

# H T M L

**MORTARO MATTEO**

**REL.13**

**03 FEBBRAIO 98**

## *Scopo dell'esperienza*

Lo scopo di questa esperienza è stato quello di completare le pagine mancanti del sito Internet del nostro istituto e, nel contempo, analizzare le caratteristiche fondamentali del linguaggio HTML, impiegato per la scrittura delle pagine stesse.

## *Descrizione*

Spieghiamo innanzitutto come entrare in Internet da un computer in rete:

- scegliere la terza opzione tra quelle che, all'accensione del terminale, compaiono sullo schermo del PC (in questo modo predisponiamo il computer per l'accesso a Internet, oltre che alle normali applicazioni);
- inserire il proprio login name (es.: mis09);
- entrare in Windows digitando "WIN";
- aprire la cartella "Internet", lanciare il programma "TCP MAN" per configurare il modem e poi far partire il programma Netscape;
- aprire la cartella "Studenti" e lanciare "Hot Metal 2.0".

Il programma "Hot Metal 2.0" ci offre la possibilità di creare le pagine Web in modo semiautomatico senza dover ricorrere all'uso dell'Edit (cosa che renderebbe notevolmente più arduo il raggiungimento del nostro scopo principale).

L'HTML permette di creare il file sorgente delle pagine Web, le quali sono formate da testi e immagini: nel nostro specifico caso le immagini sono tutte nella directory IMMAGINI ma, in generale, potrebbero essere messe nella stessa dir dei testi. L'indirizzo Internet delle immagini che saranno inserite nel nostro sito è il seguente:

<http://www.itismn.it/Immagini>

Il nostro compito è stato quello di creare le pagine (versione italiana e inglese) di tutti i laboratori di Itis, inserendo in ognuna di queste i testi e le immagini corrispondenti. Abbiamo creato un luogo di lavoro che contiene le directory ITALIANO, INGLESE e IMMAGINI nel disco H: e, quando

abbiamo visto che tutto funzionava come si voleva, lo abbiamo immesso in Internet sui seguenti indirizzi:

<http://www.itismn.it/Italiano>

<http://www.itismn.it/Inglese>

### Task fondamentali per l'uso dell'HTML:

**BODY:** corpo della pagina (tutto ciò che all'interno del body fa parte della pagina che poi verrà pubblicata in Internet);

**P:** paragrafo (individua un paragrafo; offre la possibilità di giustificare i testi);

**A:** ancora (è un riferimento che permette il salto ad un'altra pagina o addirittura ad una pagina diversa; dentro l'ancora deve essere sempre presente l'indirizzo della pagina bersaglio);

**Hx:** a seconda del valore di x cambio la dimensione dei caratteri delle scritte;

**IMG:** immagine (mi serve per richiamare e inserire una immagine nella mia pagina Web).

**NB:** i tag P e Hx non sono compatibili ma l'opzione Hx comprende tutti i vantaggi di P.

### Metodo per inserire i tag

Per inserire i vari tag nella nostra pagina dobbiamo entrare nel menù "Markup", scegliere l'opzione "Insert Elements" e poi scegliere il tipo di tag che voglio usare (es.: per piazzare un'ancora dobbiamo cliccare due volte col mouse sulla linea dove è presente il simbolo "A" riferito ad anchor (ancora)). Fatto questo comparirà sullo schermo del PC una tabella che dovrà essere correttamente completata al fine di ottenere un esatto piazzamento del nostro link. Nello spazio bianco riferito alla parola "Scheme" bisogna inserire il tipo di collegamento che si intende fare (per esempio con un file o con un indirizzo remoto del tipo http); le righe riferite alle opzioni "Host" e "Port" vanno completate solo nel caso in cui ci si riferisca ad un indirizzo remoto; nello spazio corrispondente a "Path" va immesso il percorso che il programma deve seguire per trovare il nostro file.

L'opzione "Markup" ⇒ "edit SGML attribute" consente di decidere come organizzare una riga di testo (ad esempio giustificata).

### Inserimento di immagini

Per poter piazzare delle immagini nella mia pagina Web devo seguire la seguente procedura:  
Markup ⇒ Insert element ⇒ IMG

A questo punto compare la solita tabella da completare nel seguente modo:

Image file: bisogna inserire il nome ed il percorso della immagine che si vuole mettere (preferibili i formati gif e jpg perché compressi e quindi più velocemente trasmissibili);

Edit ⇒ Alignment: scegliere il tipo di allineamento che si vuole rispetto al testo;

Border: offre la possibilità di mettere un bordo all'immagine;

Vspace e Hspace: permettono di ridimensionare l'immagine (altezza e larghezza). E' utile per velocizzare la lettura dell'immagine (basta rimpicciolirla). Questi comandi è meglio non usarli e creare le immagini già nel formato desiderato.

Tutti i comandi e le spiegazioni fino a qui fornite sono servite per creare i files dei laboratori. Volendo illustrare la struttura gerarchica della parte di sito da noi creata dirò che noi abbiamo editato una "cartella" di nome Laboratori (nella quale sono stati inseriti i singoli file di ogni aula presa in esame) che è sottodirectory di Italiano (lo stesso lavoro è stato compiuto per la versione inglese).

<http://www.itismn.it/italiano/laboratori>

<http://www.itismn.it/inglese/laboratori>

Ricordando che il lavoro originale è stato svolto "in locale" sul disco H:, tengo a specificare il percorso dei file da noi elaborati:

H:\5Ben\Italiano\laboratori\index.htm

1.htm

2.htm

...

20.htm

H:\5Ben\inglese\laboratori\index.htm

1.htm

2.htm

...

20.htm