appendice:

Esercizio n°1

Scopo: Visualizzare il codice sorgente di una pagina con Internet Explorer e copiarlo su file.

Esecuzione:

- collegarsi ad un indirizzo web e attendere che la pagina sia completamente caricata nella finestra del browser;
- aprire il menù visualizza e cliccare il comando html (si aprirà automaticamente una finestra dell'editor di testi predefinito in cui appare integralmente il codice html della pagina);
- salvare con nome la pagina così evidenziata, con estensione .html, prestando attenzione a selezionare la voce tutti i file (*.*) in corrispondenza dell'opzione salva come;
- aprire quindi il file creato utilizzando il browser in uso.

Esercizio n°2

Scopo: Creare una pagina web utilizzando un editor di testi.

Esecuzione:

- aprire il proprio editor di testi (blocco note di windows nella directory \start\programmi\accessori);
- ricopiare integralmente il codice di seguito riportato:

```
<html>
<head>
<title>home page</title>
<meta name=keywords content="home, page, homepage">
<meta name=autor content="Pinco Pallino">
<meta name=description content="Prova di scrittura di una pagina html">
</head>
<body bgcolor="#FFFF00" text="#000000">
<h1 align="center">HOME PAGE</H1>
<h2 align="center"><font color="#FF0000">BENVENUTI</font></H2>
<br>
<p>Questo è un esercizio di scrittura di un codice sorgente in
html che ha come scopo la comprensione dei tag principali
utilizzati per l'impaginazione e la gestione del testo.</p>
<p align="right">L'esempio riportato è pertanto
<i>assolutamente indicativo</i>
e ne consegue che il lettore potrà con un
<u>minimo di esperienza</u>
personalizzare a piacere la pagina utilizzando altri stili di
testo e di impaginazione.</p>
<p align="center"><font color="#0000FF">Vediamo ora alcuni esempi</font></p>
<p align="center"><b>CLICCA QUI</b></p>
</body>
</html>
```

- salvare con il nome home.html la pagina, prestando attenzione a selezionare la voce tutti i file (*.*) in corrispondenza dell'opzione salva come;
- aprire quindi il file creato utilizzando il browser in uso.

Esercizio n°3

Scopo: Creare un'altra pagina web utilizzando i tag visti nell'esercizio precedente e collegare con un link le due pagine.

Esecuzione:

- aprire il proprio editor di testi;
- creare una nuova pagina simile alla precedente e salvarla come pagina2.html;
- aprire nuovamente la pagina home.html ed aggiungere il seguente codice nella terz'ultima riga:

```
.....  
.....  
<p align="center"><b><a href="pagina2.html">CLICCA QUI</a></b></p>  
</body>  
</html>
```

- salvare nuovamente la pagina;
- aprire quindi il file creato utilizzando il browser in uso e verificare il funzionamento del collegamento ipertestuale realizzato.

Attenzione: affinché il link funzioni entrambi i file creati devono essere salvati nella stessa directory.

Esercizio n°4

Scopo: Creare una pagina web che contiene un'immagine utilizzando il tag ed impaginarla allineata a sinistra con del testo affiancato ad una certa distanza.

Esecuzione:

- aprire il proprio editor di testi;
- ricopiare integralmente il codice di seguito riportato:

```
<html>  
<head>  
<title>Pagina con Fotografia</title>  
</head>  
<body>  
  
<br><br>  
<p align="justify">Questa è una prova di inserimento di una immagine in  
una pagina html utilizzando le proprietà del tag img src prevedendo un  
allineamento a sinistra ed uno spazio vuoto attorno all'immagine.</p>  
</body>  
</html>
```

- salvare con il nome di immagine.html la pagina, prestando attenzione a selezionare la voce tutti i file (*.*) in corrispondenza dell'opzione salva come;
- aprire quindi il file creato utilizzando il browser in uso.

Attenzione: affinché l'immagine venga visualizzata deve essere collocata nella directory immagini e deve chiamarsi foto1.jpg ed inoltre deve avere una risoluzione di almeno 250x170 pixel.

Esercizio n°5

Scopo: Associare un link all'immagine della pagina web creata nell'esercizio precedente in modo da collegarla alla pagina home creata nell'esercizio n°2.

Esecuzione:

- aprire il proprio editor di testi;
- riaprire la pagina immagine.html ed aggiungere il codice di seguito riportato:

.....
.....

```
<body>  
<a href="home.html"> </a>
```

.....
.....

- salvare nuovamente la pagina;
- aprire il file creato utilizzando il browser e verificare il funzionamento del link.

Esercizio n°6

Scopo: Creare un rollover (viene modificato quando è percorso dal cursore) su di un bottone collegato alla pagina 2.

Esecuzione:

- costruire con un programma di grafica (ad es. Image Composer) due bottoni identici nelle dimensioni modificando esclusivamente il colore dello sfondo di uno dei due;
- salvare i bottoni così creati come immagini con i nomi home.gif e home1.gif;
- aprire il proprio editor di testi e copiare integralmente il codice di seguito riportato;

```
<html>  
<head>  
<title>rollover</title>  
</head>  
<body>  
<a href="pagina2.html" onmouseover="document.bottone.src='home1.gif'"  
onmouseout="document.bottone.src='home.gif'">  
</a>  
</body>  
</html>
```

- salvare con il nome di rollover.html la pagina, prestando attenzione a selezionare la voce tutti i file (*.*) in corrispondenza dell'opzione salva come e posizionarla nella medesima directory di salvataggio dei bottoni;
- aprire quindi il file creato utilizzando il browser in uso e verificare il funzionamento.

Attenzione:nella scrittura del codice vanno inserite esattamente tutte le virgolette indicate.