

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Tworzenie stron WWW. Biblia. Wydanie II

Autorzy: David A. Crowder, Andrew Bailey

Tłumaczenie: Sławomir Dzieniszewski, Krzysztof Jurczyk

ISBN: 83-7361-857-0

Tytuł oryginału: [Creating Web Sites Bible, Second Edition](#)

Format: B5, stron: 896

[Przykłady na ftp: 166 kB](#)



Wszystko, co musisz wiedzieć, aby stworzyć własną witrynę WWW

- Poznaj język HTML
- Wstaw na stronę tekst i sformatuj go za pomocą arkuszy stylów
- Dodaj do stron obiekty multimedialne, formularze i skrypty napisane w języku JavaScript
- Administruj witrynę i aktualizuj jej treść
- Zarejestruj swój serwis WWW w wyszukiwarkach internetowych

Tworzenie stron WWW to tylko pozornie proste zadanie. Profesjonalnie przygotowana witryna WWW to nie tylko kilka zdań napisanych w edytorze tekstu i wyeksportowanych do formatu HTML. Projekt serwisu WWW powinien zawierać odpowiednio przygotowane elementy graficzne, mechanizmy nawigacyjne, prawidłowo dobraną treść, formularze, skrypty i wiele innych składników. Po umieszczeniu witryny w sieci należy ją wypromować i dbać o aktualność informacji w niej zawartych. Widać więc, że stworzenie i utrzymywanie witryny WWW, która przyciągnie uwagę użytkowników sieci, wymaga opanowania wielu zagadnień.

Książka „Tworzenie stron WWW. Biblia. Wydanie II” to kompletny przewodnik po tych właśnie zagadnieniach. Znajdziesz w niej wszystkie informacje niezbędne do zaprojektowania, stworzenia, opublikowania i utrzymywania własnej witryny WWW. Przeczytasz o języku HTML i kaskadowych arkuszach stylów, narzędziach do tworzenia stron WWW i umieszczaniu witryny w sieci. Nauczysz się formatować tekst, umieszczać na stronach formularze, skrypty i elementy multimedialne, poznasz język XML i programy do przygotowywania grafiki na potrzeby sieci. Dowiesz się także, jak wypromować swoją witrynę i jak przygotować ją tak, aby wyglądała prawidłowo również na wyświetlaczach telefonów komórkowych.

- Promowanie witryny i rejestracja w wyszukiwarkach
- Projekt witryny WWW
- Język HTML i technologia CSS
- Wybór dostawcy usług internetowych i publikacja witryny
- Schemat nawigacji w witrynie
- Obróbka grafiki pod kątem zastosowania jej na stronach WWW
- Tworzenie skryptów w języku JavaScript
- Flash i inne technologie multimedialne
- E-biznes – witryny komercyjne i aukcje internetowe
- Administrowanie witryną
- Nowe technologie – XML i WML

Jeśli chcesz poznać najnowsze technologie, narzędzia i standardy projektowania stron WWW, koniecznie przeczytaj tę książkę.



Spis treści

Wstęp	23
Część I Tworzenie stron i witryn WWW	27
Rozdział 1. Projektowanie witryn internetowych	29
Klasyfikacja witryn internetowych	29
Prywatne strony domowe	30
Witryny informacyjne	30
Witryny organizacji	32
Witryny o tematyce politycznej	32
Witryny komercyjne	34
Informacje w Internecie	35
Odnajdywanie dobrych informacji	36
Badanie preferencji gości witryny internetowej	37
Przygotowanie planu	38
Ustalanie celów	38
Wybór technologii	39
Planowanie budżetu	40
Podsumowanie	40
Rozdział 2. Promowanie naszej witryny	41
Wykorzystanie wyszukiwarek internetowych	42
Zasada działania robotów i pajaków	44
Rejestrowanie się w przeglądarce	44
Jak ułatwić wyszukiwanie kluczowych informacji na stronie?	45
Przykład wykorzystania opisu zawartości strony	48
Ranking wyników wyszukiwania	49
Portale	49
Blokowanie przeszukiwania witryny	50
Korzystanie z katalogów internetowych	51
Ranking stron w katalogu	52
Zgłaszanie witryny do katalogu	52
Usługi katalogowe typu Free-For-All	53
Publikowanie ogłoszeń prasowych	54
Nawiązywanie i podtrzymywanie kontaktu z klientem	54
Odnajdywanie adresów poczty elektronicznej	55
Formatowanie e-maili — HTML czy zwykły tekst?	56

Wykorzystywanie wzajemnych połączeń	56
Wykorzystanie banerów reklamowych	56
Tworzenie banerów	57
Projektowanie efektywnych banerów	57
Reklamy multimedialne	58
Wymiana banerów	59
Reklama tradycyjna	59
Podsumowanie	60

Rozdział 3. Tworzenie stron WWW za pomocą języka HTML 61

Struktura dokumentu HTML	61
Podstawowe elementy strony WWW	62
Definiowanie elementów strony znacznikami otwierającymi i zamykającymi	62
Zagnieżdżanie elementów	63
Elementy blokowe	63
Elementy wewnętrzne	63
Atrybuty elementów	64
Atrybuty wspólne dla wszystkich elementów	64
Wykorzystanie atrybutów specjalnych	65
Akceptowanie domyślnych i wprowadzanie własnych wartości atrybutów	66
Wstawianie tekstu	66
Poziomy nagłówek	66
Wstawianie znaku podziału wiersza	67
Podział strony liniami poziomymi	68
Znaki niewidoczne	70
Narzędzia do tworzenia stron WWW	71
Edytory tekstu	72
Edytory HTML	73
Programy WYSIWYG	74
Programy zaawansowanej edycji tekstu	76
Inne programy	77
Wybór programu narzędziowego	77
Wersje demonstracyjne	78
Programy typu shareware	78
Programy typu freeware	79
Programy dodatkowe	79
Programy sprawdzające łącza	79
Programy sprawdzające zgodność kodu	81
Programy sprawdzające zgodność z typami przeglądarek	81
Monitorowanie serwerów	81
Wykorzystanie niektórych narzędzi	81
Notatnik	82
HomeSite	82
Netscape Composer	83
Dreamweaver	83
Podsumowanie	84

Rozdział 4. Organizowanie witryny WWW	85
Porównanie projektu strony i projektu witryny	85
Kolor	86
Styl tekstu	86
Nawigacja	87
Kluczem do sukcesu jest zawartość witryny	88
Funkcjonalność strony	88
Struktura witryny	89
Podział tematyczny	91
Naturalny podział informacji	91
Nadawanie adresów URL	92
Dodawanie łączy	93
Wprowadzanie właściwych adresów w łącach	95
Tworzenie wewnętrznych łączy za pomocą odnośników	95
Wysyłanie wiadomości poczty elektronicznej za pomocą łączy mailto	96
Inne rodzaje łączy	97
Wprowadzanie adresów URL za pomocą elementu BASE	97
Podsumowanie	98
Rozdział 5. Umieszczanie witryny w Internecie	99
Jak uzyskać własną nazwę domeny?	99
Wybór nazwy domeny	100
Wybór firmy rejestrującej nazwy domen	102
Pułapki rejestracji	103
Wybór firmy udostępniającej miejsce na serwerze WWW	104
Wybór najlepszego serwera WWW	105
Ilość potrzebnego miejsca na serwerze	107
Sposób przechowywania witryny WWW na serwerze	107
Wybór odpowiednich usług	109
Sprawdzanie firm udostępniających miejsce na serwerach WWW	111
Inne czynniki wpływające na wybór firmy	112
Obsługa klienta	112
Korzystanie z pomocy technicznej	112
Unikanie nieuczciwych firm	113
Na co zwrócić szczególną uwagę?	113
Kradzież nazw domen	113
Pułapka nielimitowanej liczby odwiedzin na stronie lub nieograniczonego miejsca na dysku	114
Pułapka ofert promocyjnych	114
Usługi dodatkowe	115
Dodatkowe konta poczty elektronicznej	115
Przekierowanie wiadomości poczty elektronicznej	115
Konta pocztowe automatycznie wysyłające odpowiedzi	117
Statystyki odwiedzin	118
Konfigurowanie parametrów witryny za pomocą panelu administracyjnego	119
Redystrybucja miejsca na serwerze WWW	121
Ładowanie stron na serwer WWW	121
Transfer poprzez FTP	122
Transfer za pomocą przeglądarki WWW poprzez HTTP	126
Podsumowanie	127

Część II Upiększanie stron WWW za pomocą różnych czcionek, obrazków i kolorów 129

Rozdział 6. Formatowanie tekstu	131
Style znaków	131
Kursywa	132
Tekst pogrubiony	132
Tekst preformatowany	133
Indeks górny i dolny	133
Elementy FONT i BASEFONT	135
Wyznaczanie wielkości czcionki	135
Względna wielkość czcionki	136
Porównanie wielkości czcionki i wielkości nagłówka	136
Zmiana domyślnego kroju czcionki	137
Kolor czcionki	138
Wyrównywanie i wprowadzanie wcięć w tekście	138
Co robić z elementami przestarzałymi?	138
Wprowadzanie wcięć za pomocą elementu BLOCKQUOTE	140
Wybór zestawu znaków	141
Znaki specjalne	145
Podsumowanie	153
Rozdział 7. Odszukiwanie obrazków w Internecie	155
Rodzaje plików graficznych	155
GIF	155
JPEG	156
PNG	156
Korzystanie z darmowej grafiki dostępnej w Internecie	156
Fotografie ogólnie dostępne	156
Wykorzystywanie dzieł grafików	157
Wybór właściwych artystów	157
Wykorzystanie kolekcji fotografii	158
Unikanie problemów prawnych	159
Wykorzystanie materiału chronionego prawem autorskim	159
Poszanowanie znaków towarowych	160
Podsumowanie	161
Rozdział 8. Dołączanie obrazków do stron WWW	163
Dodawanie obrazków do strony	163
Wykorzystanie atrybutów height i width	164
Określanie dodatkowych odstępów	165
Określanie grubości ramki	166
Wprowadzanie zamienników obrazków	168
Dodawanie opisu obrazka ułatwiającego nawigację	168
Wykorzystanie obrazków o niskiej rozdzielczości do skracania czasu pobierania strony	169
Wzajemne położenie tekstu i obrazków	170
Przesuwanie obrazków do prawego lub lewego marginesu	172
Zawijanie tekstu wokół obrazka	172
Jednoczesne rozmieszczanie kilku obrazków	174

Wykorzystanie obrazków do tworzenia połączeń	174
Wykorzystanie ramek	175
Umieszczanie pod obrazem wielu łączy za pomocą map obrazków	176
Rozwiązywanie problemów z obrazkami	177
Wykorzystanie miniaturki obrazków	177
Osadzanie na stronie specjalnych krojów czcionek	178
Dodawanie grafiki jako tła	180
Definiowanie wielkości obrazków wielokrotnie powielanych	180
Wprowadzanie tła z bocznym motywem	181
Obrazki tła bez widocznych spoin	182
Unikanie tła rozpraszającego uwagę	183
Wybór koloru i kontrastu	183
Podsumowanie	185
Rozdział 9. Tworzenie i modyfikowanie obrazków	187
Wybór programu graficznego	187
Photoshop	187
Fireworks	188
Painter	188
Paint Shop Pro	189
Modyfikowanie obrazków	189
Kadrowanie	190
Zmiana wielkości i rozdzielczości	191
Obracanie i odwracanie	194
Wyostrażanie i rozmazywanie	196
Stosowanie filtrów efektów artystycznych	197
Wykorzystanie programów do tworzenia grafiki trójwymiarowej	199
Poser	200
Bryce	201
trueSpace	202
iSpace	202
Trójwymiarowe modele i nie tylko	203
Podsumowanie	204
Rozdział 10. Wybór kolorów dla witryny	205
Określanie atrybutów koloru	205
Ustawianie koloru tła	206
Wybór koloru tekstu	207
Określanie koloru łączy	207
Nazwy i kody szesnastkowe kolorów	208
Kody kolorów	209
Nazwy kolorów	209
Paleta bezpiecznych kolorów	210
Zasada trzech „k”: komplementarność, kontrast i koordynacja	213
Wybór kolorów komplementarnych	214
Dobór odpowiedniego kontrastu	215
Koordynacja schematu kolorów	215
Właściwości kolorów	216
Podsumowanie	216

Część III Projektowanie układu strony 217**Rozdział 11. Wykorzystanie tabel na stronach WWW 219**

Wstawianie tabel i definiowanie ich rozmiarów	220
Obramowania tabel	224
Odstępy w tabelach	225
Wyrównywanie tabel i zawartości komórek	227
Wyrównywanie w poziomie	228
Wyrównywanie w pionie	234
Zablokowanie zawijania tekstu w komórkach	234
Łączenie komórek	236
Obrazki i kolory w tabelach	237
Dodawanie obrazków tła do tabeli	238
Definiowanie koloru tła tabeli	239
Podsumowanie	244

Rozdział 12. Projektowanie układu witryny za pomocą ramek 245

Projektowanie układu ramek	246
Funkcje ramek	247
Projektowanie układu nawigacji	247
Układ ramek typu działanie-wynik	248
Tworzenie dokumentów układu ramek	248
Wstawianie ramek pionowych i poziomych	250
Definiowanie wymiarów ramki w pikselach, wartościach procentowych i względnych	253
Zablokowanie możliwości zmiany wielkości ramek	256
Definiowanie nazw i zawartości ramek	256
Zagnieżdżanie dokumentów układu ramek	258
Zastosowanie elementu NOFRAMES	259
Wykorzystanie połączeń w ramach	260
Lokalizowanie połączeń w określonych ramach	261
Wykorzystanie zarezerwowanych nazw ramek	262
Definiowanie obramowania i marginesów ramek	263
Określanie grubości linii obramowania	263
Definiowanie kolorów obramowania	264
Wprowadzanie szerokości marginesów ramki	265
Konfigurowanie opcji paska przewijania	265
Alternatywy dla ramek	265
Unikanie problemów z ramkami	267
Sprawdzanie, czy została zdefiniowana właściwa liczba ramek	268
Dodawanie obcych elementów	268
Jakich rozdzielczości monitora najczęściej używają użytkownicy?	268
Projektowanie właściwej liczby ramek	269
Zamieszczanie połączeń do menu nawigacyjnego	269
Podsumowanie	270

Rozdział 13. Projektowanie stron za pomocą CSS 271

Testowanie przeglądarki WWW	272
Obsługa CSS w przeglądarce WWW	272
Kaskadowa hierarchia	273
Zastosowanie atrybutu style	273
Osadzanie stylów za pomocą znacznika <STYLE>	274
Dołączanie zewnętrznych arkuszy stylów	275

Zmiana właściwości elementów HTML	276
Przypisywanie klas	277
Wykorzystanie selektorów ID	278
Definiowanie właściwości elementów zagnieżdżonych	278
Niektóre ciekawe możliwości CSS	279
Specyfikacja CSS	281
Właściwości CSS1	281
Właściwości CSS2	290
Programy służące do tworzenia arkuszy stylów	314
Przydatne witryny poświęcone CSS	314
Podsumowanie	315
Rozdział 14. Rozmieszczanie elementów za pomocą warstw	317
Dodawanie warstw	317
Wykorzystanie CSS do rozmieszczania elementów	317
Różne układy	318
Bezwzględny i względny sposób rozmieszczania warstw	319
Elementy zagnieżdżone	321
Warstwy nachodzące na siebie	322
Układanie warstw w stos za pomocą atrybutu z-index	322
Zastosowanie przezroczystości i kolorów tła warstwy	323
Wycinanie fragmentów warstw	324
Widoczność warstw	325
Wyświetlanie elementów większych od rozmiarów warstwy	325
Warstwy widoczne	326
Warstwy ukryte	326
Paski przewijania	327
Podsumowanie	328
Część IV Dodawanie elementów interaktywnych za pomocą Flasha, formularzy i innych narzędzi	331
Rozdział 15. Pobieranie informacji za pomocą formularzy	333
Wstawianie formularzy	334
Element INPUT	334
Wprowadzanie nazw elementów kontrolnych	335
Wprowadzanie krótkich informacji za pomocą pól tekstowych	336
Definiowanie rozmiaru pola tekstowego	337
Definiowanie maksymalnej długości wprowadzanego tekstu	338
Wprowadzanie wartości początkowych w polu tekstowym	339
Definiowanie pól przeznaczonych tylko do odczytu	340
Wprowadzanie kompleksowych informacji za pomocą wielowierszowych pól tekstowych	341
Definiowanie wielkości wielowierszowych pól tekstowych	341
Zawijanie tekstu	342
Wprowadzanie domyślnej zawartości	343
Wykorzystanie pól wyboru i przycisków wyboru	343
Dodawanie pól wyboru	345
Grupowanie przycisków wyboru	345
Definiowanie domyślnie zaznaczanego wyboru	347
Wprowadzanie list wyboru za pomocą elementów SELECT oraz OPTION	347
Wprowadzanie wartości	349
Wyświetlanie menu przewijanego	350

Możliwość wyboru wielu opcji w menu przewijanym	350
Wprowadzanie domyślnie zaznaczonej opcji	352
Wykorzystanie przycisków INPUT	352
Wstawianie przycisku Submit	352
Wstawianie przycisku Reset	353
Tworzenie własnych przycisków	354
Wstawianie obrazków pełniących funkcję przycisków	354
Wykorzystanie elementu BUTTON	356
Wstawianie pól ukrytych	357
Dodawanie etykiet	358
Definiowanie kolejności tabulacji	359
Definiowanie klawiszy skrótów	360
Wysyłanie formularza	361
Podsumowanie	363

Rozdział 16. Tworzenie dynamicznych stron WWW z zastosowaniem JavaScript 365

Przykład programu w JavaScript	365
Składnia JavaScript	366
Zmienne i stałe	367
Zmiana wartości zmiennych za pomocą operatorów	369
Wprowadzanie poleceń	371
Łączenie poleceń w funkcje	379
Dokonywanie wyboru za pomocą if oraz if...else	381
Wykorzystanie pętli	382
Uruchamianie skryptów za pomocą zdarzeń	385
Wywoływanie poleceń JavaScript przy ładowaniu strony i przechodzeniu na inną stronę	387
Reagowanie na ruchy myszą	388
Pojedyncze i podwójne kliknięcie myszą	390
Wciskanie i zwalnianie klawiszy	391
Obiekty w JavaScript	392
Właściwości	393
Metody	395
Sprawdzanie danych formularza	395
Sprawdzanie kompatybilności przeglądarki	399
Podsumowanie	404

Rozdział 17. Nawigacja wśród zasobów witryny 405

Schemat nawigacji	405
Unikanie pułapek nawigacyjnych	406
Unikanie stron-sierot	407
Dodawanie pasków nawigacyjnych	408
Projektowanie graficznych pasków nawigacyjnych	409
Dodawanie wskaźników	411
Dodawanie podmienianych obrazków za pomocą JavaScript	412
Wybór kierunku wyświetlania paska nawigacyjnego	414
Wyświetlanie połączeń za pomocą list i menu	415
Wyświetlanie połączeń za pomocą zwykłego tekstu	415
Tworzenie wypunktowanych i numerowanych list połączeń	417
Tworzenie menu za pomocą elementu SELECT	422
Podsumowanie	423

Rozdział 18. Dodawanie dynamicznych elementów	425
Problemy związane ze wstawianiem animacji	425
Obsługa zdarzeń myszy	426
Podmianianie obrazków	426
Wywoływanie zmian w innych elementach	428
Animowanie elementów	430
Obliczanie pozycji bezwzględnej	431
Animacja w starszych przeglądarkach	433
Określanie rozmiaru okna przeglądarki	436
Animacja koloru	440
Podsumowanie	443
Rozdział 19. Tworzenie animacji za pomocą Flasha	445
Układ programu Flash	445
Obraz	446
Sceny	447
Warstwy	447
Listwa czasowa	448
Przybornik	448
Panele narzędzi	450
Tworzenie obiektów	450
Rysowanie linii za pomocą narzędzia Line	452
Zmiana właściwości rysowanych linii	452
Zaznaczanie i kasowanie obiektów	453
Narzędzia do rysowania dowolnych kształtów	453
Zapisywanie dotychczasowej pracy	454
Importowanie grafiki	455
Korzystanie z biblioteki	455
Modyfikowanie obiektów	455
Rozciąganie i zniekształcanie obiektów	456
Grupowanie obiektów	457
Skalowanie	457
Obracanie i pochylanie	458
Prostowanie i wygładzanie	458
Wypełnianie gradientami	459
Wypełnianie bitmapami	460
Praca z tekstem	460
Dodawanie tekstu	461
Wybór czcionki	461
Definiowanie właściwości czcionki	462
Tworzenie różnych efektów za pomocą tekstu	463
Wykorzystanie listwy czasowej do tworzenia animacji	463
Wykorzystanie klatek	464
Wprowadzanie klatek kluczowych	464
Dodawanie warstw	464
Dodawanie obiektów do warstwy	465
Zamiana obiektów na symbole	465
Tworzenie animacji	466
Tworzenie automatycznej animacji	467
Tworzenie dodatkowych efektów na innych warstwach	468

Dodawanie dźwięku	469
Dodawanie plików dźwiękowych MP3	471
Synchronizacja dźwięku i zdarzeń	471
Wykorzystanie zaawansowanych funkcji	471
Programowanie w ActionScript	472
Wprowadzanie akcji	472
Eksportowanie i publikowanie filmów	473
Eksportowanie filmów	473
Publikowanie filmów	475
Wskazówki pomocne w optymalizowaniu filmów	477
Podsumowanie	478
Rozdział 20. Dodawanie obiektów multimedialnych	479
Dodawanie dźwięku	479
Wybór formatu pliku dźwiękowego	480
Osadzanie dźwięku	480
Definiowanie głośności	481
Użycie elementu NOEMBED	482
Źródła muzyki cyfrowej	482
Osadzanie filmów wideo	485
Odtwarzanie filmu	487
Źródła cyfrowych filmów wideo	488
Wstawianie apletów Javy	488
Definiowanie wartości atrybutu PARAM	488
Wyświetlanie alternatywnej zawartości zamiast apletu	489
Przykład wykorzystania apletu	489
Aplety również są obiektami	492
Źródła apletów	495
Podsumowanie	496
Rozdział 21. Blogi	497
Świat blogów	497
Korzystanie z witryny Blogger.com	499
Krótka historia Bloggера	499
Tworzenie bloga w witrynie Blogger	500
Dodawanie nowych wpisów do bloga	505
Inne narzędzia do tworzenia blogów	508
Hometown na America Online	509
blogs.com i TypePad	510
LiveJournal	511
Radio UserLand	512
Polskie blogi	513
Dodatki dla bloggerów	514
Integrowanie blogów z witrynami WWW	515
Blogowanie jako styl pisania	516
Integrowanie bloga z witryną za pomocą łączy	516
Pełna integracja bloga z witryną	516
Podsumowanie	517

Część V E-biznes	519
Rozdział 22. Zakładanie sklepu internetowego	521
Wybór rodzaju działalności	521
Witryny oferujące pojedyncze lub wyspecjalizowane produkty	522
Witryny sprzedające różnorodne produkty	522
Megasklepy internetowe	523
Internetowe sklepy komputerowe	525
Witryny oferujące usługi	525
Centra handlowe	526
Konfigurowanie koszyka zakupów	526
Kwestia bezpieczeństwa	527
Zakładanie sklepu w istniejącym centrum handlowym	528
Zakup komercyjnych programów	529
Korzystanie z programów z bezpłatnym dostępem do kodu źródłowego	531
Pobieranie opłat	531
Karty kredytowe i debetowe	532
Czeki	533
E-pieniądz	534
Zakładanie sklepu powiązanego z witryną	534
Cykl dokonywania zakupów w Internecie	536
Podsumowanie	537
Rozdział 23. Sprzedawanie za pośrednictwem Allegro	539
Pierwsze kroki na Allegro	540
Tworzenie konta na Allegro	540
Cennik Allegro	543
Przygotowywanie sprzedaży na Allegro	544
Wybór kategorii	544
Opis przedmiotu	546
Cena przedmiotu i czas trwania aukcji	547
Opcje płatania i dostawy	549
Opcje dodatkowe	550
Wysyłanie przedmiotu	551
Jak mieć jak najwięcej korzyści z Allegro?	552
Tworzenie reputacji wiarygodnego sprzedawcy	552
Monitorowanie przebiegu aukcji	554
Po aukcji	554
Jak zwiększyć szansę na udaną sprzedaż?	554
Możliwości szablonów Allegro	555
Narzędzia dla sprzedających	555
motoAllegro	556
e-Bay	556
PayPal	558
Podsumowanie	558
Rozdział 24. Płacenie w Internecie	561
Karty kredytowe i karty debetowe	561
Procedury zwrotu towarów i pieniędzy	563
Problem kosztów obsługi kart kredytowych	565

Czeki	566
E-pieniądz	567
Podsumowanie	568
Rozdział 25. Reklama	569
Reklamowanie się poprzez Google i inne wyszukiwarki internetowe	569
Reklama poprzez Google	569
Reklamowanie się w innych wyszukiwarkach	575
Reklama z użyciem banerów	576
Współpraca z agencjami reklamowymi	577
Znajdowanie odpowiedniej agencji reklamowej	577
Programy stowarzyszeniowe	579
Inne formy reklamy	580
Reklama za pomocą e-maili	580
Zbieranie adresów e-mail	580
Rozsyłanie biuletynów pocztowych	581
Podsumowanie	582
Rozdział 26. Różne aspekty prowadzenia witryny internetowej	583
Używanie nazw domen i znaków towarowych	583
Dyskusja związana z nazwami domen	584
Ustawa ACPA	586
Odszukiwanie nazw domen w Internecie	586
Dbanie o swoją domenę	586
Sprawdzanie znaków towarowych w Internecie	587
Pozbądźmy się nieuzasadnionych obaw	588
Informowanie o bezpieczeństwie witryny	588
„Polityka” prywatności	590
Zasady reklamacji i zwrotów towarów	593
Możliwości zarabiania w Internecie	594
Zamieszczanie reklam	595
Optymalizacja witryny pod kątem wyszukiwarek	596
Podsumowanie	598
Część VI Administrowanie i uaktualnianie witryny internetowej	599
Rozdział 27. Administrowanie witryną	601
Testowanie witryny	601
Oceń witrynę z punktu widzenia użytkownika	602
Zlecenie testowania witryny osobom z zewnątrz	603
Analiza opinii osób testujących lub odwiedzających witrynę	605
Zmiany sposobu wyświetlania witryny	606
Konfiguracja przeglądarki	606
Spójność elementów witryny	608
Dbaj o komfort gości Twojej witryny	608
Podstawowe zadania administratora witryny	608
Wybór narzędzi do administrowania	609
Programy monitorujące pracę serwerów	609
Podsumowanie	609

Rozdział 28. Uaktualnianie witryny	611
Systematyczne uaktualnianie witryny	611
Zamieszczanie najnowszych informacji	612
Ustalanie harmonogramu zmian	612
Przygotowywanie aktualnych informacji	613
Zachęcanie użytkowników do prezentowania opinii	613
Techniki budowania stałych relacji z klientami	615
Tworzenie biuletynów i czasopism elektronicznych	615
Opinie o produkcie	616
Tworzenie wirtualnych przewodników	616
Przyszłość należy do standardu XML	617
Klasyfikowanie zawartości a definiowanie układu wyświetlanej strony	619
Dodawanie kolejnych znaczników	620
Wykorzystanie definicji rodzaju dokumentu (DTD)	620
Korzystanie z różnych słowników XML (XML vocabularies)	622
Wykorzystanie XHTML-a 1.0	623
Kompatybilność HTML-a i XML-a	623
Porównanie XHTML-a i HTML-a 4.0	625
Rozwiązywanie problemów związanych z kompatybilnością przeglądarki	625
Podsumowanie	626
Rozdział 29. Projektowanie stron z wykorzystaniem języka XML	627
Projektowanie z wykorzystaniem XML-a	627
Zasady obowiązujące w języku XML	628
Współpraca różnych słowników XML-a — przestrzenie nazw	629
Klasyfikowanie zawartości a definiowanie układu wyświetlanej strony	629
Definiowanie CSS	630
Tworzenie arkusza stylów XSL	631
Definiowanie struktury dokumentu XML	636
Dodawanie kolejnych znaczników	637
Dodatkowe informacje na temat definicji typu dokumentu (DTD)	638
Wykorzystanie XHTML-a 1.0	639
Kompatybilność HTML-a i XML-a	640
Porównanie XHTML-a i HTML-a 4.0	641
Rozwiązywanie problemów związanych z kompatybilnością przeglądarki	642
Podsumowanie	643
Rozdział 30. Zastosowanie technologii mobilnych WAP i WML	645
Co to jest WML?	645
Pierwsze kroki w WML	646
Znaczniki WML	648
Tasowanie kart	650
Interakcja z użytkownikiem	652
Formularze w języku WML	652
Definiowanie formatu wprowadzanych danych	654
Definiowanie dopuszczalnych wartości wprowadzanych danych	654
Tworzenie menu w języku WML	655
Menu wielokrotnego wyboru	656
Różnice pomiędzy listami w HTML i WML	657
Przekształcanie kodu XHTML na WML	657
Podsumowanie	661

Dodatki	663
Dodatek A Specyfikacja HTML 4.01	665
Dodatek B Specyfikacja XHTML 1.0. Wydanie drugie	685
Dodatek C Specyfikacja XML 1.0. Wydanie trzecie	711
Dodatek D Specyfikacja WML 2.0	767
Dodatek E Leksykon języka JavaScript	845
Słowniczek	849
Skorowidz	863

Rozdział 11.

Wykorzystanie tabel na stronach WWW

W tym rozdziale:

- ◆ Wstawianie tabel i definiowanie ich rozmiarów
- ◆ Obramowania tabel
- ◆ Odstępy w tabelach
- ◆ Wyrównywanie tabel i zawartości komórek
- ◆ Łączenie komórek
- ◆ Obrazki i kolory w tabelach

Tabele na stronach WWW wydają się nieciekawe, lecz jeśli wykorzystasz je odpowiednio, będą niezastąpionym narzędziem przy projektowaniu stron WWW. Tabela zawierająca listę słów lub liczb w kolejnych kolumnach, z pewnością nie nada oryginalnego charakteru Twojej stronie. Oczywiście zestawienie danych w tabelach samo w sobie jest pożyteczną, a czasami wręcz niezbędną techniką prezentowania informacji. Nie jesteśmy zatem przeciwnikami tabel służących wyłącznie do prezentowania danych, ponieważ przydają się one do przedstawiania określonych informacji — tabele takie pojawiają się również w przykładach prezentowanych na stronach tej książki!

Jest to mniej atrakcyjne zastosowanie tabel i, niestety, podstawowe, jeśli chodzi o tabele umieszczane w wydawnictwach papierowych. Natomiast tabele na stronach WWW mają znacznie szersze zastosowania i można z ich pomocą uzyskać zdumiewające efekty. Zacznijmy od podstawowych definicji: tabela to zestaw komórek zawierających określone informacje. Tabele na stronach WWW są tak użyteczne dzięki temu, co można umieścić w ich komórkach. W odróżnieniu od dość prostych i nieciekawych tabel znanych z dokumentów drukowanych, w każdej komórce można umieścić prawie każdy element tworzący stronę WWW. Wyjątkiem są ramki, które nie zawierają się w elemencie BODY i jako takie nie mogą być wprowadzone do komórek tabeli. Poza tym nie ma ograniczeń — możesz realizować wszystkie swoje pomysły.

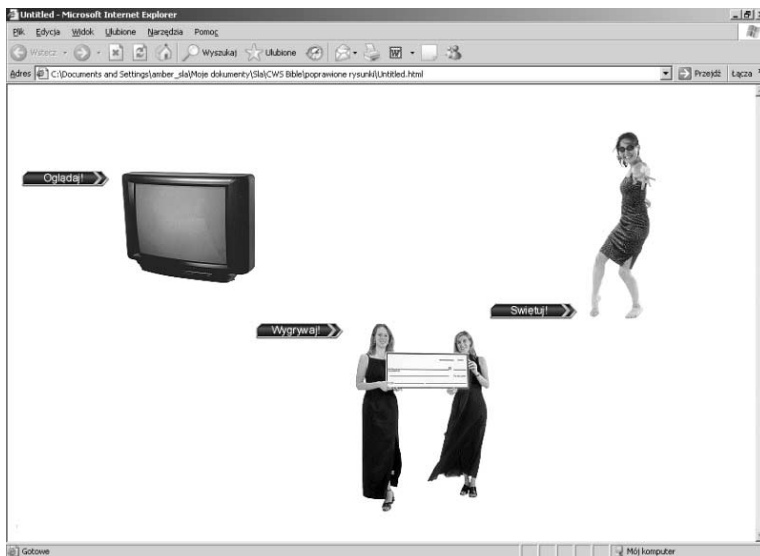


Element BODY omówiliśmy w rozdziale 3., natomiast na temat ramek piszemy w rozdziale 12.

Wstawianie tabel i definiowanie ich rozmiarów

Pomysłowi projektanci stron WWW już od lat wykorzystują tabele, planując układ poszczególnych elementów na stronach. Za pomocą tabel, których komórki są wypełnione różnymi elementami, na przykład obrazkami lub połączeniami, można uzyskać naprawdę niezłe efekty — niektóre z najciekawszych projektów, na widok których wprost ciśnie się na usta pytanie: „Jak oni to zrobili?“, zostały wykonane właśnie w ten sposób. Strona WWW, przedstawiona na rysunku 11.1, jest właśnie przykładem takiej tabeli.

Rysunek 11.1.
Tabele wykorzystuje się do projektowania układu strony WWW poprzez umieszczanie w nich różnych elementów, niekoniecznie tekstowych

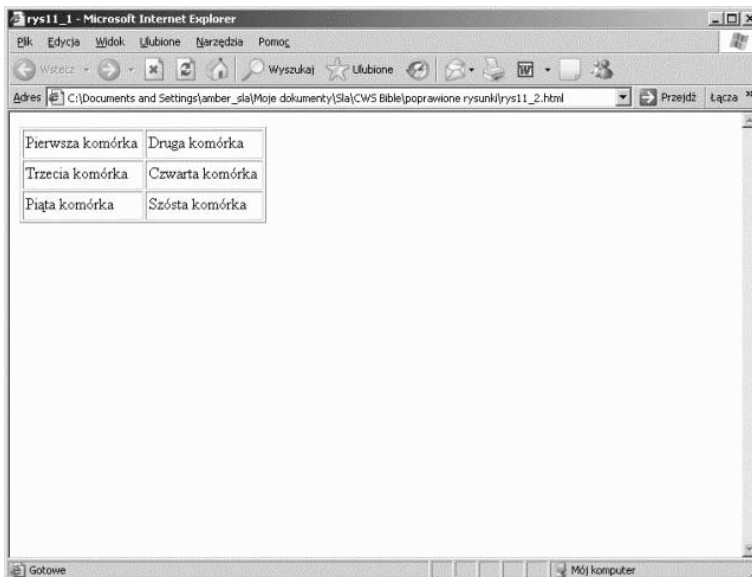


Tabele dodajemy do stron WWW za pomocą znacznika TABLE. Zawiera on jeden lub więcej elementów TR (ang. table row — wiersz tabeli). Elementy TR zawierają z kolei jeden lub więcej elementów TD (ang. table data — dane tabeli), które nazywamy *komórkami* tabeli. Kod źródłowy typowej tabeli wygląda następująco:

```
<TABLE border="1">
<TR>
<TD>Pierwsza komórka</TD>
<TD>Druga komórka</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Trzecia komórka</TD>
<TD>Czwarta komórka</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Piąta komórka</TD>
<TD>Szósta komórka</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Zdefiniowana przez nas tabela, przedstawiona na rysunku 11.2, posiada trzy wiersze, a każdy z nich dwie komórki.

Rysunek 11.2.
Przykładowa tabela

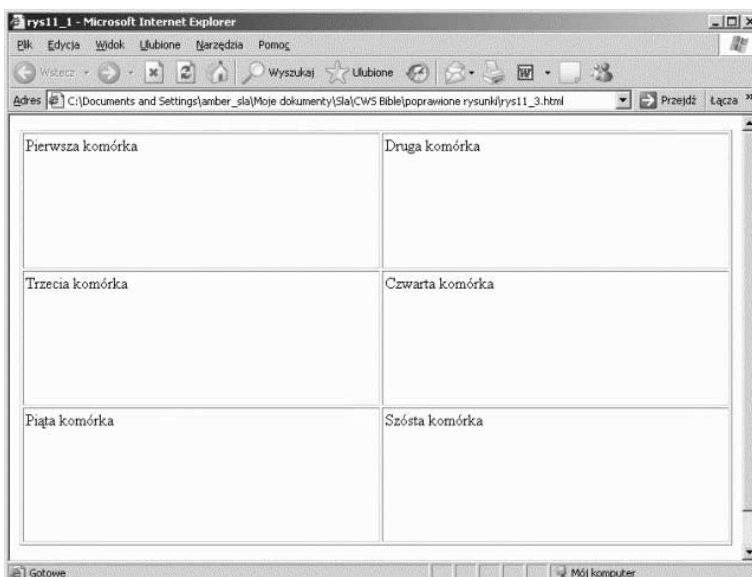


Jeśli szerokość i wysokość tabeli nie jest zdefiniowana w kodzie HTML, jej wymiary są narzucane przez zawartość komórek. Tabela automatycznie zmienia swoje wymiary, dopasowując je do elementów umieszczonych w komórkach — nawet jeśli w efekcie miała by mieć większe rozmiary niż te podane przez nas w kodzie HTML.

Aby wprowadzić własny rozmiar tabeli, trzeba wykorzystać atrybuty `width` (szerokość) i `height` (wysokość). Na przykład, aby wstawić na stronie tabelę przedstawioną na rysunku 11.3, zajmującą całą długość i wysokość okna przeglądarki, należy wprowadzić kod:

```
<TABLE width="100%" height="100%">
```

Rysunek 11.3.
Tabela może zajmować całą szerokość i wysokość okna przeglądarki





Atrybut `width` jest znacznie częściej wykorzystywany niż `height`, ponieważ strony WWW mają w zasadzie nieograniczoną długość, a internauci są przyzwyczajeni do przewijania stron, gdy chcą zobaczyć ciąg dalszy.

Wymiary tabeli wyrażone w procentach określają, jaką część okna przeglądarki — bez względu na rozdzielczość ekranu — zajmie tabela. 100 procent szerokości okna oznacza całą szerokość okna, zaś 50 procent — połowę szerokości okna przeglądarki, itd. Wymiary tabel można także definiować w pikselach. Przykładowo, aby utworzyć tabelę o szerokości 400 pikseli i wysokości 250 pikseli, wprowadź linię kodu:

```
<TABLE width="400" height="250">
```

Jeśli wymiary Twojej tabeli zostaną określone w pikselach, czasem się zdarzy, że będziesz musiał przewijać stronę w poziomie. Na przykład, jeśli wprowadzisz szerokość tabeli — 800 pikseli, a rozdzielczość ekranu ustawiona jest na 640×480 pikseli, prawa jej część nie zostanie wyświetlona w oknie przeglądarki. Aby ją zobaczyć, należy przewinąć stronę w poziomie. Dlatego lepszym rozwiązaniem jest podawanie wymiarów tabel w formie procentowej i pozostawienie przeglądarce kwestii ustalenia dokładnych wymiarów.

Można również połączyć obie techniki wprowadzania wymiarów tabel. Jeden z wymiarów zdefiniować w pikselach, a drugi w formie procentowej. Na przykład, w kodzie wprowadzamy szerokość tabeli równą 400 pikselom i wysokość określoną jako trzy czwarte okna przeglądarki:

```
<TABLE width="400" height="75%">
```

Możesz także definiować wysokość i szerokość poszczególnych komórek w tabeli, lecz musisz mieć świadomość, że wpłynie to na układ pozostałej części tabeli. Wprowadzenie określonej szerokości jednej komórki spowoduje, że wszystkie inne w tej kolumnie przyjmą tę samą szerokość. Podobnie, definiując wysokość jednej komórki, określasz wysokość wszystkich komórek w wierszu tabeli.



Jeśli wprowadzisz w jednym wierszu lub w kolumnie dwa różne wymiary komórek, zostanie narzucony większy. Na przykład, w tym samym wierszu określiłeś wysokość jednej komórki na 50 pikseli, a innej — 80, wszystkie komórki w tym wierszu będą miały wysokość 80 pikseli. Jeśli dodasz jeszcze kolejną komórkę o wysokości 100 pikseli, to wszystkie komórki w wierszu przyjmą wysokość 100 pikseli.

Atrybuty `width` i `height` odnoszą się do poszczególnych komórek, jak i całej tabeli. Jednak musisz wiedzieć, że kiedy wprowadzasz wymiar komórki w formie procentowej, to odnosi się on do rozmiarów *tabeli*, a nie okna przeglądarki. To znaczy, że umieszczając na stronie tabelę o szerokości 50 procent okna przeglądarki i definiując równocześnie szerokość komórki jako 50 procent szerokości tabeli, otrzymasz komórkę, której szerokość wynosi 25 procent szerokości okna przeglądarki.

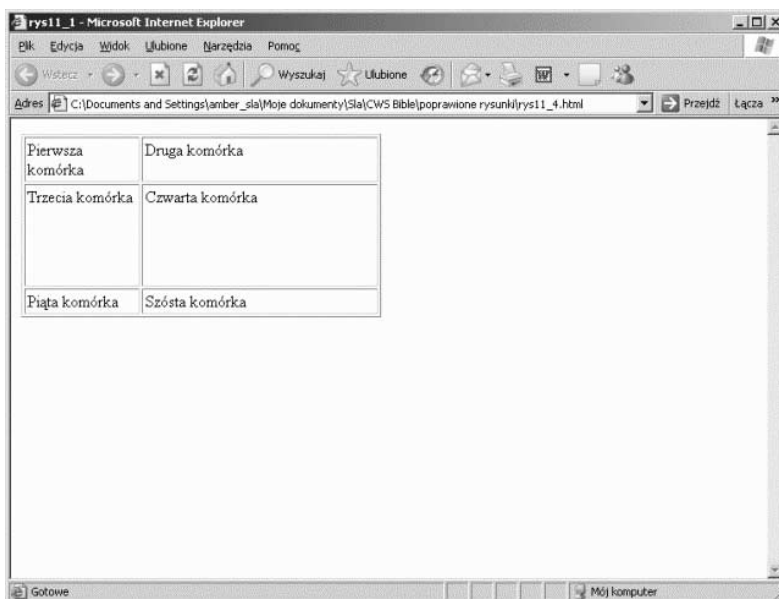
Przykład kodu obrazuje, jak można wprowadzić w tabeli szerokość pierwszej kolumny równą jednej trzeciej szerokości całej tabeli i jednocześnie zadać 100 pikseli jako wysokość drugiego wiersza.

```
<TABLE border="1">
<TR>
<TD width="33%">Pierwsza komórka</TD>
<TD>Druga komórka</TD>
</TR>
<TR>
<TD height="100">Trzecia komórka</TD>
<TD>Czwarta komórka</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Piąta komórka</TD>
<TD>Szósta komórka</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Tabela o takich wymiarach została przedstawiona na rysunku 11.4.

Rysunek 11.4.

Rezultat wprowadzenia różnych wartości wielkości wierszy i kolumn w tabeli



Jeśli w kodzie tabeli nie wprowadzisz żadnej zawartości do jej komórek, nie zostanie ona też wyświetlona w oknie przeglądarki.

Podczas definiowania wymiarów poszczególnych części tabeli mogą się zdarzyć nieprzewidziane sytuacje. Określanie wymiaru w pikselach dla pojedynczych komórek jest prawidłowe, jeśli jednocześnie nie definiujesz sprzecznie wymiaru całej tabeli. Na przykład, zapis kodu, który prezentujemy niżej, przyniesie inne od oczekiwanych rezultaty — tabela nie zostanie wyświetlona prawidłowo w oknie przeglądarki:

```
<TABLE width="600" border="1">
<TR>
<TD width="200">Pierwsza komórka</TD>
<TD width="100">Druga komórka</TD>
</TR>
```

```
<TR>
<TD height="100">Trzecia komórka</TD>
<TD>Czwarta komórka</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Piąta komórka</TD>
<TD>Szósta komórka</TD>
</TR>
</TABLE>
```

W opisanej sytuacji przeglądarka WWW rozwiąże jednak sama problem wyświetlenia tak zdefiniowanej tabeli. Pierwsza kolumna będzie miała 400 pikseli szerokości, a druga — 200. Ponieważ zadana, łączna szerokość dwóch kolumn tabeli, zdefiniowanych w kodzie HTML, jest mniejsza (300 pikseli) od zadeklarowanej szerokości całej tabeli (600 pikseli), przeglądarka wybiera szerokość większą, czyli 600 pikseli. Jednocześnie zachowana jest proporcja szerokości komórek (w tym przypadku 2 do 1), co daje właśnie szerokości 400 i 200 pikseli.

Podczas definiowania rozmiarów tabeli warto więc zwracać uwagę na wprowadzanie właściwych wielkości.

W zapisie procentowym można także przez pomyłkę wprowadzić błędne wartości, tzn. ich suma nie da 100 procent. Przeglądarki radzą sobie i z tym problemem — zachowując proporcje wymiarów komórek. Kiedy łączny wymiar komórek przekroczy 100 procent, wszystko ponad to jest proporcjonalnie odejmowane od każdej komórki.

Funkcję tę można świadomie wykorzystywać. Wielu projektantów stron WWW postawionych przed problemem utworzenia tabeli złożonej z trzech kolumn o identycznej szerokości, rezygnując z precyzji, wprowadza odpowiednio 33, 33 i 34 procent (łącznie 100 procent). Jeśli wprowadzisz we wszystkich komórkach rozmiar 33 procent, przeglądarka podzieli brakujący 1 procent między wszystkie kolumny, więc będą one idealnie równe.

Obramowania tabel

W zależności od przeznaczenia można wprowadzać różne rodzaje obramowania tabel. Jeśli tabela ma tylko pomóc w zaprojektowaniu określonego układu elementów na stronie, wprowadzanie obramowania nie jest pożądane. Niemniej, jeśli obramowanie tabeli jest nam potrzebne, wprowadzenie go nie jest żadnym problemem.

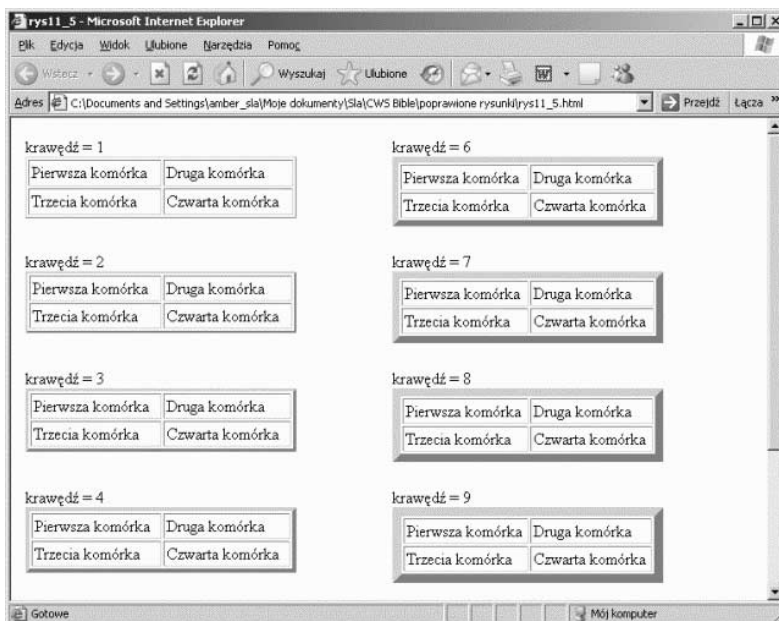
Grubość obramowania definiujemy za pomocą atrybutu `border`. W przykładzie kodu określiliśmy grubość linii obramowania tabeli jako 1 piksel:

```
<TABLE border="1">
```

Większość osób projektujących strony WWW unika grubych krawędzi tabel i nadaje im wartość od 1 do 5 pikseli. Każde obramowanie grubsze niż 1 piksel jest wyświetlane w oknie przeglądarki w charakterystyczny sposób — prawa krawędź i dolna krawędź tabeli wydają się ciemniejsze od pozostałych. Uzyskujemy efekt rzucania cienia przez tabelę, jak gdyby promień światła padał z jej lewego, górnego rogu. Rysunek 11.5 przedstawia różne rozmiary obramowania tabeli.

Rysunek 11.5.

Ramki o grubości powyżej 5 pikseli nie wyglądają zachęcająco



Zwróć uwagę na to, że grubość obramowania tabeli nie wpływa na zmniejszenie wewnętrznego obszaru komórek ani na grubość oddzielających je krawędzi. Od tej zasady jest jednak wyjątek — jeśli definiujesz tabelę bez obramowania, nadając mu wartość zero, to również komórki tabeli nie będą posiadały wewnętrznych krawędzi.

Dodatkowo można modyfikować obramowania tabel oraz układ krawędzi pomiędzy komórkami. Są to jednak funkcje o niewielkim znaczeniu, ponieważ związane są zazwyczaj z jedną konkretną przeglądarką i nie mają statusu powszechnego standardu.



Nawet jeśli zamierzasz umieścić na stronie tabele pozbawione obramowania, najlepiej początkowo definiować je wraz z obramowaniem, a na końcu usunąć ramki. Ułatwia to projektowanie układu strony, gdyż poszczególnych elementów nie umieszczamy w „niewidzialnych” komórkach tabeli¹.

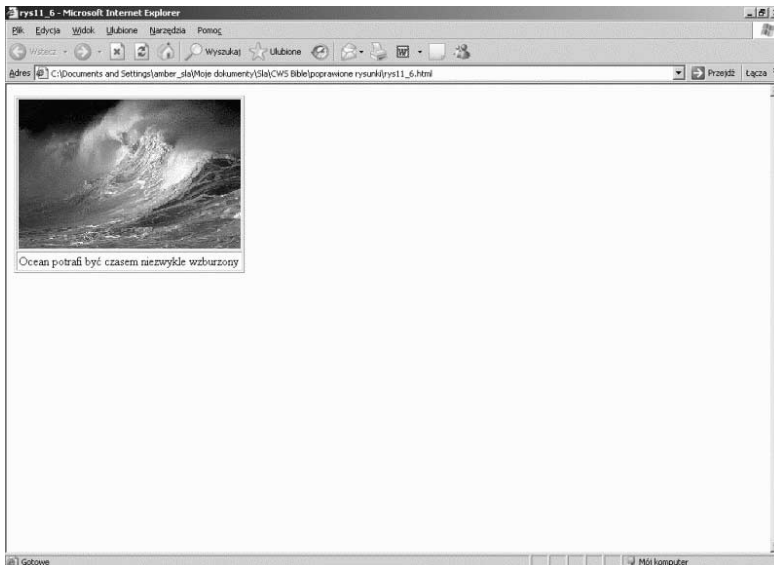
Odstępy w tabelach

Czasem regulujemy odległość pomiędzy zawartością komórki a jej krawędziami. Zależy to od zawartości określonej komórki (tekst, obrazek). Rysunek 11.6 przedstawia tabelę, której komórki nie posiadają odstępu między krawędziami a zawartością. Pierwsza komórka zawiera obrazek, który idealnie się tu mieści, natomiast druga — tekst opisujący obrazek, który jest trudniejszy do odczytania, ponieważ przylega ściśle do krawędzi komórki.

¹ Część programów do tworzenia stron WWW oferuje możliwość podglądu układu tabeli, w której grubość ramki zdefiniujemy jako 0 pikseli. Tak jest np. w programie Netscape Composer — *przyp. tłum.*

Rysunek 11.6.

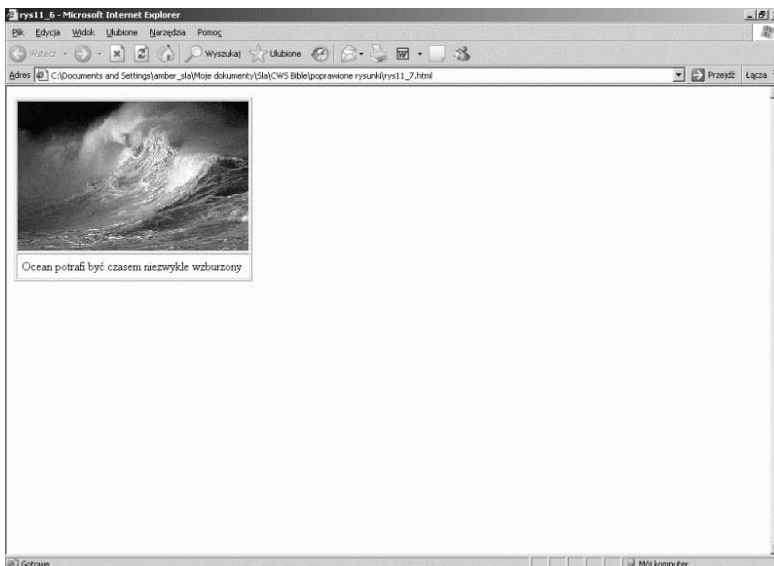
*Obrazki w tabeli
wyglądają lepiej,
jeśli nie wprowadzimy
odstępu między nimi
a krawędziami
komórek*



Na rysunku 11.7 przedstawiono tę samą tabelę. Tym razem jednak odstęp między zawartością a obramowaniem komórek wynosi 2 piksele. Jeśli mówimy o położeniu obrazka, to pojawiła się niepożądana przerwa między jego krawędziami i obramowaniem komórki, natomiast tekst pod obrazkiem jest bardziej czytelny niż w poprzednim przykładzie.

Rysunek 11.7.

*Tekst jest
bardziej czytelny,
jeśli dodamy
odstęp między nim
i obramowaniem
komórki*



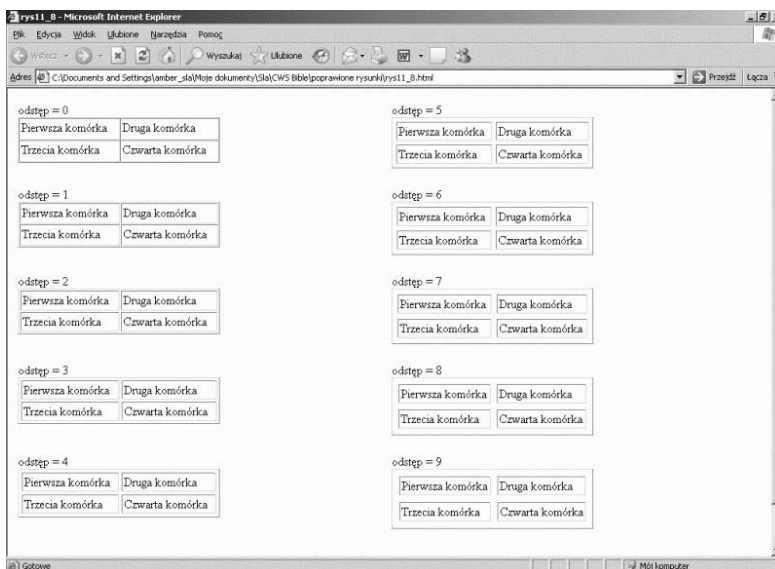
Wstawianie obrazków do tabeli zostało szerzej omówione w podrozdziale „Obrazki i kolory w tabelach”

Odstęp między zawartością tabeli i jej krawędziami można zdefiniować za pomocą atrybutu `cellpadding`, który wprowadzamy w elemencie `TABLE`. Odstęp ten dotyczy całej tabeli, nie można go zadeklarować tylko dla jej poszczególnych komórek. Aby zdefiniować odstępow 2 pikseli, omawiany w przytoczonym przykładzie, wprowadź następujący kod:

```
<TABLE cellpadding="2">
```

Można również wprowadzić odstępy pomiędzy samymi komórkami w tabeli. Na rysunku 11.8 przedstawiamy różne warianty takich odstępów.

Rysunek 11.8.
Można nadawać odstępom pomiędzy komórkami różne wartości



Odstępy między komórkami w tabeli wprowadza się za pomocą atrybutu `cellspacing`, który definiujemy w elemencie `TABLE`. Przyjmujemy, że wprowadzamy odstępow 5 pikseli między wszystkimi komórkami w tabeli:

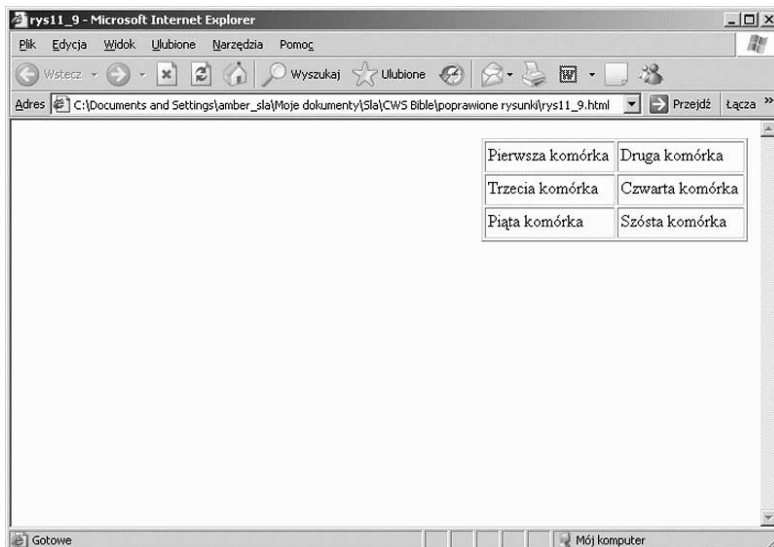
```
<TABLE cellspacing="5">
```

Wybór odpowiedniego odstępów między zawartością tabeli a jej krawędziami oraz odstępów między samymi komórkami w tabeli — to nie to samo, choć możemy je indywidualnie ustalać. Wybór jest tutaj w znacznej mierze kwestią naszych preferencji estetycznych. Tabela, w której nie zostanie zdefiniowana żadna z tych wartości, i tak będzie poprawna.

Wyrównywanie tabel i zawartości komórek

Wyrównywanie tabel to działanie całkowicie odmienne od wyrównywania wierszy i komórek. Polega na określaniu pozycji tabeli na stronie WWW. Definiujemy je w elemencie `TABLE` za pomocą atrybutu `align`. Atrybut `align` może przyjmować następujące wartości: `left` (przysunięcie do lewego marginesu), `center` (wyśrodkowanie na stronie) oraz `right` (przysunięcie do prawego marginesu). Wyśrodkowanie tabeli spowoduje umieszczenie obu jej krawędzi w równej odległości od prawego i lewego marginesu. Na rysunku 11.9 została przedstawiona tabela wyrównana do prawego marginesu strony.

Rysunek 11.9.
Tabela wyrównana
do prawego
marginesu strony



Wyrównywanie w poziomie

Atrybut `align`, przypisany elementom `TR` i `TD`, służy z kolei do wyrównywania *zawartości* objętych nim komórek, a nie samych komórek. Między wyrównywaniem tabeli i wyrównywaniem wierszy lub komórek nie ma żadnego związku, chociaż używamy atrybutu o takiej samej nazwie i przyjmuje on identyczne wartości. W tym przypadku musimy zdecydować, ile komórek i które chcemy poddać formatowaniu — wszystkie będą podlegać tej samej regule wyrównania.

Mamy tu do czynienia z jeszcze jednym przykładem dziedziczenia (w kodzie HTML) właściwości elementów nadrzędnych przez elementy, które są w nich zawarte. Ustawienia wprowadzone dla wiersza tabeli obejmują domyślnie wszystkie komórki, znajdujące się w tym wierszu. Na przykład, jeśli element `TR` (wiersz tabeli) jest wyrównany do środka, wszystkie elementy `TD` (komórka tabeli) w tym wierszu będą automatycznie objęte tym samym wyrównaniem. Aby to zmienić, należy pominąć dziedziczone wartości atrybutów.



Odnosnik

Relacje między elementami nadrzędnymi i podrzędnymi w kodzie HTML omówiliśmy w rozdziale 3.

Jako przykład pokazujemy tabelę złożoną z dwóch wierszy. Dla pierwszego nie zdefiniowano typu wyrównania. Oznacza to, że zawartość wszystkich komórek w tym wierszu jest automatycznie wyrównana, zgodnie z domyślną wartością, do lewego brzegu komórki. W drugim wierszu zadeklarowaliśmy wyrównanie do środka, ale w pierwszej komórce tego wiersza wprowadziliśmy wyrównanie do prawej krawędzi.

```
<TABLE width="400" border="1">
<TR>
<TD>wyrównanie domyślne</TD>
<TD>wyrównanie domyślne</TD>
</TR>
<TR align="center">
```

```

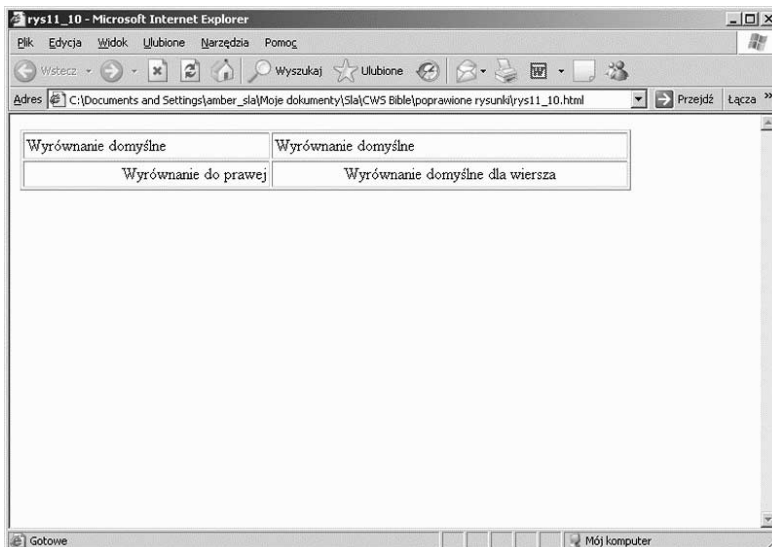
<TD align="right">Wyrównanie do prawej</TD>
<TD>Domyślne wyrównanie dla wiersza</TD>
</TR>
</TABLE>

```

Rysunek 11.10 przedstawia tak zdefiniowaną tabelę, wyświetloną w oknie przeglądarki.

Rysunek 11.10.

Wyrównanie obowiązujące w całym wierszu zostanie pominięte, jeśli zdefiniujemy wyrównanie konkretnej komórki



Łączenie formularzy z tabelami

Jeśli umieścisz w tabelach znajdujące się na stronach WWW formularze — które nie najlepiej wyglądają w zwykłym kodzie HTML — zyskają nie tylko na wyglądzie, ale będzie je można wypełniać w prostszy sposób. Korzyść dla gości Twojej witryny jest więc podwójna. Na rysunku 11.11 przedstawiamy formularz napisany w zwykłym HTML. Utworzono go za pomocą kodu:

```

<FORM action="cgi-bin/checkident.pl" metod="post">
<P>Nazwa użytkownika: <INPUT type="text" name="username">
<BR>
Hasło: <INPUT type="password" name="pw">
</P>
<INPUT type="submit" value="Wyślij">
</FORM>

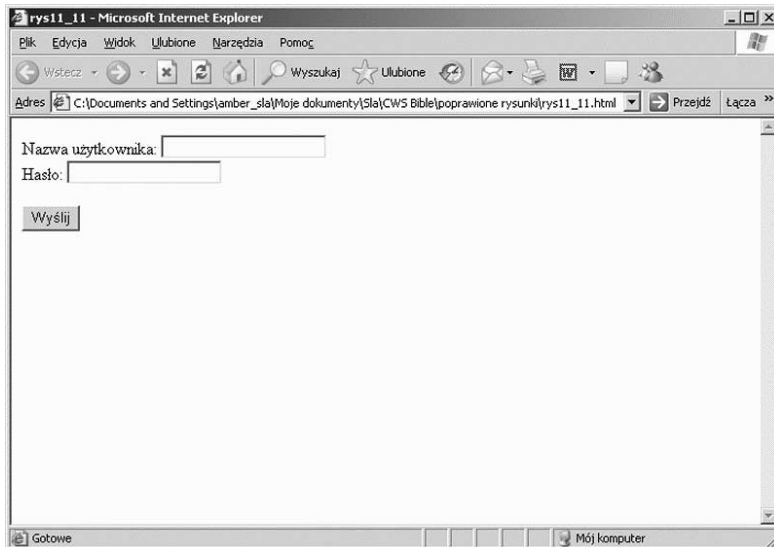
```



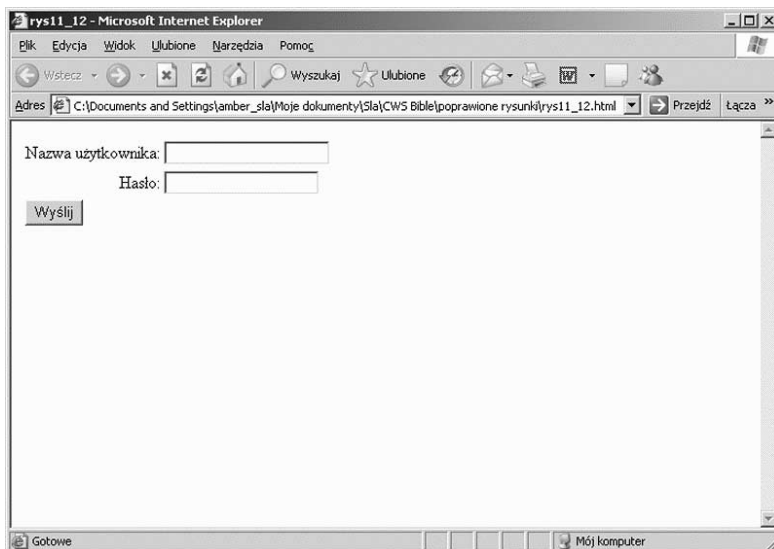
Formularze zostały omówione w rozdziale 15.

Na rysunku 11.12 przedstawiliśmy ten sam formularz, połączony jednak z tabelą, dzięki czemu wygląda dużo lepiej na stronie WWW.

Rysunek 11.11.
*Formularze tworzone
 w standardowym
 kodzie HTML
 nie są zbyt ładne*



Rysunek 11.12.
*Dzięki tabelom
 formularze
 na stronach WWW
 mogą wyglądać
 lepiej*



Formularz przedstawiony na rysunku 11.12 uzyskaliśmy dzięki wstawieniu tabeli zdefiniowanej tak, jak to zostało pokazane w tym przykładzie kodu HTML:

```
<FORM action="cgi-bin/checkident.pl" metod="post">
<TABLE>
<TR>
<TD align="right">Nazwa użytkownika:
</TD>
<TD align="left">
<INPUT type="text" name="username">
</TD>
</TR>
<TR>
```

```
<TD align="right">Hasło:  
</TD>  
<TD align="left">  
<INPUT type="password" name="pw">  
</TD>  
</TR>  
<TR>  
<TD align="left">  
<INPUT type="submit" value="Wyślij">  
</TD>  
</TR>  
</TABLE>  
</FORM>
```

Ten efekt zawdzięczamy wstawieniu elementu TABLE wewnątrz elementu FORM, a nie na odwrót. W tabelach można wstawiać elementy tylko do poszczególnych komórek, więc cały formularz trzeba byłoby wstawić do jednej komórki, co nie pozwoliłoby kontrolować układu poszczególnych pól. Trzeba zatem wstawić tabelę do formularza! W ten sposób korzystamy jednocześnie ze struktury tabeli i funkcji formularza.

Opisywana przez nas tabela posiada dwie kolumny. Pierwsza zawiera tekst, który opisuje pola formularza i został wyrównany do prawej krawędzi komórki. W drugiej kolumnie wstawiono pola formularza (do wypełnienia), które wyrównano do lewego brzegu komórki. Dzięki temu uzyskaliśmy ładniejszy układ poszczególnych elementów formularza.

Wykorzystanie tabel na stronach zawierających boczny pasek z elementem graficznym

Tabele są wręcz niezbędne, jeśli na stronie wykorzystujemy tło z motywem graficznym, przylegającym do bocznej krawędzi strony. W naszym przykładzie z lewej strony znajduje się wzór, utrudniający odczytanie umieszczonego na pierwszym planie tekstu. Niewykorzystana pozostaje prawa część strony. Ilustruje to rysunek 11.13 — umieszczony w tradycyjny sposób na stronie tekst jest mało czytelny.

Rysunek 11.13.

Element tła nie powinien zasłaniać tekstu umieszczonego na stronie





Więcej informacji o obrazkach tła znajdziesz w rozdziale 8.

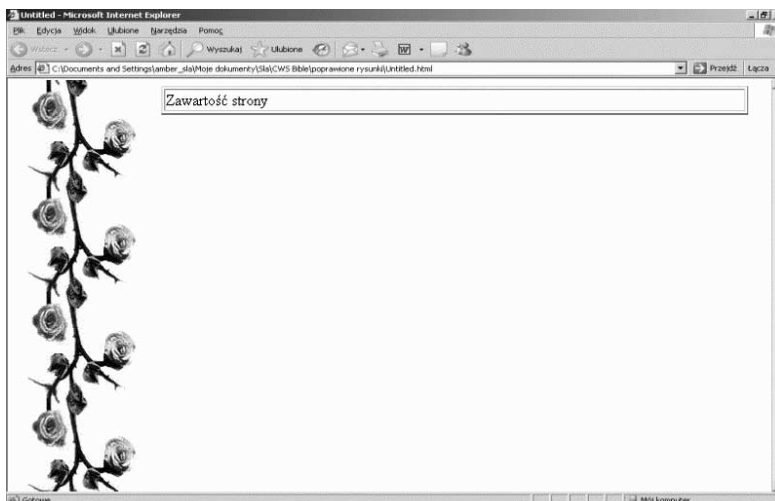
Na stronie WWW w prosty sposób można wykorzystać obrazki tła i tak wkomponować tekst, by nie pokrywał się z artystycznym motywem tła. W kodzie HTML dokonuje się tego na kilka sposobów, ale najłatwiej i najszybciej osiąga się zamierzony efekt, wykorzystując tabelę. W zasadzie potrzebna jest Ci tylko jedna komórka tabeli. Podajemy przykład, w którym zdefiniowaliśmy typową stronę WWW, tak aby obrazek znajdujący się z boku nie zakrywał tekstu umieszczonego na stronie:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Strona zawierająca tło z bocznym wzorem</TITLE>
</HEAD>
<BODY background="plikobrazka">
<TABLE width="80%" align="right" border="1">
<TR>
<TD>
Zawartość strony
</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

Rysunek 11.14 przedstawia tabelę utworzoną według zapisanego kodu, umieszczoną w prawej części strony. Sztuczka polega na dobraniu odpowiedniej szerokości tabeli i sposobu jej wyrównania. Tabelę wyrównano do prawego marginesu, co spowodowało, że znalazła się po przeciwnej stronie wzoru tła. Nadanie tabeli szerokości mniejszej niż szerokość okna przeglądarki umożliwia oddzielenie graficznego motywu tła od tekstu, można więc uniknąć nakładania się wzoru i tekstu.

Rysunek 11.14.

Tabela o odpowiedniej szerokości, wyrównana do prawego marginesu, nie zakrywa bocznego wzoru tła

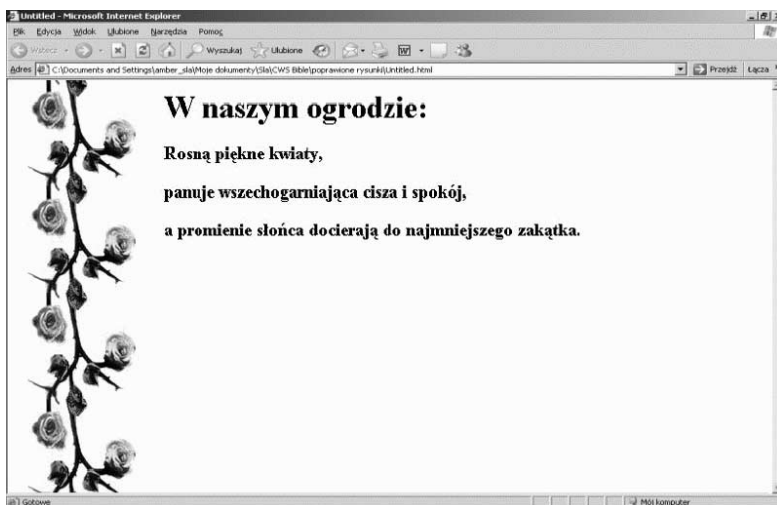


Ten kod możesz zastosować na swoich stronach WWW, zastępując wyrażenie *plikiobrazka* nazwą pliku, w którym przechowywany jest obrazek, który służy za margines. Następnie określ rozmiary tabeli, tak by zajmowała część strony, która nie jest zarezerwowana dla wzoru tła. Na przykład możesz zwiększyć rozmiary tabeli do 95 procent szerokości strony — wszystko zależy od rodzaju wstawionego tła, my zdecydowaliśmy się na 80 procent. Ostatnim krokiem jest usunięcie krawędzi tabeli, po to by nie była widoczna dla osób odwiedzających witrynę. Aby usunąć krawędzie tabeli, zastąp wyrażenie `border="1"` wyrażeniem `border="0"`.

Teraz należy zamieścić pomiędzy znacznikami `<TD>` i `</TD>`, w miejscu gdzie w prezentowanym przez nas kodzie znajduje się wyrażenie *Zawartość strony*, treść Twojej strony WWW. Dzięki temu działaniu wszystkie elementy Twojej strony zostaną umieszczone w jednej komórce tabeli, która rozszerzy się w pionie i dopasuje do umieszczonej w niej zawartości. Na rysunku 11.15 przedstawiamy projekt strony, o której pisaliśmy na początku tego podpunktu, z zawartością umieszczoną w jednej komórce tabeli.

Rysunek 11.15.

Umieszczenie zawartości strony w tabeli pomaga we właściwym rozmieszczeniu elementów w stosunku do elementu graficznego



Aby umieścić zawartość strony w pewnej odległości od lewej krawędzi, można także skorzystać z innych metod. Na przykład zamieszczając tekst w elemencie `BLOCKQUOTE`. Wadą tego rozwiązania jest to, że tekst zostanie przesunięty równoległe w stosunku do obu marginesów, podczas gdy wystarczy odsunąć go tylko od lewego marginesu. W dodatku nie wiadomo, co zrobić z nietekstowymi elementami strony.

Innym rozwiązaniem jest wprowadzenie szerszego marginesu w lewej części strony za pomocą CSS, z tym że nie wszystkie przeglądarki WWW obsługują kaskadowe arkusze stylów.



CSS (kaskadowe arkusze stylów) omówiliśmy w rozdziale 13.

Wyrównywanie w pionie

Wiersze i komórki tabeli wyrównujemy w poziomie za pomocą atrybutu `align`, można je także wyrównywać w pionie — za pomocą atrybutu `valign`. Temu atrybutowi przypisujemy jedną z czterech wartości: `top` (górze), `middle` (środek), `bottom` (dół) i `baseline`. Wartość `baseline` zawsze sprawia problemy. Różne przeglądarki odmiennie ją interpretują, więc nie można mieć pewności, w jaki sposób zostanie wyświetlona zawartość komórki. Zajmiemy się więc trzema podstawowymi wartościami.

Tym razem w naszym przykładzie zdefiniowaliśmy tabelę, która zawiera cztery wiersze. Pierwszy z nich nie ma zdefiniowanej wartości atrybutu `valign`, więc zgodnie z domyślną wartością następuje wyrównanie do środka komórki. Dla drugiego wiersza zdefiniowano wyrównanie do górnej krawędzi komórki, a dla trzeciego — do dolnej krawędzi. W ostatnim wierszu wprowadziliśmy wyrównanie do środka, tyle że dwie komórki w tym wierszu posiadają swoje własne wartości wyrównania.

```
<TABLE height="400" border="1">
<TR>
<TD>Domyślne wyrównanie</TD>
<TD>Domyślne wyrównanie</TD>
<TD>Domyślne wyrównanie</TD>
<TD>Domyślne wyrównanie</TD>
</TR>
<TR valign="top">
<TD>Wyrównanie do góry</TD>
<TD>Wyrównanie do góry</TD>
<TD>Wyrównanie do góry</TD>
<TD>Wyrównanie do góry</TD>
</TR>
<TR valign="bottom">
<TD>Wyrównanie do dołu</TD>
<TD>Wyrównanie do dołu</TD>
<TD>Wyrównanie do dołu</TD>
<TD>Wyrównanie do dołu</TD>
</TR>
<TR valign="center">
<TD valign="top">Wyrównanie do góry</TD>
<TD>Wyrównanie domyślne dla wiersza</TD>
<TD>Wyrównanie domyślne dla wiersza</TD>
<TD valign="bottom">Wyrównanie do dołu</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Tak zdefiniowana tabela została przedstawiona na rysunku 11.16.

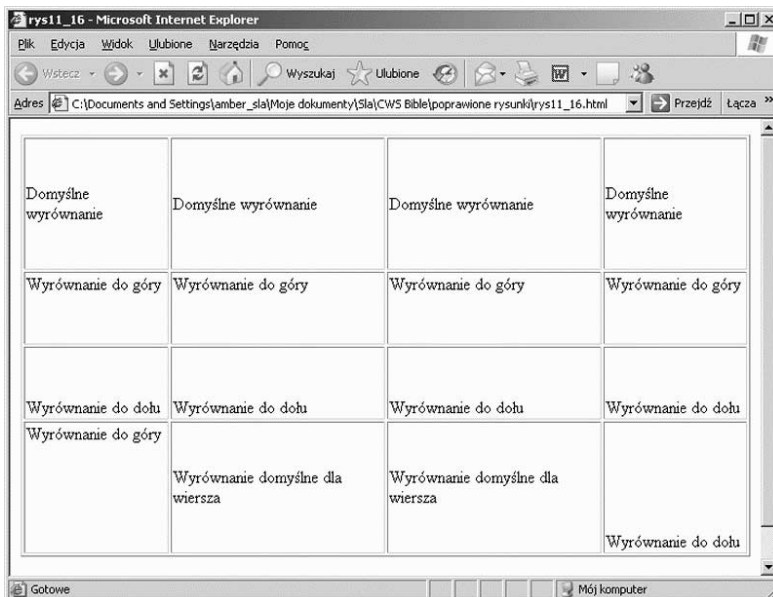
Zablokowanie zawijania tekstu w komórkach

Tekst w komórce tabeli, napotykając na krawędź, zawija się i przechodzi do następnej linii. Jeśli to konieczne, wysokość komórki zostaje zwiększona, tak by cały tekst mógł się zmieścić. Większość osób projektujących strony WWW korzysta z tego domyślnego ustawienia. Jeśli jednak zależy Ci na tym, aby pozostawić tekst w jednej linii komórki, możesz dodać do niej atrybut `nowrap` (bez zawijania). Na przykład:

```
<TD nowrap>
```

Rysunek 11.16.

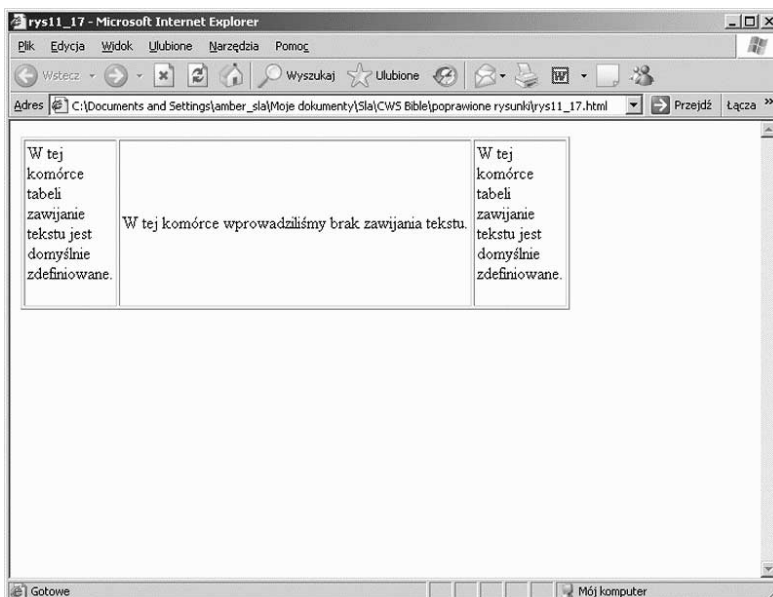
Wyrównanie zadeklarowane dla całego wiersza ma niższy priorytet niż wyrównanie zdefiniowane dla poszczególnych komórek



Jeśli wprowadzimy w komórce atrybut `nowrap`, zostanie ona poszerzona tak, by cały tekst zmieścił się w jednej linii. Na rysunku 11.17 przedstawiamy tabelę, w której jedna komórka posiada zdefiniowany atrybut `nowrap`.

Rysunek 11.17.

Atrybut `nowrap` umożliwia wyświetlenie w jednej linii całego tekstu umieszczonego w komórce

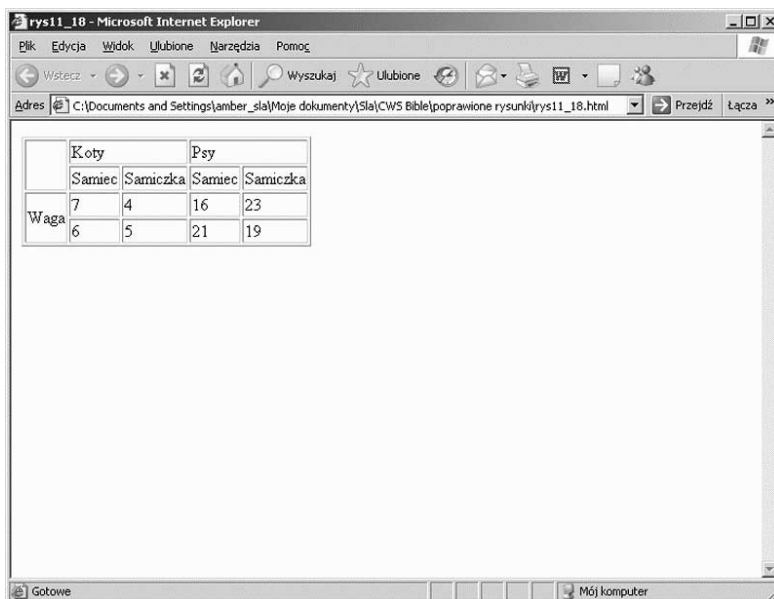


Łączenie komórek

Podstawowy układ tabeli jest symetryczny — każdy wiersz i kolumna zawierają taką samą ilość komórek, a każda komórka w wierszu i kolumnie posiada ten sam rozmiar. Można to jednak zmienić. Atrybuty `colspan` (rozpiętość w kolumnie) i `rowspan` (rozpiętość w wierszu) elementu `TD` (komórka tabeli) umożliwiają łączenie komórek — zarówno w pionie, jak i poziomie. Funkcja ta jest niezwykle użyteczna w tabelach służących przede wszystkim do przedstawiania danych, zwłaszcza gdy konieczne jest wprowadzenie paska tytułowego, który zajmuje więcej niż jedną kolumnę lub jeden wiersz. Na rysunku 11.18 przedstawiono przykład łączenia komórek.

Rysunek 11.18.

Można łączyć komórki wierszy i kolumn



Kod takiej tabeli wygląda następująco:

```
<TABLE border="1">
<TR>
<TD rowspan="2"></TD>
<TD colspan="2">Koty</TD>
<TD colspan="2">Psy</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Samiec</TD>
<TD>Samiczka</TD>
<TD>Samiec</TD>
<TD>Samiczka</TD>
</TR>
<TR>
<TD rowspan="2">
<P>Waga</P>
</TD>
<TD>7</TD>
<TD>4</TD>
```

```

<TD>16</TD>
<TD>23</TD>
</TR>
<TR>
<TD>6</TD>
<TD>5</TD>
<TD>21</TD>
<TD>19</TD>
</TR>
</TABLE>

```

Pomimo tego że połączyliśmy komórki, tabela nadal posiada pięć kolumn i cztery wiersze. Zwiększenie rozpiętości komórki na kilka wierszy lub kolumn komplikuje kod źródłowy, w porównaniu do kodu symetrycznej tabeli.

Pierwszy wiersz wygląda następująco: pierwsza (pusta) komórka zajmuje dwa wiersze, lecz tylko jedną kolumnę. Kolejne dwie komórki zajmują tylko jeden wiersz, lecz każda z nich jest rozpięta na dwie kolumny. Nadal w tabeli jest pięć kolumn.

Drugi wiersz jest nieco bardziej skomplikowany. Wyraźnie składa się tylko z czterech komórek. Pierwsza komórka wyświetlana w tym wierszu jest właściwie pustą komórką zdefiniowaną w poprzednim wierszu, rozpiętą na dwa wiersze jednocześnie. Jeśli dodamy w drugim wierszu kolejne cztery elementy TD, otrzymamy w rezultacie pięć kolumn.

Trzeci wiersz rozpoczyna się komórką rozpiętą jednocześnie na trzecim i czwartym wierszu, lecz tylko na jednej kolumnie. Pozostałe cztery elementy TD uzupełniają następne cztery kolumny, w rezultacie mamy pięć kolumn.

W ostatnim wierszu, podobnie jak w drugim wierszu od góry, pierwsza pusta komórka jest utworzona poprzez rozpięcie komórki z trzeciego wiersza na dwa wiersze jednocześnie. Następne cztery komórki zostały zdefiniowane w elementach TD, dając w rezultacie pięć kolumn.

Obrazki i kolory w tabelach

Obrazki są dodawane do komórek tabeli tak samo jak do stron WWW — za pomocą elementu IMG. Różnica polega na tym, że element IMG należy umieścić między znacznikami <TD> i </TD>. Przykład umieszczania obrazka w komórce tabeli przedstawiamy poniżej:

```
<TD><IMG src="plikobrazka"></TD>
```

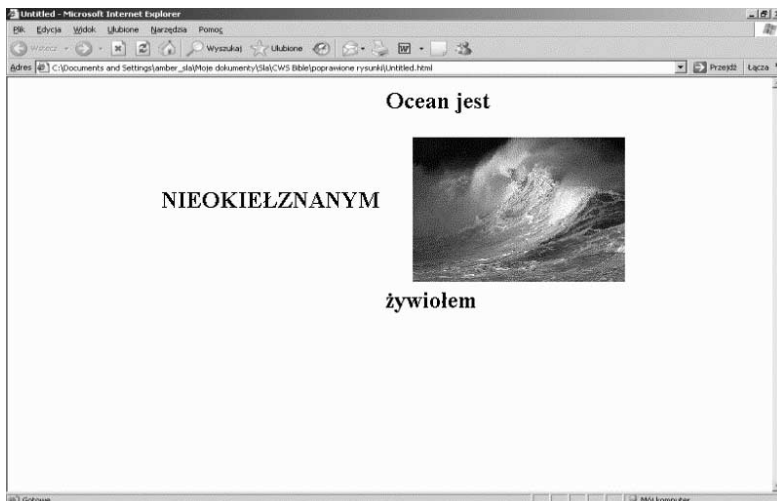
Przykład tabeli, zawierającej obrazek, przedstawia rysunek 11.19. Sama tabela nie jest widoczna na stronie, została jedynie wykorzystana do rozmieszczenia elementów. (Atrybutowi border przypisano wartość zero). Układ obrazka na stronie jest zdefiniowany poprzez układ tabeli.



Więcej informacji związanych z dodawaniem obrazków do stron WWW znajdziesz w rozdziale 8.

Rysunek 11.19.

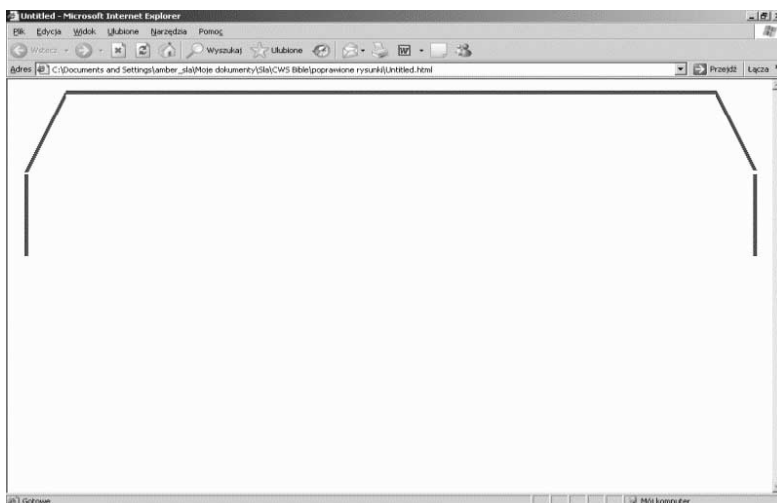
*Obrazki
można dodawać
do tabel
na tej samej zasadzie
jak wszelkie
inne elementy*

**Dodawanie obrazków tła do tabeli**

Tabele, a nawet poszczególne wiersze czy komórki, mogą posiadać własne obrazki tła. Szczerze mówiąc, funkcja ta nie jest jednak użyteczna. Korzystanie z niej może prowadzić do gorszego układu graficznego tabeli, a w konsekwencji całej strony. Jeśli przy planowaniu układu graficznego tabeli wykorzystujesz zaawansowane funkcje, wprowadzenie obrazków tła tabeli może zniweczyć cały Twój trud. Przykładowo, na rysunku 11.20 przedstawiamy tabelę, której ładną ramkę utworzono przez połączenie definicji koloru tła z widocznymi i niewidocznymi obrazkami na pierwszym planie. Na rysunku 11.21 pokazujemy tę samą tabelę, w której wstawiliśmy obrazek tła, przez co praca włożona w utworzenie ramki została zniweczona. Choć efekt końcowy w przeglądarce Internet Explorer nie prezentuje się tak źle jak w Netscape Navigator, i tak jest niezadowolający.

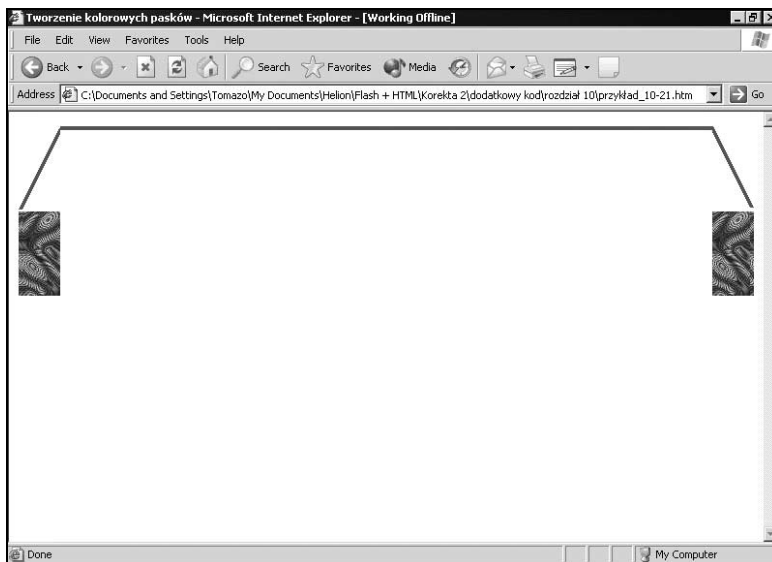
Rysunek 11.20.

*Tabela
zaprojektowana
bez tła*



Rysunek 11.21.

Ta sama tabela
zniekształcona
przez dodanie tła



Dodatkowe trudności wynikają ze sposobu odczytywania kodu źródłowego przez przeglądarki. Netscape Navigator rozróżnia obrazki tła na poziomie całej tabeli, wierszy i poszczególnych komórek, natomiast Internet Explorer nie wyświetla obrazków tła wprowadzanych do wierszy tabeli.

Aby obrazek pojawił się jako tło tabeli, należy do odpowiedniego jej elementu dodać atrybut `background` wraz z podaniem ścieżki dostępu do pliku obrazka. Na przykład, aby dodać do całej tabeli obrazek tła o nazwie `lisc_tlo.gif` (zlokalizowany w tym samym folderze co nasz plik HTML), wprowadź kod:

```
<TABLE background="lisc_tlo.gif">
```

Aby wprowadzić obrazek tła do wiersza tabeli, zastosuj atrybut `background` do elementu `TR`:

```
<TR background="lisc_tlo.gif">
```

Do poszczególnych komórek tabeli wprowadzamy obrazek tła, modyfikując element `TD`:

```
<TD background="lisc_tlo.gif">
```

Definiowanie koloru tła tabeli

Kolory tła, w przeciwieństwie do obrazków tła, są w tabelach częściej używane. W tabelach zawierających dane, na przykład liczbowe, wyróżnianie wierszy poprzez określanie różnych ich kolorów, zwiększa przejrzystość i ułatwia odczytywanie zapisanych danych. Używając koloru możemy także wyróżnić nagłówki tabeli, uwydatnić dolną krawędź lub dokonać innych operacji, które poprawią wyrazistość samej tabeli. Na rysunku 11.22 przedstawiamy tabelę, zawierającą dane, której elementy wyróżniliśmy, zmieniając w wierszach kolory tła.

Rysunek 11.22.
Różne kolory tła pomagają wyróżnić poszczególne elementy tabeli

Okres	Łącznie	Towary	Usługi
Styczeń	110 957	94 370	16 587
Luty	112 793	95 535	17 258
Marzec	117 345	99 661	17 684
Kwiecień	116 905	99 460	17 445
Maj	116 640	99 224	17 416
Czerwiec	120 837	103 330	17 507
Lipiec	121 492	103 620	17 872

W projektowaniu stron WWW bardzo przydaje się stosowanie różnych kolorów tła tabeli. Możesz zdefiniować kolor i rozmiar pojedynczej komórki tabeli, a uzyskasz różnokolorowe paski w poszczególnych częściach tabeli. Ten zabieg jest często stosowany w tabelach zamiast obramowania, z równie dobrym efektem.

Kolor tła komórki tabeli nie jest wyświetlany w przeglądarce, do momentu aż znajdzie się w niej dowolny element. Jak więc można wprowadzić tło, nie umieszczając w komórce żadnego elementu? Zwłaszcza takiego, który wpływałby na zmianę koloru tła? Kreatywni projektanci stron WWW znaleźli już rozwiązanie, i jest ono diabelnie proste. Wystarczy utworzyć specjalny obrazek, składający się tylko z jednego, „przezroczystego piksela”. Taki obrazek możesz wprowadzić do dowolnej komórki tabeli bez konieczności podawania jej wymiarów. Jest to duża zaleta, zwłaszcza że dokładny wymiar nadajemy każdemu obrazkowi przez podanie wartości atrybutów `height` i `width`, które definiują wymiar komórki tabeli.

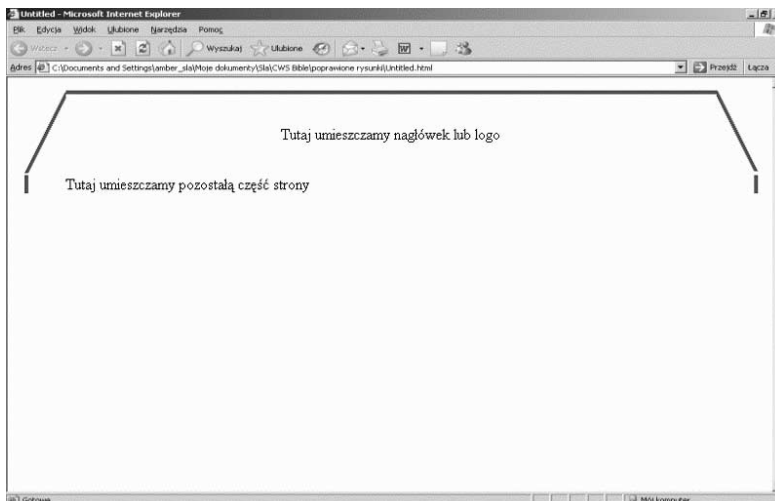
Prezentujemy przykład zastosowania tej techniki. Możesz ją przecież wykorzystywać na swoich stronach WWW. Rysunek 11.23 przedstawia tabelę złożoną z kolorowych pasków i pary obrazków. Obrazkami są ukośne linie, po obu stronach pierwszego wiersza tabeli. Linie poziome i pionowe w tabeli to pewnego rodzaju kolorowe paski, o których wspominaliśmy wcześniej. W ich wyświetleniu oczywiście pomógł nam przezroczysty obrazek *IttyBittyClear.gif*.

Oto kod źródłowy wykorzystany do wygenerowania strony przedstawionej na rysunku 11.23:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Tworzenie kolorowych pasków</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="#FFFFFF">
<TABLE width="100%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" align="left">
<TR>
<TD rowspan="2" align="right" colspan="2"><IMG src="TopLeft4.png" width="43"
height="84" border="0" ALT="obrazek w górnym lewym rogu"></TD>
```

Rysunek 11.23.

*Efekty graficzne
zastosowanej
techniki*



```

<TD bgcolor="#3C5897" valign="top" align="center" width="100%"><IMG
src="IttyBittyClear.gif" width="1" height="4" border="0" alt="rozmiar górnego
kolorowego paska zdefiniowany jako 100%"></TD>
<TD rowspan="2" align="left" colspan="2">
<IMG src="TopRight4.png" width="43" height="84" border="0" alt="obrazek w górnym
prawym rogu">
</TD>
</TR>
<TR>
<TD align="center" valign="middle" height="78">Tutaj umieszczamy nagłówek lub
logo</TD>
</TR>
<TR>
<TD align="left" bgcolor="#3C5897" height="100%">
<IMG src="IttyBittyClear.gif" width="4" height="1" border="0" alt="">
</TD>
<TD>
<IMG src="IttyBittyClear.gif" width="39" height="1" border="0" alt="">
</TD>
<TD>Tutaj umieszczamy pozostałą część strony</TD>
<TD>
<IMG src="IttyBittyClear.gif" width="39" height="1" border="0" alt="">
</TD>
<TD bgcolor="#3C5897" align="right" valign="middle">
<IMG src="IttyBittyClear.gif" width="4" height="1" border="0" alt="">
</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>

```

W kodzie źródłowym zapisano, że szerokość górnego, kolorowego paska została zdefiniowana jako 100 procent szerokości okna przeglądarki. Pamiętajmy, że podawanie wymiarów w procentach (względem wymiarów okna przeglądarki) gwarantuje automatyczne dostosowanie wymiaru do każdej rozdzielczości ekranu. Jeśli całkowita szerokość tabeli przekroczy 100 procent szerokości okna przeglądarki (a tak jest w tym przypadku,

ponieważ w wierszu znajdują się jeszcze inne komórki), wtedy przeglądarka automatycznie zmniejszy proporcjonalnie wymiary każdej komórki w tym wierszu. Dzięki takiemu rozwiązaniu, niezależnie od rozdzielczości ekranu i rozmiarów okna przeglądarki, tabela będzie zawsze wyświetlana prawidłowo.



Ten sam efekt można uzyskać poprzez nadanie komórce, zawierającej kolorowy pasek, absolutnej szerokości, powiedzmy 99999 pikseli. Ponieważ tabela jest już dopasowana do szerokości okna przeglądarki, więc nie spowoduje to zwiększenia szerokości jej komórek.

Możesz skorzystać z zaprezentowanego szablonu strony WWW, wprowadzając, oczywiście w odpowiednim miejscu, zawartość Twojej strony. Do tabeli dodaje się kolejne wiersze poprzez kopiowanie ostatniego elementu TR z zaprezentowanego kodu źródłowego i wklejanie go do własnej strony, tyle razy, ile wierszy jest nam potrzebnych. Element ten oddzieliśmy od pozostałej części kodu dodatkowymi odstępami, aby ułatwić Ci jego kopiowanie. W ten właśnie sposób utworzyliśmy przykładową stronę, przedstawioną na rysunku 11.24.

Rysunek 11.24.

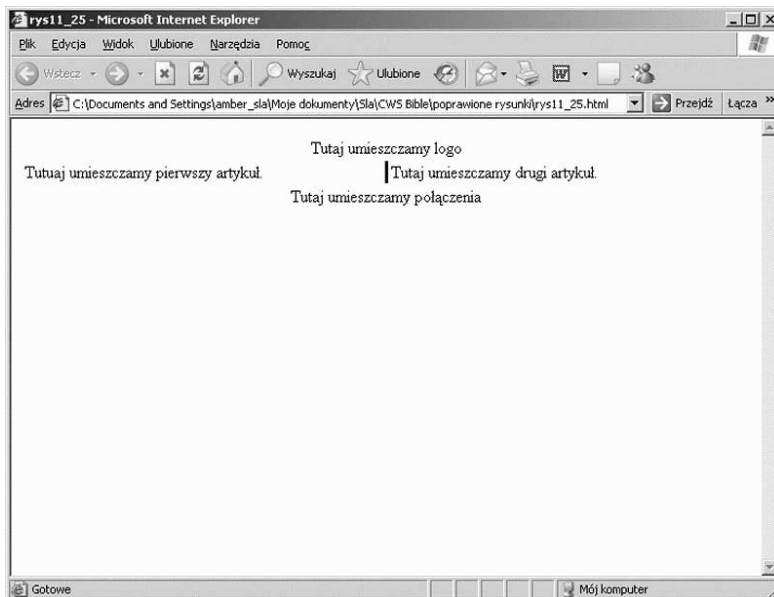
Do schematu strony, przedstawionej w poprzednim przykładzie, dodaliśmy nowe elementy



Nie trzeba wcale umieszczać kolorowych pasków na skraju tabeli. Możesz je także wstawić w dowolnej komórce. Spójrzmy teraz na przykład e-zinu, czyli internetowego magazynu (patrz rysunek 11.25). Cienką, pionową linią będziemy oddzielać różne artykuły, upodabniając wygląd strony WWW do układu szpaltowego czasopism drukowanych. Podobnie jak w poprzednim przykładzie, również tutaj możesz wykorzystać przygotowany przez nas kod źródłowy, wprowadzając we właściwych miejscach zawartość Twojej strony.

Projekt e-zinu został przedstawiony na rysunku 11.25. Pierwszy wiersz tabeli, w którym umieściliśmy logo czasopisma, składa się z pojedynczej komórki, która rozpięta jest na wszystkich kolumnach tabeli. Następny wiersz składa się z trzech komórek. Środkowa komórka zawiera niewidoczny obrazek, umożliwiający wyświetlenie czarnego koloru tła. W komórkach z lewej i prawej strony umieszczono teksty artykułów. Ostatni, dolny wiersz, podobnie jak wiersz początkowy, jest rozpięty na wszystkich trzech kolumnach. Zazwyczaj umieszcza się w nim połączenia do innych stron, witryn; oczywiście, możesz to miejsce wykorzystać inaczej.

Rysunek 11.25.
Podstawowy układ e-zinu, wykorzystano kolorowy pasek oddzielający sąsiadujące artykuły



Opisany powyżej schemat e-zinu utworzyliśmy za pomocą następującego kodu:

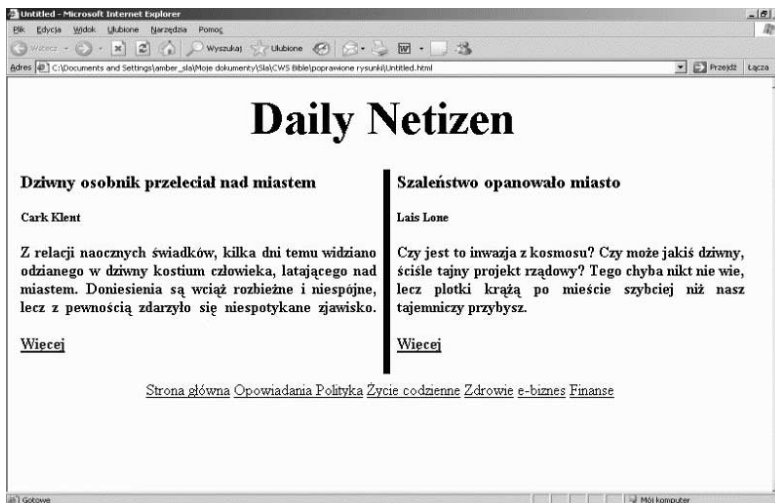
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Tworzenie projektu magazynu </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE width="100%">
<TR ALIGN="center" valign="top">
<TD COLSPAN="3">Tutaj umieszczamy logo</TD>
</TR>
<TR valign="top">
<TD width=50%>Tutaj umieszczamy pierwszy artykuł.</TD>
<TD bgcolor="Black" height="100%"><IMG src="IttyBittyClear.gif" width="1" height="1"
border="0" alt="jedna mała kropczka"></TD>
<TD width=50%>Tutaj umieszczamy drugi artykuł.</TD>
</TR>
<TR ALIGN="center" valign="middle">
<TD COLSPAN="3">Tutaj umieszczamy połączenia</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```



Wysokość komórki zawierającej kolorowy pasek jest równa wysokości całej tabeli (100%), dlatego linia ta będzie odpowiednio długa niezależnie od długości artykułu.

Na rysunku 11.26 przedstawiliśmy, jak wygląda układ naszej strony WWW po wstawieniu do tabeli przykładowych wartości. Wprowadziliśmy także odstęp 3 pikseli pomiędzy zawartością i krawędziami komórek, zwiększając tym samym odstęp między tekstem i krawędziami tabeli oraz rozmiar środkowej linii.

Rysunek 11.26.
*Układ strony WWW
 zbliżony
 do układu strony
 typowego czasopisma*



Ten przykład niech będzie punktem wyjścia do dalszej pracy, doskonalenia układu strony WWW przy pomocy tabel i jej poszczególnych elementów. Prześledź kod źródłowy i pomyśl, a z pewnością odkryjesz wiele zastosowań tabel i kolorowych pasków.

Podsumowanie

Jeśli w arsenale projektanta stron WWW znajduje się „tajna broń”, są nią właśnie tabele. Można je wykorzystać do różnych celów.

W tym rozdziale zwróciliśmy uwagę na następujące zagadnienia:

- ♦ Za pomocą tabel można wstawiać na strony WWW różne elementy.
- ♦ Tabele składają się z wierszy, reprezentowanych poprzez element TR (ang. *table row* — „wiersz tabeli”). Wiersze z kolei są złożone z komórek, definiowanych za pomocą elementu TD (ang. *table data* — „dane tabeli”).
- ♦ Rozmiar tabeli można definiować za pomocą wartości absolutnych, wyrażonych w pikselach lub poprzez wartość procentową (względem rozmiaru okna przeglądarki).
- ♦ Obramowanie wyróżnia krawędzie tabel i komórek.
- ♦ W tabeli można zdefiniować określone odstępy między poszczególnymi komórkami.
- ♦ W tabeli można wprowadzić odstępy między krawędziami komórek a ich zawartością.
- ♦ Układ tabeli określa się poprzez zdefiniowanie wyrównania samej tabeli i jej komórek.
- ♦ Komórki mogą obejmować więcej niż jeden wiersz lub kolumnę.