

Della serie
Les tutoriels libres
presentati dal sito FRAMASOFT



Créez le web que vous n'avez jamais N|vu !



Framasoft

« Partire da Windows per scoprire il software libero... »
<http://www.framasoft.net>

N|VU

Ze|N tutorial

Programma:	Nvu
Autore(i):	Lindows Inc.
Piattaforma(e):	Linux, Windows, Mac
Versione:	0.41 it
Licenza:	mpl/gpl/lgpl
Sito italiano:	http://www.sanavia.it/nvuitalia
Sito inglese:	http://nvu.com

di

Fun Sun (jean-marc juin¹)

14/05/04 (prima versione)

24/06/04 (correzioni + aggiornamento 0.3)

25/08/04-->19/10/04 (miglioramenti generali)

Correttori

Christian (Choul)

Goofy

Versione francese 0.41

27.10.04 Traduzione italiana 0.3 di: Giulio Bellezza (javagio@yahoo.it)

15.11.04 Traduzione, revisione e aggiornamento 0.41 Andrea Sanavia

15.11.04 Correzione e verifica: Riccardo Fusaroli

Versione italiana 0.41 beta 1



Pubblicato con licenza **Creative Commons By-NonCommercial-ShareAlike**

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/1.0/>

Questo documento sarà visualizzato meglio con il carattere bitstream, prelevabile a questo

indirizzo: <http://ftp.gnome.org/pub/GNOME/sources/ttf-bitstream-vera/1.10/>

1) Patronimo fisico in omaggio a questo mondo rassegnato in ricerca di tempo e di leggi. Un giorno, forse, tu mi autorizzerai a chiudere il suono di queste parole in una chiesa affinché tu prenda coscienza dell'inesistenza dell'alfabeto...

SOMMARIO

Tabella degli argomenti

A) Introduzione.....	6
1) Creare pagine Web e siti completi.....	6
1.1) L'orientamento scelto: conformità alle raccomandazioni di w3c.....	7
2) Conoscenze richieste.....	8
2.1) Avete già delle conoscenze preliminari ?.....	10
3) La doppia faccia de linguaggio WYSIWYG.....	10
3.1) Piccola spiegazione	10
3.2) Saper fare la differenza.....	11
3.3) Il formato testo grezzo.....	13
3.4) Il linguaggio delle pagine Web.....	14
3.5) Per approfondire la conoscenza del linguaggio HTML.....	15
4) Le strutture di una pagina Web e di un sito.....	16
4.1) Rudimenti della struttura logica di una pagina Web.....	16
4.2) Rudimenti della struttura logica di un sito Web.....	17
4.3) Il disegno delle pagine Web: vedere o leggere?	17
4.4) Strumenti d'aiuto supplementari per la creazione di pagine Web.....	18
4.5) Come creare un sito Web?	19
B) Installazione e configurazione.....	20
1) Installazione	20
1.1) Sotto windows.....	20
1.2) Sotto Linux.....	21
2) Configurazione	23
2.1) Con Modifica/Preferenze.....	23
2.2) Con Impostazioni Pubblicazione.....	25
C) Utilizzazione.....	26
1) Esempio di testo da riprodurre tale quale (a mano).....	27
1.1) Inizio del primo esercizio.....	27
2) Edizione di una pagina Web	30
2.1) Prima tappa : parametri generali di una pagina HTML.....	30
2.2) Piccoli assistenti utili all'elaborazione di una pagina.....	32
2.3) Seconda tappa: ritrascrizione del testo.....	35
2.3.2.1) Edizione dei collegamenti esterni.....	37
2.3.2.2) Editare collegamenti interni in un documento.....	39
2.3.2.3) Edizione degli elenchi	42
2.4) Ricapitolazione: struttura di una pagina HTML.....	48
2.5) Esempio di codice HTML.....	52
2.6) Fine del primo esercizio.....	53

D) Formattazione di una pagina HTML.....	54
1) Le differenti formattazioni con Nvu.....	54
1.1) Inizio del secondo esercizio.....	54
1.2) Formattazione con i fogli di stile.....	55
2) 1° modo: formattazione integrata al codice HTML.....	55
2.1) La barra Formato (alt + v + w + f).....	56
2.2) Il menù Formato (alt + r).....	61
2.3) Ricapitolazione: formattazione integrata nell'HTML.....	62
2.4) Esempio di codice HTML per una formattazione integrata	64
2.5) La fine del secondo esercizio.....	66
3) 2° modo: utilizzo degli stili interni.....	67
3.1) Inizio del terzo esercizio.....	67
3.2) Scoperta dell'editor CSS Cascades.....	69
3.3) Creazione di un foglio di stile interno.....	72
3.4) Un po' di pratica!.....	90
3.4.2.1) Trasformare rapidamente un collegamento in pulsante	92
3.4.2.2) Formattazione dei calchi.....	94
3.4.2.3) Modificazione dei parametri di un calco con l'editor CSS.....	96
3.4.2.4) Modifiche dei parametri di sotto-titolo del calco.....	99
3.5) Ricapitolazione.....	100
3.6) Esempi di Codice HTML e CSS.....	101
3.7) Fine del terzo esercizio!.....	102
4) 3° modo: esportare un foglio di stile.....	105
4.1) Inizio del quarto esercizio.....	105
4.2) Esportazione del foglio di stile con l'editor Cascades.....	105
4.3) Attaccare più pagine con uno stesso foglio CSS.....	110
4.4) Piccole rifiniture.....	111
4.5) Generare delle pagine modello.....	119
4.6) Come mantenere il vostro sito in rete con Nvu?.....	122
4.7) Riepilogo.....	122
4.8) Esempio di codice HTML e CSS (foglio di stile esportato).....	123
4.9) Fine del quarto esercizio.....	124
5) Creare dei Formolari.....	125
5.1) Che cos'è un formulario?	127
5.2) Il metodo scelto.....	127
5.3) Definire un formulario (inizio del quinto esercizio).....	129
5.3.4.1) Registrazione dei gruppi e delle opzioni.....	138
5.3.5.1) Spiegazione del codice.....	142
5.3.5.2) Aggiungere la navigazione a tastiera al nostro script.....	146
5.3.5.3) Aggiungiamo eleganza al nostro script.....	147
5.3.5.4) Il top dell'eleganza.....	148
5.4) Approfondire : realizzare un formulario che reagirà in funzione dell'inserimento dell'utilizzatore.....	150
5.4.1.1) Definizione dell'evento con l'aiuto di JavaScript.....	151
5.4.2.1) I campi testo cognome e nome.....	153
5.4.2.2) Il campo Area di testo.....	157
5.4.2.3) Definizione di etichette relazionali per i campi cognome e nome.....	160
5.4.2.4) Definire le proprietà dei campi dei formulari.	161
5.4.4.1) Breve presentazione del codice da inserire.....	164
5.5) Fine del quinto esercizio.....	168
6) Per andare più lontano.....	169

6.1) Gestite il vostro sito con il gestore interno!.....	169
6.2) La gestione degli errori sotto Nvu.....	172
6.3) Per andare ancora più lontano.....	173
7) Conclusione.....	174
8) Allegati.....	176
A) Famiglie di font e grandezza dei font.....	176
B) Autore, utilizzatore, navigatore web.....	179
C) I media.....	180
D) Ringraziamenti.....	182

A) Introduzione

1) Creare pagine Web e siti completi

NVU, programma per creare e modificare pagine Web, ha l'aspetto di un semplice programma di elaborazione testi con tutte le funzioni relative (di formattazione, di copia e incolla, etc.). La differenza è che è orientato alla pubblicazione di pagine per internet.

Si tratta di un editor *WYSIWYG*, (What you see is what you get), cioè dà la possibilità di creare le pagine Web tramite un'interfaccia grafica e non la modifica diretta del codice: si può così vedere immediatamente sullo schermo l'aspetto che la pagina prenderà se la si naviga su Internet. Non c'è nessun bisogno di conoscere alla perfezione il linguaggio HTML; è sufficiente una competenza di base nell'utilizzo di Nvu per creare con facilità un sito e pubblicarlo sul web all'interno dello stesso programma, o per effettuare una manutenzione di pagine già online.

Nvu si rivolge sia al principiante sia all'utente più esperto. Nonostante la giovane età, è appena alla versione 0.6 al momento della scrittura di questo tutorial, offre già un'ampia scelta di strumenti per permettervi la massima libertà nella creazione delle vostre pagine HTML.

In questo tutorial saranno illustrati almeno tre diversi modi per creare siti e pagine Web!

1.1) L'orientamento scelto: conformità alle raccomandazioni di w3c²

Mi sembra importante precisare le scelte alla base di Nvu, dal momento che in molti messaggi, letti qui e là, mi sembra che ci siano stati fraintendimenti.

Nvu, progetto libero³ fin dall'origine, rispetta certe convenzioni nella scrittura del codice HTML, definite dal w3c nelle specifiche della versione "4.01 transitional".

Coerentemente con questa scelta, Nvu non genera codice non standard, riconosciuto solo da particolari browser (ad esempio certe modalità di inserimento di elementi in Flash) o difficilmente comprensibile da strumenti di navigazione alternativi come gli screen reader per non vedenti o i browser testuali (non esistono dunque funzionalità che permettano di generare mappe-immagini).

Tale scelta comporta la necessità di imparare un nuovo modo di costruire pagine web, una necessità, però, che non è tanto una restrizione quanto un'apertura verso l'altro, verso i visitatori dei vostri siti (e come bonus aggiunto questa scelta tecnica ed etica si ripercuote positivamente sulla visibilità nei motori di ricerca).

Usando Nvu correttamente le pagine che pubblicate saranno leggibili da qualunque browser, grafico o meno, su qualunque sistema operativo. (Ad esempio, una grande catena di negozi di dischi mi impedisce di accedere al suo sito, perché il sistema operativo che uso non è stato considerato...)

2) Il World Wide Web Consortium o w3c è un organizzazione incaricata di definire e stabilire le regole per una utilizzazione universale dei linguaggi sul web. Detto questo, nulla vi impedisce di utilizzare un particolare codice proprietario.

3) Nvu nasce come programma open source, in altre parole il codice con cui è programmato Nvu è liberamente disponibile e modificabile da chiunque, in un'ottica di libera circolazione dell'informazione.

Strumento supplementare :

Gestire un sito con Nvu 0.41 di Isabelle Motte :

<http://www.framasoft.net/article3200.html> (in francese)

Questo tutorial è un vero manuale introduttivo di Nvu. Da leggere se desiderate conoscere le basi dell'interfaccia grafica di Nvu.

2) Conoscenze richieste

Devo conoscere il linguaggio HTML per poter utilizzare Nvu ?

No. Ma conoscerne qualche base è indispensabile. Per questo il tutorial è diviso in due sezioni principali:

- La prima sezione fornisce una competenza di base del linguaggio HTML.
- La seconda sezione, invece, affronta direttamente l'utilizzo di Nvu.

Per non appesantire inutilmente questo tutorial si daranno per scontate alcune vostre competenze. In particolare:

- che sappiate utilizzare le funzioni base del vostro computer, come l'accensione e lo spegnimento.
- che sappiate creare una cartella (le famose cartelle gialle sotto Windows o le equivalenti directory sotto Linux) in punti precisi e specifici.

Nel caso siate principianti assoluti vi consiglio di leggere il tutorial dedicato a Mozilla Composer [www.framasoft.net/article1456.html]; in esso si cerca di non dare nulla per scontato. Sappiate che Nvu e Mozilla Composer sono basati sullo stesso motore, Gecko; quindi, non vi sentirete spaesati.

In ogni caso, il migliore aiuto che avete a disposizione è la motivazione; soltanto grazie ad essa trasformerete un ostacolo apparentemente insuperabile in una cosa semplice che padroneggerete perfettamente. Un tutorial sarà al più un aiuto in questa strada.

Note per questo tutorial

Questo tutorial è stato realizzato da un hobbista interessato all'impaginazione Web a tempo libero. Nvu mi ha molto aiutato nella comprensione del funzionamento di certe parti dell'impaginazione Web (in particolare i CSS), da qui l'idea di realizzare un tutorial per questo programma molto promettente, perché il suo utilizzo è estremamente semplice, anche se è ancora in fase di sviluppo e che rischia di cambiare nelle versioni future. Penso comunque che le basi ci sono, e che restino quelle, anche se tutto è sempre possibile ...

Avendo iniziato da poco a creare pagine web, io non ho avuto il tempo di acquisire cattive abitudini nella realizzazione di pagine in formato HTML. Ho scoperto abbastanza rapidamente questo nuovo modo di concepire il web che ha lo scopo di separare la struttura (pagina HTML pura) dalla presentazione (foglio di stile css).

E' in questa forma che io ho voluto ritrasmettere qui tanto è di semplice utilizzazione ed ovvia. Dall'altra parte, Nvu lo permette molto facilmente. Scrivere una pagina soltanto con i marcatori HTML, quindi aggiungere una decorazione, uno stile in CSS in seguito.

Non padroneggiando completamente tutte le proprietà CSS, quando conosco male una proprietà, faccio riferimento alla specifica CSS2 di W3C o alle vostre segnalazioni sempre pertinenti.

La mia spiegazione rischia di non essere sempre molto chiara. Di conseguenza, vi invito a modificare i termini della mia spiegazione, nel caso voi abbiate un approccio più semplice e pratico.

In generale, se trovate alcuni passaggi spiegati male o se stimate che io abbia scritto una grossa fesseria; non esitate a segnalarmela.

Vogliate contattare l'equipe dei tutorial di Framasoft per la coordinazione delle modifiche.

2.1) Avete già delle conoscenze preliminari ?

Potete passare direttamente alla sezione [B\) Installazione e configurazione di Nvu](#) .

3) La doppia faccia de linguaggio WYSIWYG

Tutti hanno, almeno una volta nella vita, scritto dei documenti con l'aiuto di un elaboratore di testi. *Microsoft Word* è quello che più probabilmente avete usato. Il tipo di operazioni che un elaboratore di testo vi permette di fare sono denominate trattamento di testo *WYSIWYG*. Non si pensa a quello che succede durante la battitura del testo. I processi interni del programma, sono nascosti, così come il codice a cui corrisponde il documento che avete battuto.

Il codice che descrive i processi interni generalmente è protetto da una licenza di tipo proprietario ed non è accessibile. Con un programma fornito con una licenza libera, voi avete la possibilità di accedere a questo codice.

3.1) Piccola spiegazione

Un computer è completamente stupido; la sua intelligenza proviene dal modo in cui viene l'utilizzato e non viceversa (eccetto che al cinema e nei libri di fantascienza). Un computer non sa nulla, bisogna spiegargli ogni cosa. Quando leggiamo un libro, distinguiamo la differenza tra titolo, sottotitolo, paragrafi, immagini, tabelle, ecc. Il computer, invece, non sa distinguere nulla e non ha conoscenze preliminari o intuitive sulla struttura che organizza un testo.

Quando, nell'elaborazione del testo, desideriamo inserire il titolo del documento, utilizziamo un titolo di altezza 1 (o *titolo 1* per la maggior parte delle suite di programmi per ufficio). Questo formato corrisponde, per una convenzione esplicita o implicita, a caratteri in grassetto con una determinata altezza

delle lettere in modo da differenziare il nostro titolo dal resto del testo. È poi sufficiente osservare l'aspetto del documento per coglierne la struttura: ciò che appare evidenziato avrà un'importanza maggiore di ciò che non lo è e dunque sarà probabilmente un titolo, e così via.

Questo modo d'agire funziona per le persone, ma non per il computer. Ciò che conta per il computer sono i parametri tecnici. Attribuendo tramite un pulsante la caratteristica di essere in grassetto ad una frase il programma di elaborazione testi assocerà a quella frase un certo codice, un codice che è intelligibile alla macchina e a cui sono associate determinate caratteristiche visive intelligibili all'utente⁴.

3.2) Saper fare la differenza

Dunque, quando scriviamo un testo con l'aiuto di un programma specifico, avvengono due cose simultanee :

- da una parte, sullo schermo, compare il testo che stiamo scrivendo, con una struttura visiva organizzata e pertinente per l'essere umano così come la stiamo impostando,
- dall'altra il programma trascrive in un codice specifico tutti i parametri tecnici specificati che corrispondono al formato desiderato dall'autore del testo .

Esempio (dietro le apparenze) :

Utilizziamo il programma di elaborazione testi Abiword (programma di elaborazione testi libera, è ancora necessario precisarlo?) e scriviamo questo semplice testo:

Una frase d'esempio.

Registriamo questo documento con il formato nativo "abw", poi proviamo a vedere quello che, abitualmente, noi non vediamo. Per ottenere questo risultato, è sufficiente aprire il file abw con l'aiuto di non importa quale editor

4)Esistono linguaggi per presentare testi stilizzati e tipografati non automatizzati come LaTeX o, per quanto ci riguarda, HTML

come il blocco note sotto windows o meglio notepad2 sempre sotto windows, per esempio.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE abiword PUBLIC "-//ABISOURCE//DTD AWML 1.0 Strict//EN"
"http://www.abisource.com/awml.dtd">
<abiword template="false" styles="unlocked" xmlns:fo="http://www.w3.org/1999/XSL/Format"
xmlns:svg="http://www.w3.org/2000/svg" xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/"
fileformat="1.1" xmlns:math="http://www.w3.org/1998/Math/MathML"
xmlns:awml="http://www.abisource.com/awml.dtd"
xmlns="http://www.abisource.com/awml.dtd" xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
version="2.0.6" xml:space="preserve" props="dom-dir:ltr; lang:en-US">
<!--
=====
===== -->
<!-- This file is an AbiWord document. -->
<!-- AbiWord is a free, Open Source word processor. -->
<!-- More information about AbiWord is available at http://www.abisource.com/ -->
<!-- You should not edit this file by hand. -->
<!--
=====
===== -->
<metadata>
<m key="dc.format">application/x-abiword</m>
<m key="abiword.generator">AbiWord</m>
<m key="abiword.date_last_changed">Tue Oct 19 22:14:26 2004</m>
</metadata>

<styles>
<s type="P" name="Normal" followedby="Current Settings" props="text-indent:0in; margin-
top:0pt; margin-left:0pt; font-stretch:normal; line-height:1.0; text-align:left;
bgcolor:transparent; lang:en-US; dom-dir:ltr; margin-bottom:0pt; text-decoration:none; font-
weight:normal; font-variant:normal; color:000000; text-position:normal; font-size:12pt; margin-
right:0pt; font-style:normal; widows:2; font-family:Times New Roman"/>
</styles>

<pagesize pagetype="Letter" orientation="portrait" width="8.500000" height="11.000000"
units="in" page-scale="1.000000"/>
<section props="page-margin-footer:0.5in; page-margin-header:0.5in">
```

```
<p style="Normal">Una frase d'esempio.</p>
</section>
</abiword>

</office:document-content>
```

Nota : Come potete vedere, ci sono una serie di codici che corrispondono al formato del documento, dopo di che troviamo la nostra frase in basso.

Passiamo sul senso di questo codice. Notate tre cose essenziali:

- i caratteri del testo non posseggono alcun segno diacritico (accenti e cediglie di tutti i tipi che accompagnano vocali e consonanti a secondo delle lingue). Si dice quindi che il formato del testo è UTF-8, come potete leggere nella prima linea. Per quanto ci riguarda, utilizzeremo il termine di testo grezzo,

- noterete anche, i segni `<>` e `</>` che rappresentano ciò che chiameremo dei **marcatori**. Questi marcatori servono a distinguere il testo che scrivete con i codici per dare una forma stilistica e tipografica.

- La struttura dei file Abiword è molto vicina alla struttura di un file HTML. Ci ritrovate una sezione *Doctype* che corrisponde alla definizione di tipo di documento per le pagine HTML, una sezione *metadata* che corrisponde ai meta dati in HTML, una sezione *styles* che ritrovate anche in HTML, una sezione *pagesize* che corrisponde all'elemento *body* in HTML e anche dei marcatori che andrete ad incontrare di nuovo molto velocemente come *p* che definisce un paragrafo.

3.3) Il formato testo grezzo

Si potrebbe quasi dire che è il formato di scrittura nativo di tutti gli elaboratori. Non richiede alcun stile tipografico, non accetta alcun accento e ha bisogno di codici speciali per stabilire l'accento delle lettere. Il formato testo grezzo è il tipo di scrittura più semplice che esista per un elaboratore. Esso non ha bisogno di una interfaccia grafica spinta.

Anzi, questo formato di scrittura può funzionare senza interfaccia grafica. I più attenti di voi avranno compreso perché Linux è ben considerato per il

suo doppio funzionamento grafico e non grafico. E perché esso utilizza file Scripts, di formato testo grezzo, che vi permettono di configurarlo come meglio vi sembra. Quando l'interfaccia grafica si pianta, vi basta allora scegliere una console virtuale in modo non grafico. Il sistema funziona sempre, potete fare assolutamente tutto ciò che volete eccetto, ovviamente, utilizzare le applicazioni che necessitano di una interfaccia grafica spinta.

3.4) Il linguaggio delle pagine Web

Per scrivere una pagine Web, voi utilizzate né più né meno che del testo grezzo abbellito di codici speciali che trasformano il vostro testo dal formato grezzo in un testo di formato grafico, dunque con un stile e una tipografia propria e leggibile da qualsiasi browser Web e comprensibile intuitivamente.

Questo linguaggio adatto alla pubblicazione delle pagine Web è chiamato HTML (*Hyper Text Markup Language*). Detto altrimenti, esso è un linguaggio di marcatori che trasformano del testo grezzo in un Iper testo destinato al formato elettronico.

L'ipertesto si distingue dal testo normale, dal fatto che può contenere dei collegamenti con altri testi di qualche altra parte del Web o all'interno di un sito. Questo è impossibile da ottenere fisicamente con un libro. Si potrebbe dire, in un certo modo, che i richiami delle note e altri rinvii bibliografici sono i predecessori dei collegamenti elettronici attuali dunque dell'ipertesto.

Il linguaggio HTML stabilisce l'insieme dei marcatori che trasformano un testo grezzo in un testo stilizzato e tipografato con paragrafi, tabelle, immagini, ecc. C'è una convenzione universale della quale il [World Wide Web Consortium](http://www.w3.org) (<http://www.w3.org>) è il coordinatore principale. Esso definisce ciò che è chiamato gli standard del Web. Ci torneremo poi.

Esempi di testo grezzo con i loro marcatori della trasformazione :

```
<h3>Il linguaggio delle pagine Web</h3>
```

I marcatori sono sempre gli stessi e significano:

```
<> : per l'apertura di un marcatore che trasforma il testo grezzo ;
```

`</>` : per la fine della trasformazione del testo grezzo. All'interno di questi marcatori, ci potete introdurre tutti i comandi di stile e tipografici possibili e immaginabili (nei limiti della possibilità del linguaggio HTML, ovviamente).

Nel nostro esempio, io ho richiesto un titolo di altezza 3 (o h3), perché io conosco la convenzione seguente:

- titolo generale con un titolo di altezza 1 (o h1)
- titoli di paragrafi con un titolo di altezza 2 (o h2)
- sottotitoli di paragrafi con un titolo di altezza 3 (o h3)
- sezioni à l'interno dei sottotitoli o dei titoli dei paragrafi con un titolo di altezza 4 (o h4).
- io riservo i titoli di altezza 5 (h5) e 6 (h6) per tutti gli altri usi, nomi d'autore alla fine di testo, per esempio.

`<h4>Esempi</4>`

Dovreste essere in grado di comprendere il senso.

3.5) Per approfondire la conoscenza del linguaggio HTML

Un solo riferimento è sufficiente per quanto è completo, didattico e molto ben presentato. Potete scaricarlo gratuitamente da Internet o acquistare la versione cartacea in libreria. E' il riferimento assoluto nell'argomento per tutti i principianti, non ho mai trovato di meglio. E' disponibile in inglese, francese e spagnolo.

[SelfHTML](http://www.selfhtml.org/) (<http://www.selfhtml.org/>)

In italiano potete andare al seguente sito:

[HTML.it](http://www.html.it/) (<http://www.html.it/>)

4) Le strutture di una pagina Web e di un sito

4.1) Rudimenti della struttura logica di una pagina Web

Anche se una pagina Web è scritta interamente in testo grezzo e formattato con l'aiuto del linguaggio HTML, essa non manca certo di avere una struttura logica semplicissima, ma molto utile.

Scorrendo il contenuto reale di una pagina di elaborazione testo, noi osserviamo che esistono numerosi parametri esterni alla nostra frase. Questi parametri forniscono delle indicazioni al programma qui li legge, al fine di renderlo identico a quello che avete digitato sul vostro foglio bianco. Osserverete che non esistono degli stili tipografici (grassetto, sottolineato, paragrafi). Tutto è scritto nel formato testo grezzo senza alcuno stile tipografico.

Una pagina Web è suddivisa in due sezioni essenziali

- l'intestazione (o testata) della pagina (o *head*) e
- il corpo della pagina (o *body*).

La testata della pagina o *head*

Nella testata sono scritti tutti i dati necessari alla buona comprensione della pagina dal browser. Ci si trova:

- la dichiarazione del tipo di documento (DTD); per sapere quale versione del linguaggio HTML voi utilizzate (3.2, 4.01, XHTML 1.0, XHTML 1.1, etc.),
- i dati meta che precisano il nome dell'autore, la codifica dei caratteri (europei, asiatici, arabi), per esempio,
- i linguaggi di scripts esterni o interni ai quali fate riferimento (JavaScript, CSS, etc.).

Il corpo della pagina o *body*

E' l'interno di questa sezione che scriverete le vostre pagine.

Non vi preoccupate di queste sezioni! Nvu si incaricherà di riempirlo automaticamente per voi. Esse sono state precisate a titolo indicativo.

4.2) Rudimenti della struttura logica di un sito Web

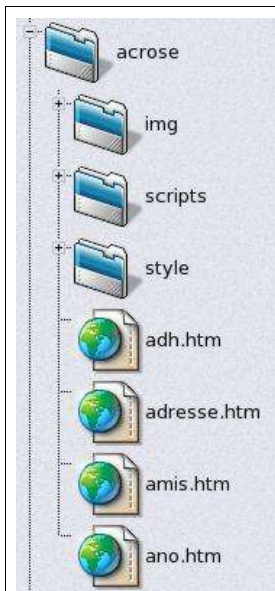


Immagine 1 Struttura ad albero semplificata di un sito web

Un sito web è composto da :

- Una cartella radice che conterrà tutti i vostri dati; questa cartella radice avrà lo stesso nome del vostro sito, qui *acrose*.
- In questa cartella, inserirete tutte le vostre pagine HTML. Se il vostro sito non è voluminoso, è inutile inserirli in nuove sottocartelle. Il contrario sarà vero di conseguenza.
- Inserite sempre altre sottocartelle:
 - una per le vostre immagini che chiamerete *img*, Immagini, o come volete
 - un'altra per i vostri fogli di stile CSS (nel caso li utilizzate)
 - una terza per i vostri script, etc.

4.3) Il disegno delle pagine Web: vedere o leggere?

E' certamente il punto cruciale da studiare in profondità, la maggioranza dei siti Web sono quasi illeggibili per le ragioni seguenti:

- ci sia un'utilizzazione spinta della grafica e il sito è quindi fatto per essere visto e non per essere letto,
- sia il sito orientato verso la lettura, ma la presentazione non è affatto padroneggiata ed è pensata come se si avesse a che fare con un libro di carta, il che è assurdo che sia.
- Consultare su questo soggetto la *Guide pratique de conception et d'évaluation ergonomique de sites Web* Guide pratique (http://www.crim.ca/rd/publications/ERG_MilFal_0108-21.pdf). Il testo è in

francese.

Tenete presente che questa guida è destinata, tanto ai principianti, che ai più esperti, e che è orientata ad un utilizzo professionale. In un quadro non professionale, è possibile e anzi auspicabile di prendere delle libertà in rapporto al contenuto ergonomico di un sito Web. Quindi, se si parla sempre di carta grafica, pensate alla carta tipografica! Fate in modo che il vostro sito sia leggibile e che la lettura sia adattata al media utilizzato.

4.4) Strumenti d'aiuto supplementari per la creazione di pagine Web

- « *Principles of Graphic Design* » di Andrew Mundi è una animazione superba tutta in flash ed in inglese che vi mostra i principi di base della progettazione. In 5 tappe, potrete comprendere, provare e interagire con questa animazione. In più, potete prelevare l'animazione e consultarla a casa vostra scollegati (gratuito) !

Le tappe :

- 1) Introduzione, cosa è la progettazione ?
 - 2) La teoria dei colori
 - 3) Impaginazione
 - 4) Prospettiva
 - 5) Tipografia
- [Chromoflash](#) (in francese). Per collaudare in linea l'armonia dei colori in una pagina web fittizia, il risultato può essere inviato via posta elettronica. E' gratuito.
 - [Chroma](#) (in francese). Un dizionario completo sui colori e la teoria dei colori. Possibilità di prelevare per consultarlo scollegato.
 - [color blender](#) (in inglese) del celebre Eric Meyer . Permette di ottenere un campione di più colori per gamma a partire da due colori scelti dall'utente.

- [colorMatch Remix](#) (in inglese). Uno strumento superbo simile a CHROMOFLASH, ma diverso nel suo trattamento dei colori. E' possibile prelevare un archivio ed installarlo sul proprio computer (necessita di alcune conoscenze, il programma è fornito in uno stato molto grezzo).
- [Ncolor](#) (in francese ed in inglese). Uno strumento superbo che potete consultare in linea o a casa vostra scollegati. Molto ben scritto tutto in javascript. La classica scelta dei colori per lo sfondo di pagina, blocco di testo e colore del testo, il principale vantaggio è di tenere conto dei principali difetti di percezione dei colori legati al daltonismo.
- [selfhtml](#) (in francese). Troverete nella sezione «Petits assistants » uno strumento chiamato *choix des couleurs*. Semplice, ma efficace (colore di fondo + colore del testo).
- Se avete dubbi, vi consiglio come strumenti di riferimento:
 - Principles of Graphic Design
 - Ncolor

4.5) Come creare un sito Web?

La procedura per creare un sito Web si svolge in alcune tappe essenziali e necessarie:

E' obbligatorio che la struttura generale del sito esista preliminarmente su carta; essa vi servirà di guida per l'elaborazione ulteriore del sito.

- Che tipo di sito Web è quello che voglio? Quali sono i miei mezzi?
- Quale sarà la sua struttura? Come la concepisco?
- Quale sarà il suo aspetto grafico? Che cosa dovrà essere visto e cosa letto?
- Chi scriverà il codice: io? Qualcun altro? Più persone?
- Chi manterrà il sito e la pubblicazione? Quale sarà la frequenza dell'aggiornamento?

Se nessuna di queste domande incontra difficoltà, allora siete pronti a partire all'avventura.

B) Installazione e configurazione

Indirizzi dove prelevare

versione italiana: <http://www.mozillaitalia.it/nvu/>

<http://www.sanavia.it/nvuitalia/>

versione inglese: <http://nvu.com>

1) Installazione

1.1) Sotto windows

Il file è sotto la forma di un file eseguibile. La procedura d'installazione è automatizzata e segue le tappe descritte di seguito:

- lettura e approvazione della licenza,
- scelta della cartella di destinazione per installare Nvu.
- scelta di installazione delle scorciatoie Nvu.

Non dimenticare che potete specificare un percorso differente da quello predefinito, *c:/Programmi*.



Immagine 2 Installazione sotto Windows

- **Per esempio :** potete creare un percorso (una cartella gialla), digitando il nome seguente, *Net* (per Internet), e, installare Nvu in questo percorso.
- La funzione «*Sfoglia*» vi permette di scegliere il percorso di destinazione voluto o di creare una nuova cartella a seconda della vostra scelta.

1.2) Sotto Linux

- Bisogna scaricare il file, installarlo nella cartella dedicata alle applicazioni opzionali */opt* e decomprimerlo (`tar -xzf`).
- Verificate di possedere la libreria seguente: *stdc++*. La versione 6 è richiesta, ma Nvu funziona correttamente con la versione 2.2.

➤ **Lancio di Nvu in modo grafico:**

Apriete un browser (Konqueror o Nautilus), andate nella cartella */opt/Nvu* e cliccate sul file *nvu* (il lancio è automatico; è sufficiente cliccarci sopra);

➤ **Lancio da console:**

`cd /opt/nvu-0.5/` + tasto invio (`cd` = cambio directory, dove « Cambiare directory »). `nvu` + tasto invio

Potete anche utilizzare `nvu -edit` + l'url della vostra pagina HTML. (`url =`

indirizzo nella struttura ad albero del sistema dei file. Immaginiamo che la vostra pagina HTML (mapage.htm) si trova nella cartella Documenti.

E' sufficiente scrivere la seguente linea di comando:

```
$ nvu -edit /home/nomeutente/Documenti/mapage.htm
```

*Per gli utenti sotto windows, occorrerà prima posizionarsi nella cartella in cui avete installato Nvu, quindi lanciare il comando.

```
> cd c:\net\Nvu
```

(cd per Change Directory = Cambiare di cartella) se voi avete posizionato Nvu, all'installazione, nella cartella *net* alla radice di C:.

```
>c:\net\Nvu>          nvu          -edit          c:\documents          and  
settings\nomeutente\documenti\mapage.htm
```

2) Configurazione

2.1) Con *Modifica/Preferenze...*

➤ **Nella sezione *Generale* e in particolare nella parte**

→ ***menù pagine recenti***

Numero massimo di pagine elencate, se il vostro elaboratore non è troppo vecchio potete provare ad aumentare il numero di pagine disponibili a venti. Effettuate delle prove in base alle capacità del vostro elaboratore.

→ ***Salvando o pubblicando le pagine***

Selezionate la casella *Mantieni impaginazione sorgente*. Questa opzione toglierà uno dei punti deboli degli editori *WYSIWYG*, il riformattamento automatico delle vostre pagine Web; non c'è nulla di più snervante!

La riformattazione è utile quando passate una pagina di testo esportata in formato HTML verso Nvu. Nvu ripulirà lui stesso il codice.

Lasciate selezionata l'istruzione seguente: *Salva assieme alla pagina immagini e altri file associati*. Sarete sicuri che l'insieme dei documenti multimediali collegati saranno salvati automaticamente.

L'ultima opzione, *Visualizza sempre la finestra di dialogo quanto si pubblica*, è utile se volete utilizzare Nvu per pubblicare le vostre pagine.

→ ***Formattazione tramite CSS (Fogli di stile)***

Verificate che la casella sia selezionata, per utilizzare una formattazione CSS.

→ ***Gestore sito***

Lasciate la casella selezionata in modo predefinito, questo vi assicura che ogni nuova pagina HTML sarà aperta in una scheda al posto di una nuova

finestra.

➤ **Nella sezione *Fonts***

Potete inserire i parametri per i diversi caratteri in base alle vostre abitudini e anche in base alla codifica propria della vostra area geografica (Occidentale, Asia, Medio-Oriente, Indie, ecc)

➤ **Nella sezione *Impostazioni pagina***

→ ***Autore***

Scrivete il vostro nome e cognome o il vostro pseudonimo; questo apparirà nei meta-dati della testata di ogni nuova pagina HTML generata e vi identificherà come l'autore de queste pagine.

→ ***Aspetto predefinito della pagina***

Questa opzione vi permette di definire dei formati generali per tutte le pagine che voi andrete a creare di seguito.

→ ***Internazionalizzazione***

◆ ***Lingua***

Scrivete *it*, se scrivete in italiano. Il pulsante *Scegli una lingua* apre una lista di scelta delle lingue disponibili in base alla vostra localizzazione geografica.

◆ ***Direzione di scrittura***

Scegliete *Sinistra a destra* per una scrittura di tipo occidentale, oppure *Destra a sinistra* per una scrittura di tipo orientale.

➤ **Nella sezione *Avanzato***

→ ***Comportamento del tasto Invio***

Selezionate la casella per ottenere la creazione automatica di un nuovo paragrafo ad ogni ritorno a capo (quando digitate il tasto invio).

2.2) Con Impostazioni Pubblicazione...

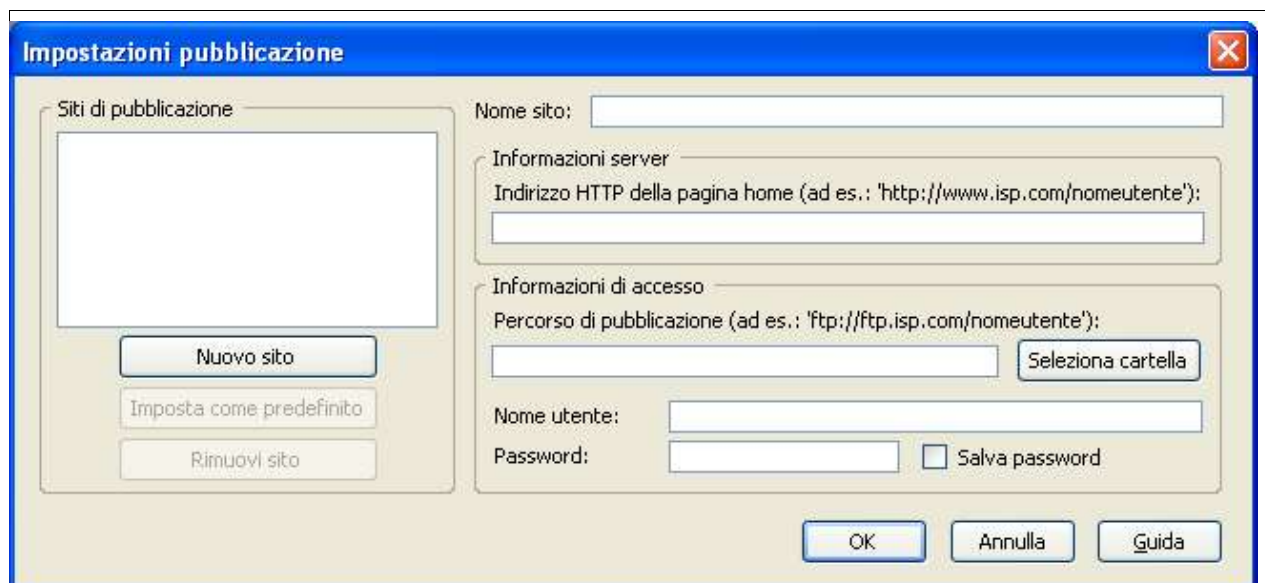


Immagine 4 Parametri del gestore di siti web

E' sufficiente riempire i seguenti campi:

Notate bene: se utilizzate dei parametri proxy, tornate alla finestra di dialogo *Preferenze (Modifica/Preferenze...)*, andate nella sezione *Avanzato*, fare click su *Impostazioni Connessione* e scrivete i vostri parametri proxy.

➤ **Siti di pubblicazione**

- Pulsante *Nuovo sito* : Creazione parametri di un nuovo sito
- Pulsante *Imposta come predefinito* : Parametri predefiniti per il vostro sito principale là dove ne avete uno.
- Pulsante *Rimuovi sito* : Eliminazione dei parametri di uno specifico sito.

➤ **Nome sito:**

- Il nome del vostro sito (quello della cartella generale).

➤ **Informazioni server**

- *Indirizzo HTTP della pagina home* : l'indirizzo http completo inclusa la vostra cartella.

➤ **Informazioni di accesso**

- *Percorso di pubblicazione* : l'indirizzo del vostro server di pubblicazione del sito web.
- *Nome utente* : il vostro nome utente
- *Password* : la vostra password; selezionate la casella *Salva Password*, se volete conservare la password in memoria.

Questa finestra di dialogo vi permetterà di configurare una connessione

Internet con il vostro provider (a meno che voi ospitate voi stessi il vostro proprio sito, in questo caso questa funzione è inutile).

C) Utilizzazione

Dopo aver riflettuto sul contenuto del nostro sito Web, proviamo a creare la(le) pagina(e) corrispondente(i). Andiamo a guardare esattamente lo stesso metodo di quello che vi serve per creare documenti con un trattamento di testo. Metodo che voi avete dovuto apprendere per servirvi di un elaborazione di testi.

Questo metodo consiste nel differenziare il fondo della forma, il testo grezzo senza la presentazione logica. Il grande vantaggio di un trattamento del testo è di potere digitare prima un testo tale e quale e, poi, di impaginarlo.

Questo metodo è così pratico che è diventato uno standard per la pubblicazione delle pagine Web. Noi continueremo dunque ad utilizzare questo buon vecchio metodo, ma applicandolo alla creazione delle pagine destinate a Internet.

Il testo, tale quale, corrisponderà al linguaggio HTML. La presentazione corrisponderà ad un foglio di stile chiamato CSS.

L'interessante di Nvu è di potere utilizzare più metodi. Quali che siano questi metodi, iniziate sempre a scrivere il vostro testo tale e quale, precisando soltanto i formati relativi alla struttura del testo: titoli, paragrafi, liste, tabelle.

Per questo, occorre avere, precedentemente, preparato il proprio testo e sapere quali sono le parti principali, quelle che corrispondono alla struttura di un testo.

1) Esempio di testo da riprodurre tale quale (a mano)

1.1) Inizio del primo esercizio

Notate bene il metodo di lavoro: Per il buon svolgimento dell'esercizio è preferibile evitare il copia/incolla del testo di lavoro proposto qui sotto; il motivo è semplice. Il codice HTML prodotto da un testo copiato/incollato è spesso molto aleatorio e quest'ultimo aumenterà la confusione se voi apprenderete male questo linguaggio. Se non desiderate copiare il testo interamente, riproducete almeno una linea per paragrafo.

Il testo è preso dall'enciclopedia libera wikipedia. Indirizzo della pagina: <http://fr.wikipedia.org/wiki/HTML>. Indirizzo della pagina da dove è stato estratto il testo su CSS : <http://fr.wikipedia.org/wiki/CSS>. Ci servirà come riferimento di base per la creazione di una pagina Web.

- Le parti sottolineate in giallo corrispondono ai collegamenti. Noi non ne faremo che due o tre. Esercitatevi voi con gli altri.
- La parte sottolineata in turchese corrisponde al titolo generale.
- Le parti sottolineate in rosso corrispondono ai titoli dei paragrafi.
- Le parti sottolineate in verde corrispondono ad una lista.
- Io aggiungo una parte su CSS e una tabella di comparazione al testo.

Hypertext markup language

Presentazione

HTML, sigla di HyperText Markup Language (letteralmente linguaggio di marcatura iper-testo), è il linguaggio concepito per creare le pagine del World Wide Web. E' un linguaggio di descrizione di documento basato su SGML.

Spiegazione del linguaggio HTML

I documenti HTML sono generalmente immagazzinati su un **server Web**, e sono resi pubblici tramite un **navigatore Web (o browser)**. Il documento stesso è costituito

da segnali, cioè da un nome di marcatore piazzato tra un segno minore di (<) e uno maggiore di (>). Per esempio, il segnale `br` si scrive `
`. Esiste anche sei segnali di fine, che rappresentano la fine di un segnale apparso precedentemente nel documento, e che sono marcati da una barra obliqua (/). Per esempio : `` chiude un segnale precedente ``.

Ci sono tre tipi di segnali HTML:

- un marcatore di struttura: descrive la funzione del testo. Esempio: `<h1>Titolo</h1>`
- un marcatore di presentazione: definisce il modo in cui un testo deve essere presentato. Esempio : `Testo in grassetto`
- un marcatore ipertesto: stabilisce dei collegamenti con altri documenti, all'interno di una pagine, di un sito o tra pagine di siti differenti. Esempi : `Wikipedia`

Origine del linguaggio e scopo

Per come è stato pensato alle sue origini da **Tim Berners-Lee**, l'HTML non serve a descrivere l'aspetto visuale delle pagine Web, ma piuttosto al senso delle differenti parti del testo: titolo, lista, messa in evidenza... Sua ambizione era d'avere un linguaggio di descrizione dei documenti a formato aperto che sia indipendente dall'architettura degli elaboratori che serviranno a leggere le pagine. Di conseguenza, non è previsto che tale tipo di carattere sia utilizzato esplicitamente, e nemmeno che il monitor del client utilizzi una certa risoluzione. Il software impiegato per la navigazione neppure dovrà essere una sorgente di discriminazione.

Prospettiva e avvenire del HTML

L' HTML è uno standard del W3C, l'organismo responsabile della standardizzazione del Web. La versione più recente è l'HTML 4.01 in data 24 dicembre 1999. Oggi, il linguaggio non è più sviluppato, nonostante sia sempre il più utilizzato sul Web. Un altro linguaggio, l' XHTML, è ora alla versione 1.1 e rimpiazza progressivamente l'HTML.

Presentazione dei fogli di stile CSS

CSS è principalmente utilizzato per definire i colori, i font, l'aspetto, e altre caratteristiche di un documento, ed è stato creato per effettuare la separazione tra la struttura (scritta in HTML o simile) e presentazione (in CSS.) Questa separazione fornisce un certo numero di benefici, permettendo di migliorare l'accessibilità, di cambiare più facilmente la struttura e le

presentazione, e di ridurre la complessità dell'architettura di un documento. Infine, CSS permette di adattarsi alle caratteristiche del ricevente.

HTML non descrive che l'architettura interna, e CSS descrive tutti gli aspetti della presentazione. CSS può definire colori, font, allineamento del testo, grandezza, ma anche la formattazione non visuale, come la velocità alla quale un testo deve essere letto dai lettori di testo (non grafici).

Così, i vantaggi dei fogli di stile sono molteplici:

- Tutta l'architettura visuale di un documento risiede in un solo file, e può essere dunque pubblicato facilmente.
- Uno stesso documento può dare la scelta a più fogli di stile (stampa o lettura a video per esempio.) Alcuni browser permettono di accedere facilmente ad una scelta di fogli di stile.
- Il codice HTML è considerevolmente ridotto in grandezza ed in complessità, perché non contiene elementi di presentazione.

Tabella comparativa tra HTML 2.0 e XHTML 1.1

HTML 2.0 (1995)	XHTML 1.1 (2001)
<pre> <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 2.0//EN"> <title>Hello, World!</title> <p>Hello, World! </pre>	<pre> <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml L11.dtd"> <HTML xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"> <head> <title>Hello, World!</title> </head> <body> <p>Hello, World!</p> </body> </HTML> </pre>

2) Edizione di una pagina Web

2.1) Prima tappa : parametri generali di una pagina HTML

Prendiamo delle buone abitudini. Nvu s'apre direttamente con una pagina vuota. Prima di iniziare qualsiasi cosa, iniziamo a fornire qualche dato essenziale per la buona comprensione della vostra pagina HTML da un browser. Si tratta di quello che viene chiamato i meta dati. Questi dati si trovano nella testata della pagina HTML; voi ne conoscete almeno uno, il vostro nome, che è stato specificato nella configurazione generale di Nvu.

Potete verificare questo, facendo click sulla scheda *<HTML> sorgente*, che si trova in basso a sinistra, con altre schede nella barra di scelta *Modalità Composizione* (menù *Visualizza/Mostra/Nascondi/Barra modalità composizione* fare « alt +v+m+m ») che vedremo via via che procederemo nell'elaborazione di una pagina Web.



Dovreste trovare qui : `<meta content="(vostro nome o pseudonimo)" name="author">`.

Noi andiamo a configurare qualche dato supplementare. Fate click sulla scheda *Normale* che è la pagina di default. Ora, andate al menù *Forma*to (la « r » sottolineata indica che potete utilizzare la scorciatoia da tastiera « alt + r » ; funziona sia sotto Windows, Linux e Mac) e scivolte fino a *Ti*tolo e *Pro*prietà pagina... (« t » sottolineata dunque « alt + t »). Ciò diventa « alt + r + t ».

Questa finestra di dialogo vi permette di scrivere qualche dato essenziale:

➤ Informazioni generali**→ Indirizzo:**

Il percorso dove è situata la vostra pagina salvata, se non è ancora stata salvata, apparirà [Nuova pagina, non ancora salvata]

→ Modificato il:

Data dell'ultima modifica

→ Titolo:

il titolo della vostra pagina che deve, normalmente, corrispondere al contenuto della pagina. Per il nostro esempio di lavoro, noi scriviamo: il linguaggio HTML.

Attenzione! Il titolo della pagina servirà di titolo per default appena registrerete la vostra pagina.

➤ Autore:

Vostro nome o il vostro pseudonimo (dovrebbe normalmente essere già pre-iscritto).

➤ Descrizione:

Una breve descrizione del contenuto della pagina.

Per esempio : una breve introduzione al linguaggio HTML.

➤ Modelli:

Vi permette la possibilità d'assegnare questa pagina come modello generale che sarà valido d'ora in poi per tutte le altre pagine HTML che creerete. Non selezionate l'opzione, non servirà al momento.

➤ Internazionalizzazione:

Vi permette di selezionare la lingua predefinita delle vostre pagine e la direzione di scrittura.

➤ Utenti Avanzati:

Infine, aggiungere altri dati meta è desiderabile, ma questi non sono previsti nella versione attuale di Nvu. Di conseguenza, occorrerà fare un giro nel codice sorgente, ma come indica il testo, questo è riservato ad utilizzatori esperti.

2.2) Piccoli assistenti utili all'elaborazione di una pagina

- Nel menù *Visualizza/Mostra/Nascondi/Personalizza Barra*, potete aggiungere o eliminare le icone delle due barre degli strumenti principali: *Main* e *Format*.

Io vi consiglio d'aggiungere alla barra *Main*, i noti strumenti *copia*, *taglia* e *incolla*. Quanto alla barra *Format*, vedete voi se questo vi può essere d'utilità.

- Nel menù *Modifica*, avete a disposizione gli attrezzi di ricerca e di sostituzione del testo. *Trova e sostituisci* (alt m+t), *Trova seguente* (alt m+g), *Trova precedente* (alt + m, alt + ctrl v).

- Controllo Ortografico

Un correttore ortografico, viene approfondito con maggiore dettaglio più in avanti, vedi: [la correzione ortografica con il controllo ortografico](#)

- Nello stesso menù *Visualizza*, la selezione *Outline blocchi* farà apparire i blocchi ai quali appartengono ogni marcatore o selettore. Questa proprietà è particolarmente interessante per comprendere la nozione fondamentale del blocco con i CSS. In CSS, a ogni selettore corrisponde un blocco che permette di attribuirgli numerose proprietà. Questa funzione vi sarà molto utile, all'inizio, se non avete mai lavorato con dei fogli di stile CSS.
- Sempre nel menù *Visualizza*, *Dimensione testo* è uno zoom di testo per lavorare, ma non ingrandirà il testo delle vostre pagine in linee (c'è una funzione utilizzatore).
- Nel menù *Inserisci/HTML...*, una finestra di dialogo vi offre la possibilità d'aggiungere del codice HTML. Inoltre, essa può essere utile per aiutarvi ad imparare le basi del codice HTML.
- Nello stesso menù *Inserisci/Caratteri e simboli...*, la finestra di dialogo

inserisce i dittonghi di tipo œ, le maiuscole accentate, alcuni simboli greci e numerosi caratteri di varie lingue. L'attribuzione di questi stessi caratteri alla tastiera sarà più utile nei casi di una tastiera bilingue per esempio.

- Sempre nel menù *Inserisci/Indice argomenti...* Vedere la descrizione completa nella parte trucchi della sezione edizioni di collegamenti interni in un documento ([II.2. Configurazione](#))
- Nel menù *Strumenti/Convalida HTML*, questo collegamento vi connette ad un servizio di validazione della vostra pagina HTML. Questo vi permette di verificare che la vostra pagina sia conforme agli standard aperti non proprietari (Ciò è lo scopo di lavorare con Nvu). Ecco una pagina chiamata validator.html validata dal servizio di validazione di w3c.

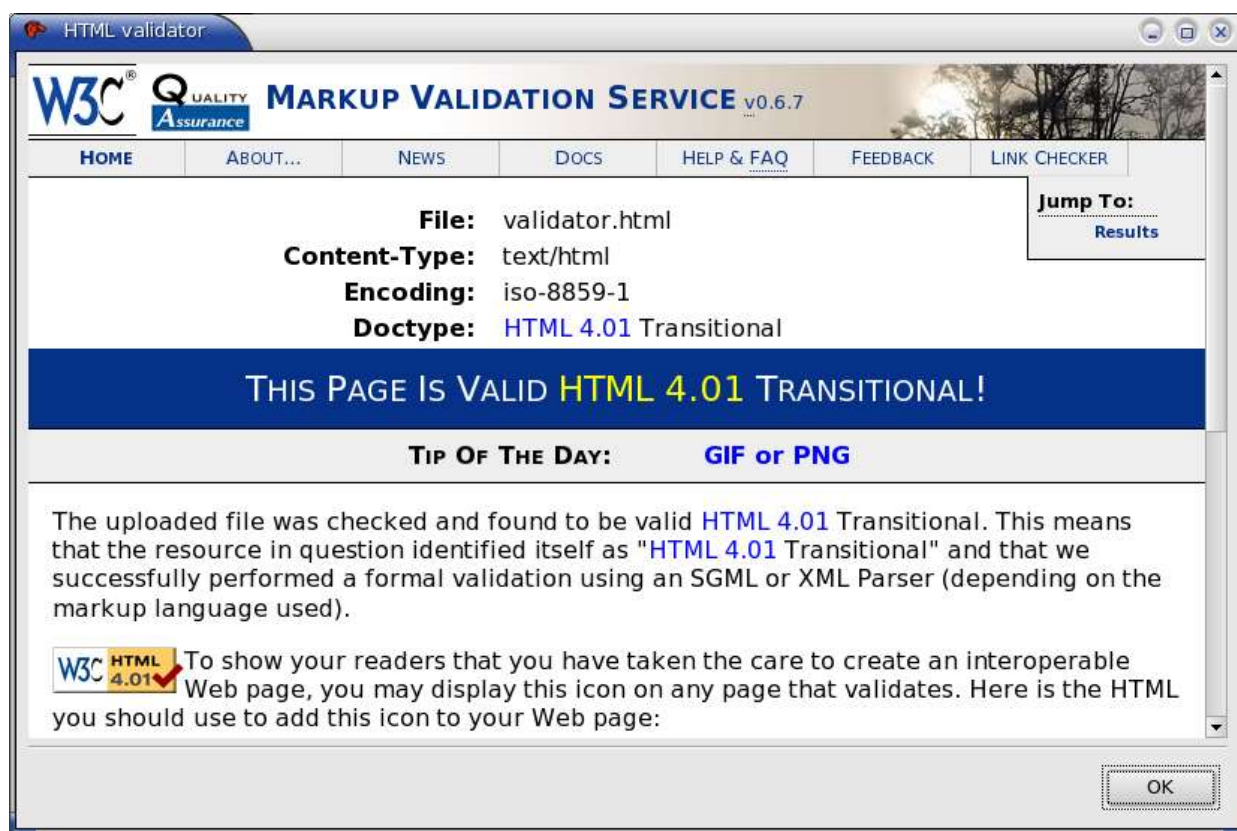


Immagine 6 Pagina validata con Nvu

La pagina è stata validata come HTML 4.01 Transizionale. Potete inserire un codice HTML che farà apparire il logo di w3c.

- Nello stesso menù *Strumenti/Editor CSS...*, uno strumento completo per generare i fogli di stile. Sarà studiato in dettaglio nella [quarta sezione](#).
- Sempre nello stesso menù *Strumenti/Strumenti Web* (per utilizzatori

esperti): attrezzi di aiuto JavaScript (console, debugger, analisi DOM).

- Sempre nello stesso menù, *Ottimizzazione Markup*:

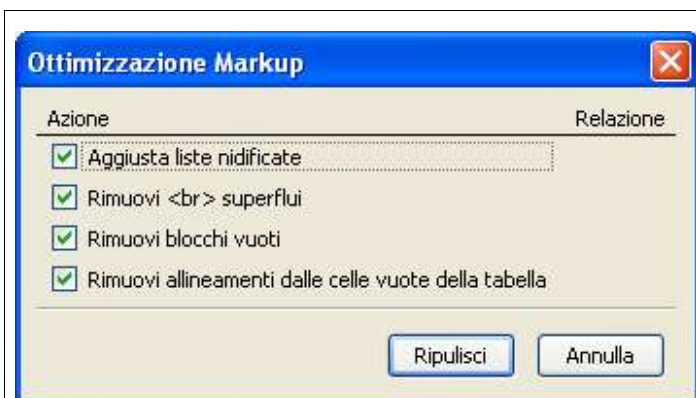


Immagine 7 L'ottimizzatore di codice HTML integrato

Questa funzione molto pratica marca anche i limiti di un editor WYSIWYG che ha la tendenza di produrre più codice di quanto occorra. Questo problema viene dal fatto che abbiamo appreso ad utilizzare i programmi di trattamento di testo nel modo peggiore che ci sia. Tutti utilizzano il tasto *Invio* per generare un paragrafo; una cattiva abitudine che causa non poche preoccupazioni ai programmi incaricati di interpretare quest'impaginazione approssimativa, mentre la separazione tra titoli e paragrafi si effettua in un modo molto più preciso con l'utilizzo degli stili dei programmi di trattamento di testi combinati agli strumenti di formattazione dei paragrafi

- *Aggiusta liste nidificate*

Questa opzione mette ordine nelle liste.

- *Rimuovi i
 superflui*

Questa opzione toglie i marcatori `
` che fioriscono un po' dappertutto.

- *Rimuovi blocchi vuoti*

A forza di fare e disfare un blocco, può capitare che Nvu lascia dei blocchi vuoti `<>`; questa opzione li toglie.

- *Rimuovi allineamenti dalle celle vuote della tabella*

Come il suo nome indica in inglese, toglie l'allineamento nelle celle vuote di una tabella.

- Nel menù *Formato*, *Direzione di scrittura* permette di scegliere la direzione della scrittura: da sinistra a destra o l'inverso.
- Nel menù *Inserisci*, scivolata fino a *Smart Widgets* e cliccate su *Tasto Made with Nvu button*. Installate un pulsante che indica che il vostro sito è stato realizzato con Nvu. Tale pulsante non sarà visibile tutte le volte se non quanto siete in linea, in quanto si tratta di un collegamento verso un'immagine del sito nvu.com. Esiste anche un calendario nello stesso menù.

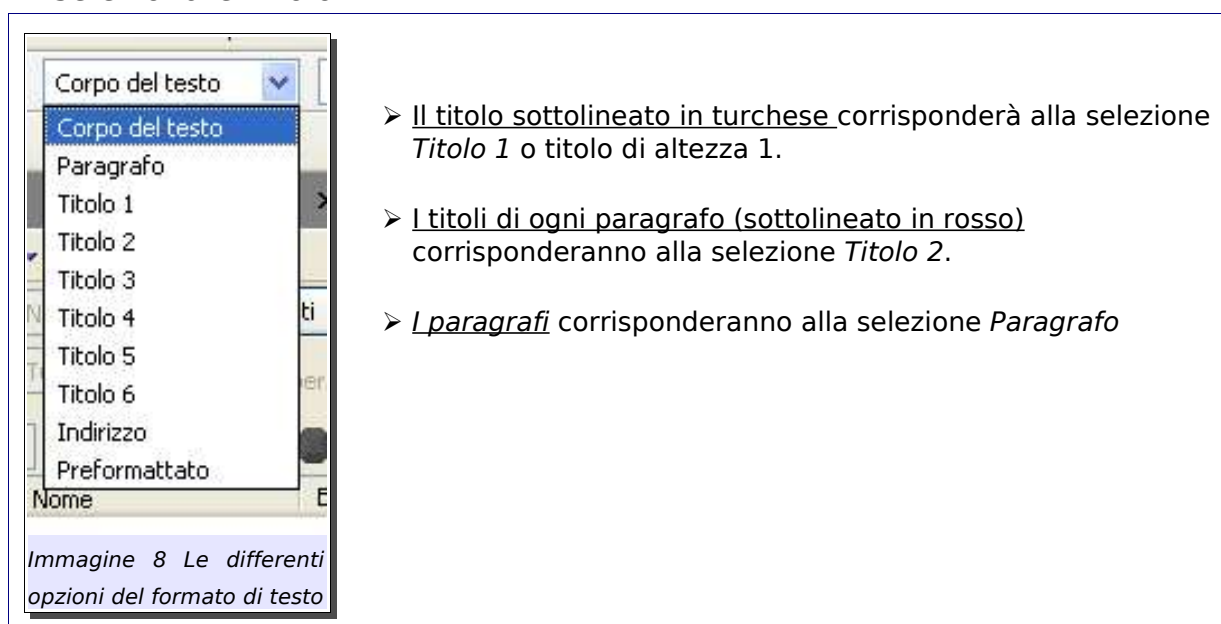
2.3) Seconda tappa: ritrascrizione del testo

2.3.1) La struttura del testo

Per ritrascrivere il testo visto precedentemente, andiamo ad utilizzare i codici descritti qui sotto per la struttura semantica della pagina. Lavorerete con la scelta dei menù dei paragrafi, che si situa in alto a sinistra con « *body text* » iscritto per default; vedere l'immagine di seguito. Potete accedere tramite il menù *Formato, Paragrafo* (alt+r+p).

Voi avete la scelta della procedura:

- Selezionate prima Titolo 1 e scrivete il testo in seguito.
- Scrivete prima il testo, lasciate il cursore testo alla fine della parola e selezionate Titolo 1.



Trucco!



Immagine 9 La scheda HTML Tags nel particolare

Andiamo a vedere una proprietà molto utile al principiante con Nvu. Andate alla barra di edizione e scegliete *Tag HTML*:

L'interesse di questa pagina è nel fatto che così potete visualizzare direttamente, man mano che avanza il vostro lavoro, i marcatori (*tag*) HTML in giallo. Questo vi aiuterà notevolmente alla comprensione della struttura di una pagina HTML.



Immagine 10 La struttura di una pagina web con HTML Tags

Vedete voi quale dei due modi di edizione vi convenga seguire. *Normale* (senza i marcatori) o *Tag HTML* (con i marcatori).

Notate che in questo modo d'edizione, le immagini non appaiono.

2.3.2) Gli elementi strutturali : elenchi, collegamenti, tabelle

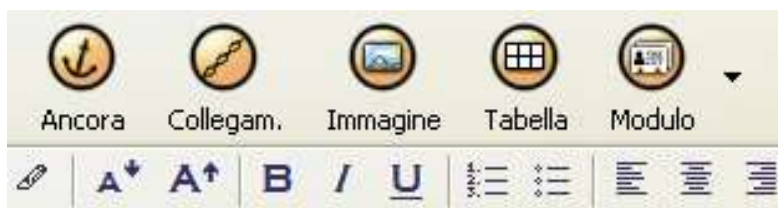


Immagine 11 Gli elementi strutturali messi in rilievo

2.3.2.1) Edizione dei collegamenti esterni

- Selezionate l'espressione « *server Web* » (nell'esempio qui sopra sottolineato in giallo) nel vostro testo e fate click sul pulsante *Collegam.* (in giallo sull'immagine precedente) o andate nel menù *Inserisci* poi *Collegamento...* (cioè « alt + i + c ») La finestra di dialogo seguente si apre:

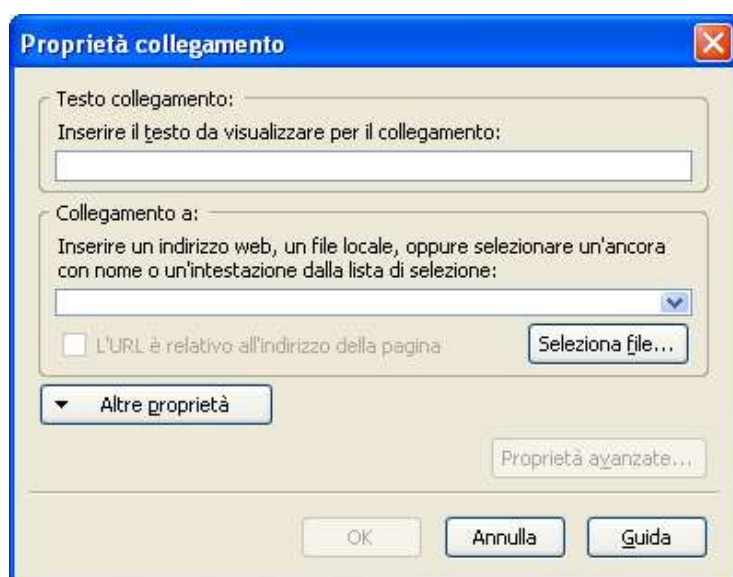


Immagine 12 La finestra di dialogo per la creazione dei collegamenti

➤ **Testo collegamento**

L'espressione « *server Web* » appare automaticamente, poiché noi l'abbiamo selezionato precedentemente.

➤ **Collegamento a:**

Inserite l'indirizzo corrispondente al vostro collegamento. Qui, è verso una pagina esterna. Inserite direttamente:

http://fr.wikipedia.org/wiki/Serveur_Web.

Altrimenti, se il collegamento deve essere fatto verso un'altra pagina del vostro sito, selezionate *Seleziona file...* e selezionate la casella « *L'Url è relativo all'indirizzo della pagina* ».

Nvu marcherà automaticamente l'indirizzo relativo alla vostra pagina e non l'indirizzo completo.

Indirizzo relativo? Un indirizzo è detto relativo, quando si riferisce ad una pagina interna di un sito. Le vostre pagine sono pubblicate su un server esterno (il vostro provider) e non sul vostro elaboratore personale con un percorso completo! Se è questo il caso, sarà impossibile connettersi a questa pagina.

Le opzioni *Altre proprietà* e *Proprietà avanzate* vi saranno utili più tardi, soprattutto l'opzione *Proprietà avanzate* grazie alla quale potrete attribuire un identificatore HTML supplementare (id o class), dei stili particolari (CSS) o di JavaScript.

L'opzione *Proprietà avanzate* è dell'ordine di gadget. L'opzione *Altre proprietà* è un linguaggio che permette di definire la natura del collegamento in base al grado di affinità relazionale tra le persone. Tale linguaggio è chiamato XHTML Friendly Network, non è ancora completamente implementato e perfettamente comprensibile da tutti i browser⁵.

5) Attualmente è imposto di fatto in un programma a destinazione del grande pubblico per farne uno standard da parte della Microsoft. Questo giudizio è esclusivamente dell'autore del tutorial.

2.3.2.2) Editare collegamenti interni in un documento

Potreste aver bisogno di creare dei collegamenti all'interno di una stessa pagina Web. Per questo, disponete dell'edizione dei collegamenti ancorati alla page (*Ancora*).



Immagine 13 Ancora e collegamenti, due maniere per gestire dei collegamenti dentro un documento

Selezionate la parte che desiderate ancorare, poi cliccate sull'icona *Ancora*. Per esempio, riprendiamo il termine *server web* dal testo di lavoro.



Immagine 14 Finestra di dialogo ancora

Fate clic su ok. Nella vostra pagina HTML, a fianco del testo selezionato dovrebbe apparire un'ancora marina. Questo indica che questa parte del testo può essere collegata dinamicamente ad un'altra. Ora, cliccate su *Collegam.* Guardate all'immagine qui sopra, vista nell'edizione dei collegamenti esterni, nella casella *Collegamento a:*, un menù a discesa è disponibile a destra; cliccate sopra e la vostra ancora apparirà con altre ancore presenti, ma che non avete selezionato. Perché? Vedete il trucco qui di seguito.



Immagine 15 vista dell'ancora dentro il menù a discesa per stabilire un collegamento interno ad una pagina.

Trucco!

Nvu gestisce un sistema di tabelle di argomenti molto utili. Esso preseleziona l'insieme dei vostri titoli (h1, h2, h3, h4, etc.) come ancore per una futura tabella di argomenti.

Andate nel menù *Inserisci/Indice argomenti.../Inserisci* (alt +i+n+i).

Potete selezionare i livelli della vostra tabella degli argomenti selezionando i titoli che vi interessano. Osserverete la presenza di frecce che indicano un menù a discesa. Immaginiamo che il vostro indice comprenda soltanto tre livelli. Per i livelli seguenti, 4, 5 e 6 sceglierete nel menù a discesa i due trattini (--) che segneranno che non desiderate utilizzare questi livelli. Osserverete anche che i livelli del indice sono indipendenti dai titoli. Il livello 2 può tranquillamente contenere un titolo 1 se il livello 1 corrisponde ad una sezione del vostro documento.



Immagine 16 Il dialogo per creare automaticamente una tabella degli argomenti

- Attenzione! Se avete numerato i vostri titoli, deselezionare la casella « *Numerati tutti gli elementi nell'indice...* » altrimenti rischiate di perdere riguardo la cella automatizzata.
- Infine selezionate l'ultima casella, se desiderate impedire la modifica della vostra tabella degli argomenti.

2.3.2.3) Edizione degli elenchi

- Individuate la selezione e cliccate, o sull'elenco numerato, o sull'altro, elenco puntato. Per ulteriori scelte, andate in *Formato/Elenco* (alt+r+e). Per eliminare il formato dell'elenco, cliccate di nuovo sul tipo di elenco che avete scelto. Per ottenere un elenco indentato, cliccate su tabulazione. Per ritornare al livello precedente, utilizzate la combinazione shift + tabulazione. (Il tasto corrisponde al tasto che mostra una freccia verso l'alto).

2.3.3) Editare la tabella

Cliccate su l'icona *Tabella* (in blu nell'immagine 17 qui sotto) o « alt + b + i + t », la finestra di dialogo seguente si apre:



Immagine 17 Creare una tabella con la scheda *Velocità*

➤ Tre schede sono a vostra disposizione: *Velocità*, *Precisione* e *Cella*.

➤ La scheda *Velocità*

Scegliete graficamente, con l'aiuto del cursore le dimensioni della vostra tabella. Potete modificare i parametri con il pulsante *Proprietà Avanzate...*

➤ La scheda *Precisione*

Scegliete di definire manualmente la vostra tabella precisando il numero di righe, di colonne e la larghezza della vostra tabella in rapporto al foglio; avete la scelta di inserire un valore fisso in pixel o un valore relativo in

percentuale. Quest'ultimo è da preferirsi.

➤ La scheda *Cella*

Definite l'allineamento orizzontale (sinistra, destra, centro) e verticale (alto, basso, centro) delle celle come anche lo *spazio* e *distanza dal bordo* delle celle.



Immagine 18 Creare una tabella, scheda Precisione

➤ La scheda *Precisione*

➤ *Dimensioni*

➤ *Righe e Colonne*

Scelta del numero di colonne e di righe di una tabella

➤ *Larghezza tabella*

Dimensione della tabella in rapporto alla pagina in pixel (valore fisso) o in percentuale (valore variabile).

Una dimensione relativa si adatta in funzione della dimensione dello schermo del visitatore del vostro sito. Una tabella che rappresenta il 25% della dimensione totale della vostra pagina, misurerà sempre il 25% indipendentemente dalla dimensione dello schermo del visitatore 1024x768 pixel, 1280x1204 pixel o 800x600 pixel. Mentre una tabella che misura 250 pixel misurerà sempre 250 pixel indipendentemente dalla dimensione. A voi vedere ciò che è adeguato alle vostre esigenze.

➤ *Bordo*

Misura dei bordi della tabella in pixel. Attenzione! Se non definite bordi della tabella nei marcatori HTML ma soltanto in CSS, prestate attenzione all'aspetto di una tabella allo scopo di evitare qualsiasi brutta sorpresa.

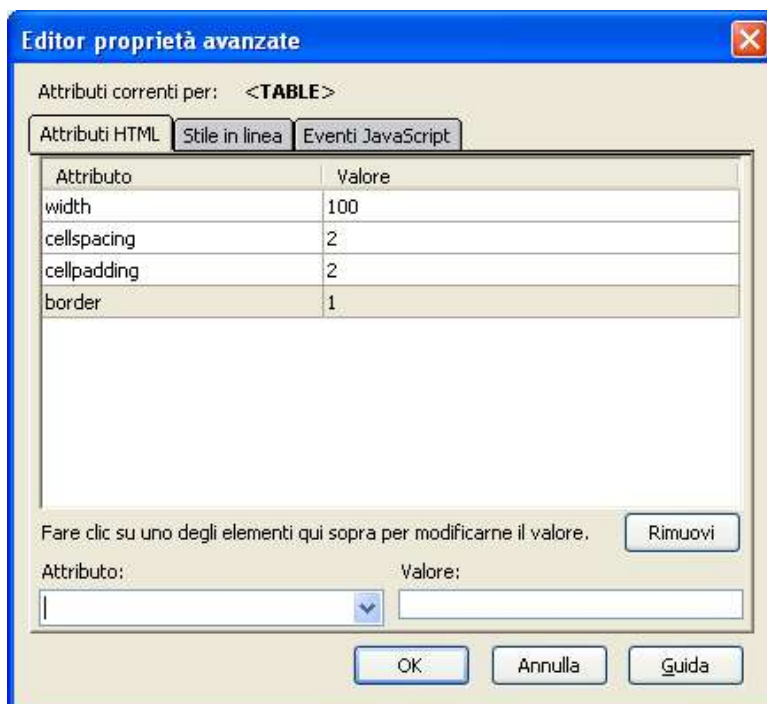


Immagine 19 Le Proprietà avanzate per affinare la formattazione di una tabella

➤ Il pulsante *Proprietà avanzate...*

Apri il dialogo corrispondente.

Selezionate l'attributo che desiderate modificare (*Width*, *cellspacing*, *cellpadding* o *border*) e poi cambiate il suo valore nella casella *Valore*.

Potete anche aggiungere altri attributi o altre proprietà per lo stile della tabella con la scheda *Stile in linea* o anche aggiungere degli *Eventi JavaScript*.

Nell'editare la tabella sulla pagina HTML, porterete un'attenzione particolare ai dettagli specificati su questa immagine:

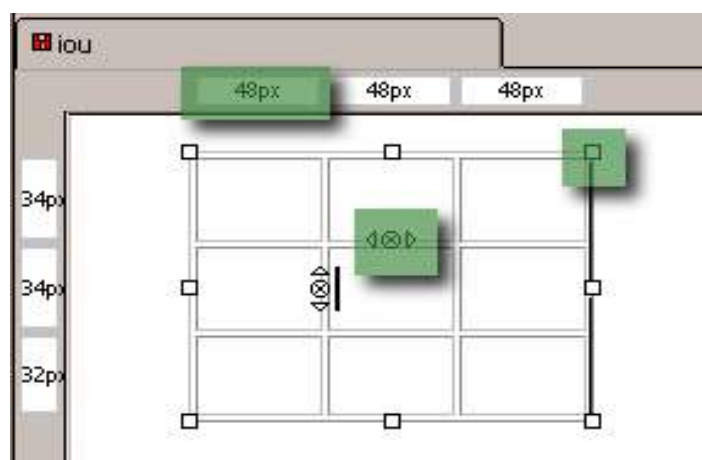


Immagine 20 Gli strumenti grafici di formattazione di una tabella

- Con queste frecce, potete aggiungere delle righe o delle colonne (a destra o a sinistra, in alto o in basso delle celle esistenti). Il piccolo cerchio incrociato nel mezzo delle frecce toglie la colonna o la riga desiderata. Queste funzioni sono molto pratiche per editare le tabelle. Non dimenticate che potete anche utilizzare il menù contestuale per un lavoro più classico se lo preferite. Il menù contestuale dispone di strumenti molto avanzati anche per la fusione di celle tra loro. Infine, per unire le celle, occorrerà passare per il menù *Tabella*, e *Unisci con la cella a destra* (cioè « alt +t+u »).
- con le maniglie (rappresentati dai quadrati bianchi), potete ridimensionare la misura della tabella come meglio volete.
- Farete attenzione ai righelli (sopra ed a sinistra della tabella.) Questi righelli calcolano automaticamente la dimensione della vostra tabella in pixel.
- Con l'opzione *Proprietà Tabella...* (alt+t+p), potete specificare esattamente le opzioni della vostra tabella e delle vostre celle.
- Infine utilizzate l'opzione del testo « *preformattato* » che troverete nell'immagine del paragrafo per ritrascrivere il testo della tabella: [struttura di testo](#) (sezione C, paragrafo 2.3.1) Se seguiamo sempre il nostro esempio di testo, il codice sorgente è generalmente scritto in testo preformattato. Ma poiché il nostro esempio presenta un confronto tra la versione 2 di HTML e la sua nuova versione XHTML, sarà utile utilizzare quest'opzione.

2.3.4) Inserimento di una immagine

Attenzione!

Se l'immagine da inserire deve servire all'impaginazione della pagina, per esempio uno sfondo, vi consiglio vivamente d'utilizzare un foglio di stile. Altrimenti, se l'immagine è pertinente al contenuto della vostra pagina, utilizzate questa opzione.

Cliccate sull'icona *Immagine* (vedere l'immagine in [gli elementi strutturali](#) sezione C, paragrafo 2.3.2)

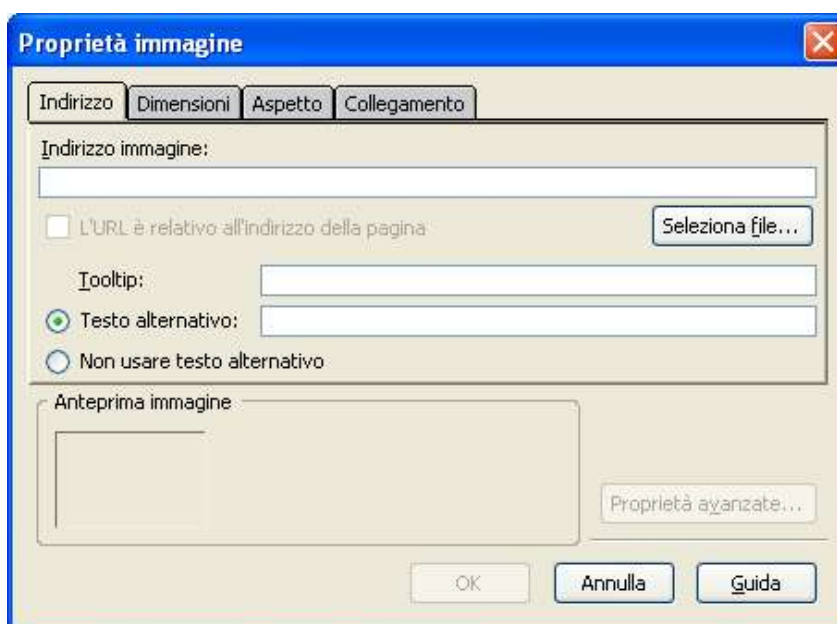


Immagine 21 Le diverse schede per l'inserimento di una immagine

> Scheda **Indirizzo**

→ **Indirizzo dell'immagine : indirizzo completo e relativo**

La struttura logica di un sito Web è sempre la stessa. Al minimo, esiste una cartella generale che contiene tutte le altre cartelle. Questa porta il nome del vostro sito (*acrose*). All'interno, ci metterete le vostre pagine HTML, le vostre immagine collegate che dovranno essere classificate dentro una sotto car-

tella. Qui, nell'esempio, «*Tutorial_Nvu*» (nome della cartella che contiene l'immagine «*ancrelien.png*»)

Questa precisione vi sarà utile osservando che l'indirizzo è relativo quando la vostra pagina è registrata. Quando la pagina non è registrata l'indirizzo è completo come potete osservarlo sopra.

C'è da dire: in occasione della creazione di un sito web, la cartella radice al quale sono riferiti tutti i vostri collegamenti sarà la cartella "acrose". Come nello stesso modo, tutti i collegamenti o nodi del vostro elaboratore si riferiscono alla cartella radice C: \ in Windows.

→ **Tooltip**

Quando l'utente passerà il cursore l'immagine un piccolo testo esplicativo comparirà.

→ **Testo alternativo**

Il testo alternativo è molto importante nel caso in cui la vostra immagine non può essere letta per una qualsiasi ragione o se un visitatore utilizza un browser non grafico o ancora se una persona ipovedente consulta il vostro sito. Il testo alternativo permette di segnalare l'esistenza di una immagine; dunque non dimenticatelo!

➤ **Scheda Dimensioni**

Vi permetterà di ritagliare l'immagine con l'opzione «*Dimensioni Personalizzate*» . Scegliete nel menù a discesa la percentuale che è molto più pratica e rapida che il ridimensionamento al pixel.

➤ **Scheda Aspetto**

→ **Spaziatura**

Definisce lo spazio, in pixel, tra l'immagine e il vostro testo a sinistra e a destra, in alto in basso.

Larghezza bordo definisce un bordo solido (tratto pieno) intorno la vostra immagine.

→ **Allineamento del testo rispetto all'immagine**

Definisce come se comporterà il testo riguardo l'immagine, rispettivamente sopra, sotto, al centro, il testo affiancato all'immagine sulla sinistra o sulla destra.

→ **Mappa Immagine**

Quando utilizzate un'immagine dove parti di quest'immagine sono collegamenti secondo coordinate precise. Il software libero Gimp dispone di un potente plugin molto pratico per realizzare questo tipo di compiti. Tuttavia pensate di inserire collegamenti alternativi se sono importanti, questo tipo d'immagini possono ostacolare una persona che utilizza un browser non grafico ad esempio.

➤ **Scheda Collegamento**

Definirete l'immagine come collegamento esterno, interno o come ancora. A differenza di una immagine mappa dove i collegamenti sono coordinate geometriche in relazione alla dimensione dell'immagine ed all'interno dell'immagine stessa, potete semplificarvi il lavoro facendo di una immagine un collegamento. Il testo alternativo fungerà da legame nel caso di una navigazione non grafica.

2.4) Ricapitolazione: struttura di una pagina HTML

La struttura semantica e gerarchica, o scheletro, di una pagina HTML si scrive senza alcuna formattazione; solamente il testo accompagnato dai suoi marcatori distintivi.

La struttura gerarchica e i marcatori descritti di seguito sono dati a titolo informativo; Nvu si incarica di preparare tutto ciò automaticamente. Inoltre, con la scheda *Tag HTML*, potete vedere la struttura gerarchica del corpo della pagina (*body*) in modo grafico.

Struttura gerarchica di una pagina HTML.

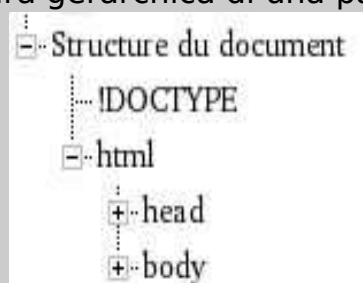


Immagine 22 Struttura generale di una pagina HTML

Struttura di intestazione o head

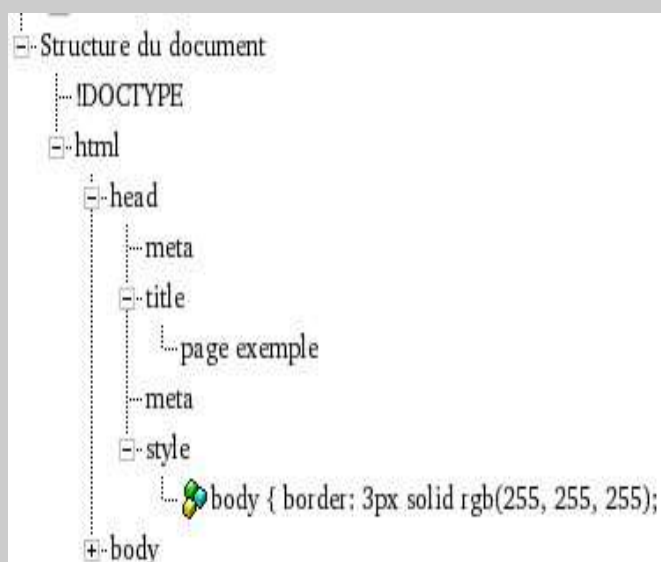


Immagine 23 Struttura dell'intestazione di una pagina HTML

Struttura del corpo della pagina o body

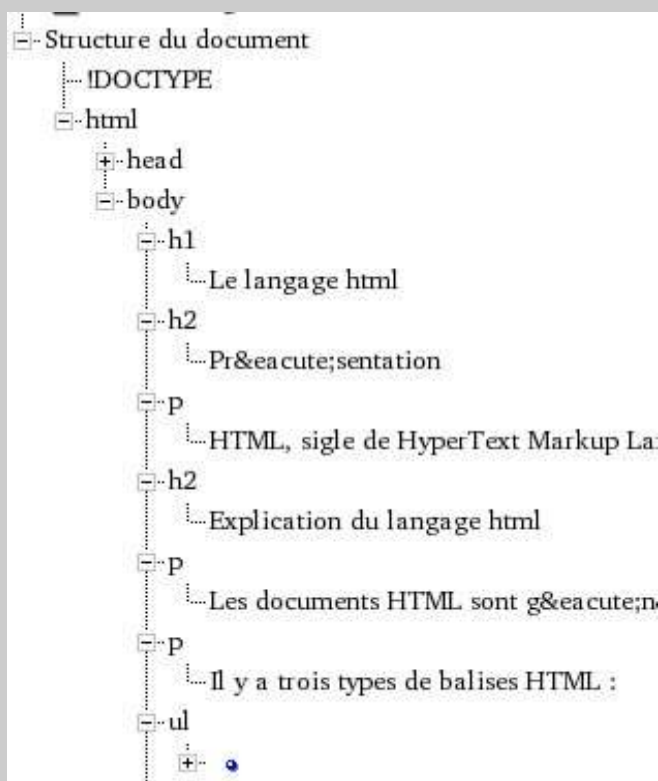


Immagine 24 Struttura di corpo di una pagina HTML

Per il titolo della vostra pagina e i meta-dati corrispondenti alla testata:
menù *Formato/Titolo e proprietà pagina...*

- ➔ Per i titoli, esistono diverse altezze differenti (dalla più grande alla più piccola) h1, h2, h3, h4, h5, h6.
- ➔ Per un paragrafo, i marcatori sono rispettivamente <p> e </p> all'inizio e alla fine del paragrafo.
- ➔ Per una tabella, i marcatori corrispondenti sono *tabella*, *td*, *tr*, *thead*, *th*, *tbody* e *tfoot*. Questa tabella è stata ispirata dal tutorial [selfHTML](#).

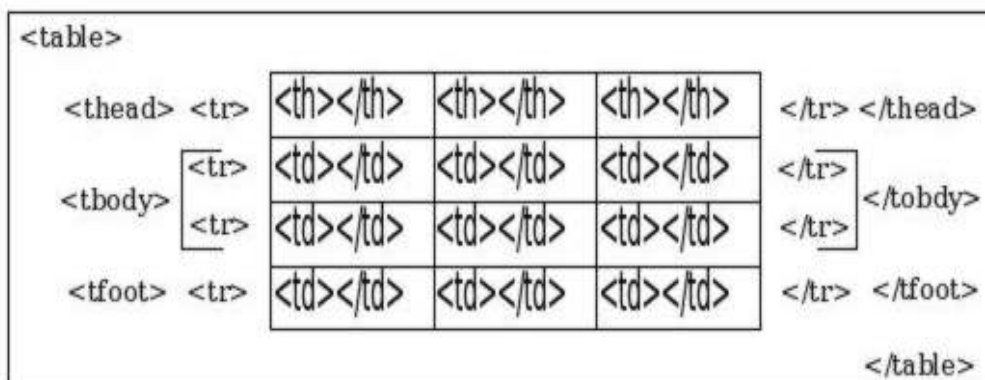


Immagine 25 Gli elementi di costruzione di una tabella

<table> inizio della tabella e fine </table>

<thead> testata della tabella

<tr> righe della tabella

<th> celle della testata della tabella

<tbody> corpi della tabella

<tr> righe della tabella

<td> celle del corpo della tabella

<tfoot> piede della tabella

<tr> righe della tabella

<td> celle del piede della tabella

➔ Per una lista di elementi

lista ordinata

lista non ordinata

 e marcatori delle liste

 oggetti della lista, nel caso vi capitasse di averne bisogno.

➔ Lista di elementi costruita

esempio:

1 numerazione

 1 numerazione intermedia

 2 numerazione intermedia

Lanciate la lista scelta, e premete sul tasto di tabulazione. Per ritornare ad una sezione superiore, premete sulla combinazione « shift + tabulazione».

➔ Per una inserzione di collegamento

```
<a href="http://www.framasoft.net">framsoft</a>
```

Selezionate la parola da collegare, attivate la finestra di dialogo collegamento (*Collegam.*) e inserite l'indirizzo.

➔ Per una inserimento d'immagine

```
<img src="" alt="">
```

➔ Opzione da utilizzare a secondo dello scopo nella pagina; se non si tratta che di uno sfondo, utilizzate preferibilmente un foglio di stile dedicato proprio a questo.

2.5) Esempio di codice HTML

Ad ogni fine d'esercizio dove vediamo una funzionalità principale dell'editor, osserveremo ciò che è scritto nel codice HTML. Conserveremo, come esempio, soltanto le prime frasi allo scopo di alleggerire il codice. Potrete così fare meglio il confronto con ciò che è stato descritto nella sezione precedente: [La doppia faccia del linguaggio HTML](#).

Le convenzioni di scrittura sono le seguenti (validi per gli esempi HTML e CSS). **Colore blu** per la descrizione di una proprietà; **colore rosso** per il valore attribuito a questa proprietà.

Ecco il codice HTML che corrisponde alla vostra scrittura in modo WY-SIWYG:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN>

<html lang="it">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>mapage1</title>
<meta content="vostro nome o pseudo" name="author">
</head>
<body>
<h1>Il linguaggio html</h1>
<h2>Presentazione</h2>
<p>HTML, sigla di
HyperText Markup Language (letteralmente
linguaggio di
marcatura iper-testo), è il linguaggio concepito per
creare le pagine del World
Wide Web. Wide Web. E' un linguaggio di descrizione di documento basato
sul
SGML.</p>
</body>
</html>
```

2.6) Fine del primo esercizio

Questo primo esercizio vi permette di familiarizzare con Nvu come con la struttura semantica semplice di una pagina Web senza alcuna forma di decorazione, unicamente del testo, dei paragrafi, dei titoli e una lista.

Nelle prossime parti, andremo a vedere come possiamo applicare una formattazione alla pagina Web. Ad ogni nuovo esercizio, affineremo le modalità di questa formattazione. Questa si svilupperà in tre tappe principali:

- formattazione integrata al codice HTML,
- formattazione con un foglio di stile interno,
- formattazione con un foglio di stile esterno,

D) Formattazione di una pagina HTML

1) Le differenti formattazioni con Nvu

1.1) Inizio del secondo esercizio

Avete a disposizione tre modi per formattare una pagina con Nvu. Andiamo a vederle partendo dalla nostra pagina di base.

Avendo seguito le istruzioni descritte sopra, avreste dovuto ottenere una semplice pagina bianca, con un titolo generale, dei titoli di paragrafi, dei paragrafi, due liste e una tabella.

I tre modi di formattazione di una pagina sono le seguenti:

- Una formattazione classica e grafica (la più rapida e semplice).
- Una formattazione particolare con un foglio di stile integrato nella pagina.
- Una formattazione generale per tutte le pagine del vostro sito con un foglio di stile esterno.

Per le due ultime formattazioni, Nvu mette a vostra disposizione uno strumento molto utile: l'editore Cascades. Vedrete che vi semplificherà notevolmente la vita.

Create tre pagine HTML differenti. E' sufficiente che registrate tre volte la stessa pagina con un nome differente ogni volta: mapage1.htm, mapage2.htm, mapage3.htm. Non dimenticate l'estensione « htm », perché Nvu non l'aggiunge automaticamente (non importa invece se l'estensione è « htm » o « html », perché non fa differenza per il programma). Quindi ora avete a disposizione i tre esempi di riferimento.

1.2) Formattazione con i fogli di stile

Perché lavorare così, potreste chiedervi? Innanzitutto, per imparare a separare chiaramente contenente e contenuto, o la struttura di un testo e la sua formattazione. Inoltre, rispettando questa formattazione di pagina, permettete l'accesso delle vostre pagine a persone aventi uno o più handicap senza contare che oggi, e ancora più domani, non ci sarà solo lo schermo per visualizzare siti Internet. Iniziamolo a fare da subito!

Ecco, in estratto, quello che preconizza il riferimento assoluto in materia di creazione delle pagine Web rispettando gli standard del Web, il celebre W3C⁶ :

« L'obiettivo del Web è di permettere lo scambio di informazioni qualunque sia il supporto.

Differentemente dall'approccio Word:

In generale la descrizione di un documento Word si limita alla presentazione, essenzialmente l'uso dei font (tipo di caratteri). Se il destinatario non dispone degli stessi font, il documento può risultare illeggibile.

La soluzione preconizzata è d'utilizzare un modello di descrizione chiaramente definita e aperta. E' ciò che permette di rappresentare HTML definendo un modello di documento Web standard.

Con i CSS (Cascading Style Sheets) c'è la stessa separazione tra la struttura + contenuto e la presentazione.

L'autore di un documento Web deve distinguere ciò che dipende dalla struttura (titoli, paragrafi, liste, ecc.) da ciò che non è che presentazione (grandezza dei caratteri, colori, ecc.) »

2) 1° modo: formattazione integrata al codice HTML

Questa formattazione è la più vecchia e più pesante da utilizzare, perché essa obbliga per ogni marcatore di ripetere più volte una stessa cosa. Anche se il suo uso tende a scomparire, è comunque utile conoscerlo, e spesso trami-

6) Estratto della documentazione interna del navigatore Amaya.

te questa scappatoia che il principiante formatta le sue prime pagine.

Caricate la vostra prima pagina (mapage1.htm). Pressappoco la vostra pagina dovrebbe rassomigliare a questo:

Hypertext markup language

Presentazione

HTML, sigla di HyperText Markup Language (letteralmente linguaggio di marcatura iper-testo), è il linguaggio concepito per creare le pagine del World Wide Web. E' un linguaggio di descrizione del documento basato su SGML.

Spiegazione del linguaggio HTML

I documenti HTML sono generalmente memorizzati su un server Web, e sono visualizzati da un navigatore Web (o browser). Il documento stesso è costituito da segnali, cioè un nome di marcatore piazzato dentro un segno minore (<) e maggiore (>). Per esempio, il segnale br si scrive
. Esistono anche dei segnali di fine, che rappresentano la fine di un segnale apparso precedentemente nel documento, e che sono marcati da una barra obliqua (/). Per esempio: chiude un segnale precedente .

Ci sono tre tipi di segnali HTML :

- un marcatore di struttura: descrive la funzione del testo. Esempio: <h1>Titolo</h1>
- un marcatore di presentazione: definisce il modo in cui un testo deve essere presentato. Esempio : Testo in grassetto
- un marcatore d'ipertesto: stabilisce dei collegamenti con altri documenti, all'interno di una pagina, di un sito o tra pagine di siti differenti.

Esempio: <a href="<http://www.wikipedia.org>">Wikipedia

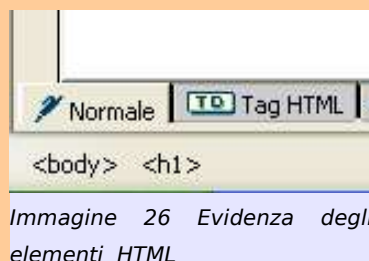
2.1) La barra Formato (alt + v + w + f)

Trucco!

Prima di lanciarsi nella formattazione della vostra pagina Web, guardate bene cosa succede, in basso a sinistra dello schermo, quando cliccate su alcune parti del testo.

Cliccate su «Il linguaggio HTML», e dovrete vedere in basso i marcatori corrispondenti <body> <h1>. Ora, scivolte verso essi e vedrete che essi si

attivano, appena spostate il cursore. Cliccate su `<body>`, e il corpo intero della vostra pagina è automaticamente selezionata. Cliccate su `<h1>` e unicamente il titolo della vostra pagina «Il linguaggio HTML» è automaticamente selezionata.



Queste selezioni diventeranno subito indispensabili, sia per una formattazione semplice, sia per una formattazione più complessa (fate un clic destro per vedere i menù contestuali).

Non solamente questi marcatori vi indicano la struttura logica di una pagina Web, ma in più, grazie a essi, potete dargli velocemente una forma indipendentemente da altri marcatori e questo con un solo clic!

Sta a voi giocare!

2.1.1) Corpo del testo (attributi dei caratteri, colore della pagina)

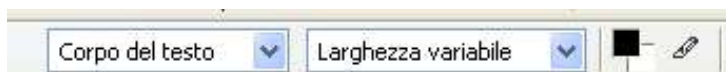


Immagine 27 Formattazione di un testo (altezza dei titoli, caratteri, colore del testo)

- Il menù a discesa *Corpo del testo* (che conoscete già) definisce lo stile di testo (paragrafo, titolo, testo preformattato, ecc.).
- Il menù a discesa *Larghezza Variabile* definisce il tipo di font di carattere che attribuite al testo; i font letti correntemente senza alcun problema sono Arial, Helvetica, Verdana, e le famiglie generiche serif, sans-serif e monospace. Secondo la specifica css2⁷ del w3c, esistono cinque famiglie generiche da conoscere: serif, sans-serif, monospace, cursive e fantasy⁸.
- Le caselle nere e bianche corrispondono rispettivamente al colore del fondo della pagina e al colore dei caratteri; è la definizione più utilizzata. Il testo che leggerete poco dopo ha un colore nero per i caratteri ed ha uno sfondo bianco.
- Il piccolo marcatore, a fianco, vi serve a sottolineare quella parte del testo che desiderate far risaltare.

2.1.2) Altezza dei caratteri, stile dei caratteri



Immagine 28 Dimensione e spessore dei caratteri

- La « A » seguita da una freccia definisce la grandezza dei caratteri.
- Le « **B**, *I*, U » rispettivamente per **grassetto**, *italico*, e sottolineato.

7) Esistono più specifiche per i fogli di stile (Cascading Style Sheet o CSS). Attualmente, ottobre 2004, la specifica CSS3 è in corso di validazione.

8) Vedere l'annesso A) Famiglia di font e grandezza dei font per ulteriori descrizioni. Intanto noterete che queste definizioni non corrispondono alla definizione della tipografia classica. Vedere <http://histoire.typographie.org/caracteres/> (grazie a Choul per l'indicazione).

2.1.3) Liste

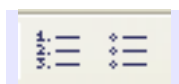


Immagine 29

Lista ordinata e non

- Rispettivamente: lista numerata e lista a pulsanti.

Trucco!

- Per ottenere una sotto-sezione in una lista, utilizzate il tasto di tabulazione.
- Per ottenere una lista alfabetica, iniziate a inserire il vostro primo elemento della lista, poi fate un clic destro su ``, in basso a sinistra (vedere il trucco precedente); scivolte su « *Proprietà avanzate* » e cliccate sulla scheda « *Stili inline* ». Dovreste ottenere questa finestra:

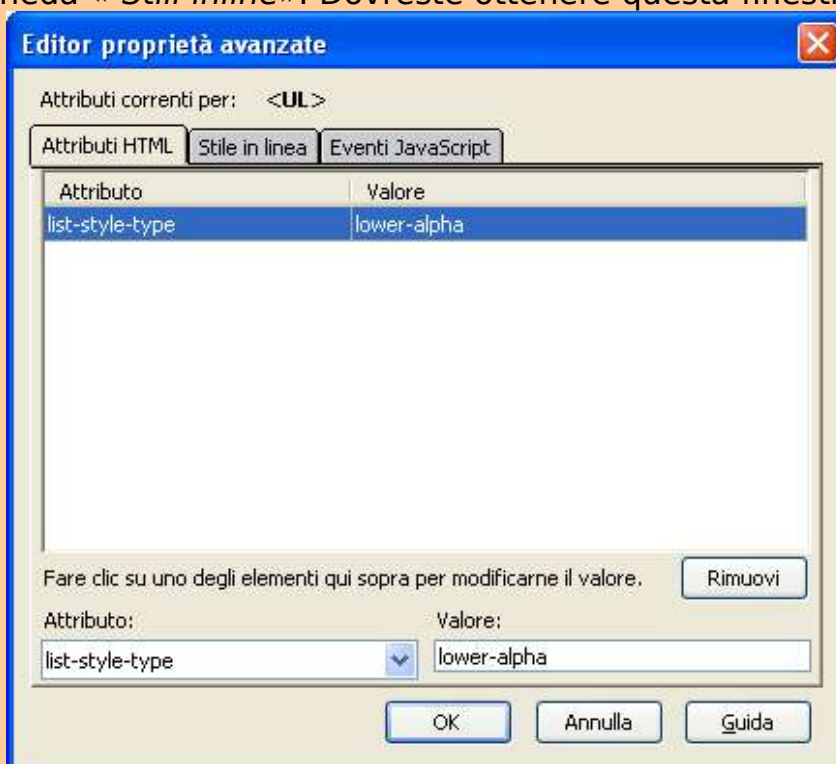


Immagine 30 Proprietà avanzate, scheda Stili inline per ottenere una lista formata in ordine alfabetico

- Inserite nella casella *Attributi* : **list-style-type** e nella casella *Valore* : **lower-alpha**
- Confermate cliccando su « ok », poi continuate la vostra lista come il solito.

Potete anche fare il contrario: costruite la vostra lista prima, poi selezionate i vostri elementi di lista, e di seguito cliccate su . L'effetto è lo stesso; sta a voi la scelta del metodo che preferite.

2.1.4) Allineamento dei paragrafi

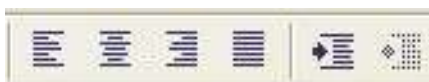


Immagine 31 I diversi allineamenti di paragrafo

- Rispettivamente: testo giustificato a sinistra, al centro, a destra, a destra e a sinistra.
- Indentazione⁹ del testo (Nel caso della tipografia italiana, perché nella tipografia anglo-sassone non c'è l'indentazione all'inizio dei paragrafi).

2.1.5) Calchi



Immagine 32 I calchi

- I calchi vi permettono di piazzare dentro non importa quale parte della vostra pagina dei blocchi di testi differenti, a condizione che non si accavalcano.

Esempio:

Selezionate il primo paragrafo con l'aiuto del selettore <p> (in basso a sinistra della finestra; appare appena cliccate sul vostro paragrafo). Il paragrafo è interamente sottolineato. Ora, cliccate sulla puntina dei calchi. Dovreste ottenere qualcosa simile all'immagine seguente:

9) L'indentazione corrisponde allo spostamento della prima linea di un paragrafo rispetto al resto del paragrafo.

Le langage html

HTML, sigle de HyperText Markup Language (littéralement l. pour créer les pages du World Wide Web. C'est un langage d

Explication du langage html

Immagine 33 Evidenziazione delle proprietà grafiche per creare i calchi

State trasformando il vostro paragrafo in un foglio di carta da ricalco. Questo significa che se lo deselectionate, il testo verrà a mescolarsi agli altri testi. Immaginiamo che lavoriamo su un disegno; quando aggiungiamo un foglio di calco su un foglio bianco: il foglio trasparente lascia il contenuto del calco mescolarsi con il resto del disegno! Pensateci, altrimenti rischiate di avere qualche sorpresa.

Due oggetti essenziali da memorizzare: la rosa dei venti e le maniglie. La rosa dei venti vi permette di piazzare il calco in qualsiasi posto della pagina; le maniglie vi servono a dimensionarle come meglio vi sembra.

Fintanto siete in modo selezione, potete dare un aspetto differente della vostra formattazione, dando, per esempio, un colore di fondo e un colore di carattere specifici.

Infine, ricordate che il selettore corrispondente al calco è `<div>` (per ricordarlo, pensate alla divisione). Questo ci servirà più tardi se noi desidereremo aggiungere valori CSS.

2.2) Il menù Formato (alt + r)

Il menù *F*ormato contiene già numerose formattazioni che abbiamo visto con la barra degli strumenti *F*ormato. Comunque, ci sono anche altri strumenti utili, come il menù *S*tile, o il menù *E*lenco che aggiunge la lista di definizione e la lista dei termini; notate la finestra di dialogo *Proprietà Elenco* con la quale definirete le proprietà della vostra lista.

2.3) Ricapitolazione: formattazione integrata nell'HTML

Con Nvu, la formattazione si fa nella maniera più semplice possibile. Per questo, utilizzate la barra degli strumenti *Formattazione* per tutto quello che corrisponde alla formattazione del testo.



Immagine 34 La barra degli strumenti di testo completa

Non dimenticate lo strumento calchi del testo che vi permette di posizionare i vostri testi laddove meglio vi sembra e di migliorare sensibilmente la presentazione delle vostre pagine.

Con questa barra degli strumenti, lavorate sulla composizione delle vostre pagine.



Immagine 35 Gli strumenti di gestione interni/esterni

- *Nuovo*, genera la creazione delle nuove pagine. La freccia lancia un sotto-menù
 - *Nuova pagina in nuova scheda* apre un'altra pagina nell'editore. Potete anche aprire più pagine del vostro sito nello stesso tempo.
 - *Nuova pagina in una finestra nuova* apre una nuova pagina con una nuova istanza (finestra) di NVU.
 - *Altre opzioni...* attiva una finestra di dialogo che sarà studiata nella sezione [4.5.1\) Come creare una pagina modello?](#)
- *Apri*, apre un file situato in un punto specifico del disco rigido.
- *Salva*, salva il documento in corso (pensate anche alla scorciatoia da tastiera, l'ormai famoso ctrl + s).
- *Pubblica*, per pubblicare le pagine su internet tramite un server ftp o http secondo il vostro provider.
- *Anteprima*, testate il comportamento delle vostre pagine con un

navigatore esterno (browser). Chiameremo questi strumenti, gli strumenti di gestione interna/esterna.



Immagine 36 Gli strumenti interattivi

Chiameremo questa parte della barra di composizione gli strumenti d'interattività.

- *Ancora*, serve a creare un'ancora attaccata ad un elemento html della vostra pagina (titolo, paragrafo, lista). Ci servirà di riferimento per generare, successivamente, un iper-legame all'interno della vostra pagina.
- *Collegam.*, permette di legare più pagine tra loro (iper-legame), sia all'interno del vostro sito, sia verso un altro sito Internet o una pagina esterna.
- *Immagine*, strumento per inserire un' immagine nel corpo di una pagina html.
- *Tabella*, per creare delle tabelle eleganti.
- *Modulo*, inserire dei formulari (la mia inesperienza vi priva di gustarne tutto il sapore...).

Questa parte sarà chiamata spazio della correzione.



Immagine 37 Spazio della correzione

- *Ortografia*, il correttore ortografico interno di Nvu (nella versione 0.5 è stato ulteriormente migliorato).
- *Stampa*, stampa il vostro documento per vederne l'aspetto. Scegliete, nella finestra di dialogo, l'opzione *File (File)*. Così, la vostra pagina sarà stampata in un file pronto per la stampa di tipo PDF sotto Windows e

PostScript sotto Linux. Io vi consiglio di provare qualcuna delle vostre pagine (mapage1, mapage2, mapage3) rappresentante ognuna una formattazione differente. Potrete anche apprezzare i risultati differenti ottenuti secondo la formattazione, con o senza CSS.

- Non occorrono spiegazioni per l'ormai celebri copia/taglia/incolla.
- *Trova*, questo strumento di ricerca può rivelarsi utile in un documento lungo. Esso cerca una stringa di caratteri precisa (*Trova testo:*) e la sostituisce con un'altra (*Sostituisci con:*).
- Piccolo esempio : Il linguaggio HTML

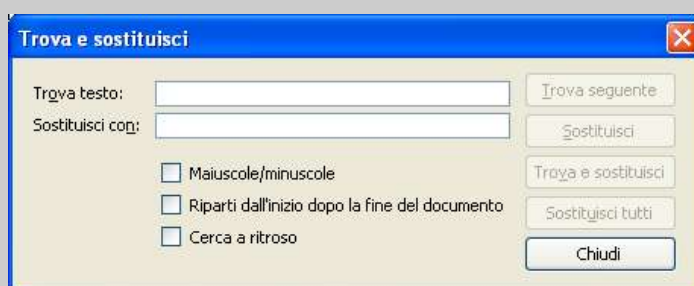


Immagine 38 Lo strumento di ricerca e di sostituzione del testo

Inserire nel «Trova testo», linguaggio, e nel «*Sostituisci con:*», parlato. Così noi chiediamo di cercare la stringa di caratteri «linguaggio» e di sostituirla con «parlato».

- Cliccate sul pulsante «*Trova e sostituisci*» e il titolo « Il linguaggio HTML » si trasforma in «Il parlato HTML» !
- I limiti di questa funzionalità. Attenzione! Come gli altri programmi di ricerca, questo sistema analizza delle stringhe di caratteri e non di parole. Per esempio, chiedetegli di cercare «lettore» che desiderate rimpiazzare con «scrittore». Se nella vostra pagina, utilizzare il termine selettore, quest'ultimo sarà rimpiazzato da sescrittore, sic !

2.4) Esempio di codice HTML per una formattazione integrata

Riprendiamo il nostro esempio precedente, visto al paragrafo [2.5\) Exemple de code HTML](#), sezione C). Ora, desideriamo, per la nostra pagina, un colore grigio per il corpo della pagina ed un colore rosso per il nostro titolo d'altezza 1. Il carattere *Bitstream* per il corpo generale della pagina (o tutto altro

che voi decide). Infine, desideriamo mettere in evidenza l'iniziale *HTML* con un colore giallo. Lasciamo il colore del carattere nero per difetto che corrisponde al valore *rgb* (0,0,0). Utilizziamo uno solo e stesso strumento; vedere l'Immagine [23](#) e le spiegazioni che seguono per utilizzarlo.

Per ottenere il colore grigio per la pagina intera, premete in cima della pagina in uno spazio vuoto. Quindi scegliete, scegliere un colore di sfondo che corrisponde al piccolo rettangolo bianco dell'immagine, si parla di colore di sfondo [23](#). L'altro, il nero, corrisponde al colore di primo piano, quella del testo in modo più generale. La finestra di dialogo dei colori è richiamata; scegliete il vostro grigio. Per l'esempio, ho preso il grigio predefinito che corrisponde al valore esadecimale a #cccccc in valore *rgb*¹⁰(204, 204, 204). Utilizzo il valore *rgb*, poiché Nvu trasforma automaticamente il valore esadecimale in valore *rgb* per il codice HTML.

Il titolo "la lingua HTML" riceve il valore h1 (*Titolo 1*). lasciate il cursore a parte premendo e rieseguite la stessa operazione per il corpo di pagina. Il rosso che ho scelto corrisponde al valore esadecimale a #cc0000, sia in valore *rgb* (204, 0, 0).

Il sottotitolo "presentazione", il valore h2 (*Titolo 2*)

Il testo « *HTML, iniziale di HyperText Markup Language (letteralmente lingua di marcatura iper-testo), è la lingua concepita per creare le pagine del World Wide Web.* » *E' una lingua di descrizione di documento basato su SGML.* » riceve il valore p (paragrafo)."

Per sottolineare a colori la sigla *HTML*, scegliete ed utilizzate il piccolo marcatore accanto ai rettangoli. Ho così utilizzato un colore predefinito, sia #ffff00, in valore *rgb*(255, 255, 255).

Ecco il codice HTML completo che viene scritto automaticamente secondo le vostre scelte. Le marcature "*link*, *alink* e *vlink*" corrispondono alle marcature per i collegamenti ipertestuali. Sono marcature predefinite.

10) RGB si dice in inglese « *Red* », « *Green* », « *Blue* », corrisponde a Rosso, Verde, Blu in italiano, che rappresentano i tre colori primari.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN>

<html lang="it">
<head>
<meta content="text/html; charset=ISO-8859-1"
http-equiv="content-type">
<title>esempio</title>
</head>
<body
style="direction: ltr; background-color: rgb(204, 204, 204); color: rgb(0, 0, 0);"
link="#0000ee" alink="#0000ee" vlink="#551a8b">
<h1
style="background-color: rgb(204, 0, 0); font-family: Bitstream Vera Sans;">Il linguaggio
html</h1>
<h2 style="font-family: Bitstream Vera Sans;">Presentazione</h2>
<p style="font-family: Bitstream Vera Sans;"><span
style="background-color: rgb(255, 255, 0);">HTML,</span> sigla di
HyperText Markup Language (letteralmente
linguaggio di
marcatore iper-testo), è il linguaggio concepito per
creare le pagine del World
Wide Web. Wide Web. E' un linguaggio di descrizione di documento basato
sul
SGML.</p>
</body>
</html>
```

2.5) La fine del secondo esercizio

Arriviamo alla fine del secondo esercizio. Vi ha permesso di vedere come modificare l'aspetto di una pagina con gli strumenti grafici che integrano la formattazione direttamente nel codice HTML. Non dimenticate di registrare le modifiche della vostra pagina.

Guardateci là più tardi, ci servirà di riferimento con le altre due pagine. Aprite la seconda pagina htm (mapage2.htm), e iniziamo a scoprire le altre possibilità straordinarie e efficaci di Nvu. Intanto, andiamo a separare la formattazione del codice HTML. Utilizzeremo per questo ciò che può essere definito il Graal del concetto del Web attuale: i fogli di stile.

3) 2° modo: utilizzo degli stili interni

3.1) Inizio del terzo esercizio

Se avete seguito questo tutorial dall'inizio (complimenti se lo avete fatto¹¹!), avreste dovuto capire che io insisto sulla formattazione della pagina con i fogli di stile.

Perché insistere tanto su questo? Semplicemente perché i fogli di stile rendono la vita del disegnatore di pagine Web molto più facile e, soprattutto, con l'editor CSS cascades di Nvu, questo diventa quasi una cosa da bambini!

- Caricate la vostra seconda pagina (mapage2.htm).
- Andate nel menù *Visualizza* e selezionate *Outline Blocchi* (o da tastiera « alt+v+b »).

Questa selezione evidenzia delle parti specificate, che appaiono sottolineate se cliccate sui selettori in basso a sinistra. Queste parti sono chiamate blocchi.

In CSS, questi blocchi possono essere paragonati a dei contenitori di qualche tipo, anche se questa definizione è spesso attaccata ai calchi. Ricordatevi anche un piccolo difetto di Nvu: quest'ultimo non evidenzia le puntine del primo di tutti i blocchi, il blocco <body>.

A questi blocchi, possiamo attribuire sia proprietà generali, sia proprietà particolari.

Le proprietà generali sono definite una volta per tutte con il blocco contenitore generale <body>. Viene definito il colore di fondo della pagina, lo stile dei caratteri, la grandezza, l'allineamento del testo, etc.

Le proprietà particolari andranno a prendere sopravvento sulle proprietà generali e si aggiungono come dei calchi sopra le vecchie proprietà (per lo

11)E ancora di più per i nostri correttori di bozze :-)

meno, ci sarà una modifica). Dunque, se avete definito un colore di fondo per il corpo della pagina, e, se desiderate dare un fondo particolare ad un titolo di altezza 1, sarà sufficiente precisare il suo colore di fondo (o *background-color*); inutile precisare la grandezza dei caratteri, l'allineamento del testo. Pensate ogni volta al contrasto tra il fondo e il colore dei caratteri.

Attenzione!

E' inteso che noi non vedremo che le proprietà generali della formattazione della pagina. Per una spiegazione più approfondita di tutte le possibilità offerte da una formattazione CSS, riferitevi al sito francese OpenWeb indirizzo: <http://www.openweb.eu.org>

Potete anche consultare, con profitto, un po' di tecnica, gli estratti, messi in linea, dell'opera di Daniel Glazman (sì, sì la persona che è dietro il codice Nvu) dedicata ai fogli di stile. Potete apprendere molte cose. Indirizzo : [CSS2, des feuilles de styles pour le Web](#) (in francese)

Vediamo più in dettaglio l'editor CSS.

3.2) Scoperta dell'editor CSS Cascades

Per attivarlo, menù Strumenti/ Editor CSS... (alt+s+c)

Ecco la pagina d'accoglienza di uno strumento che vi semplificherà la vita!

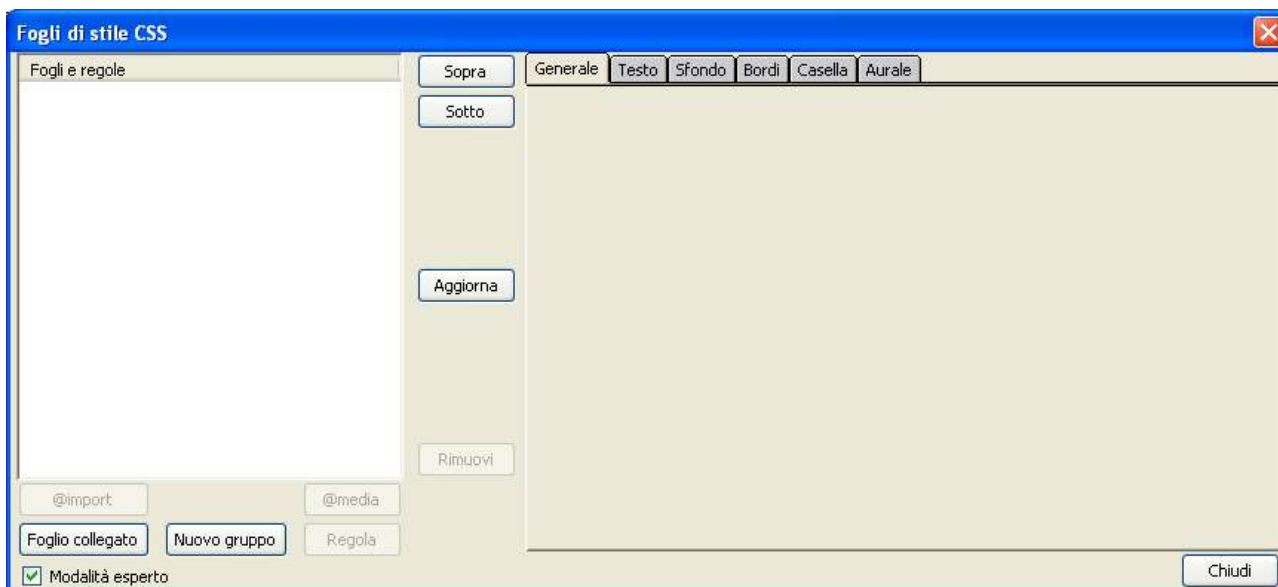


Immagine 39 L'editor Csx Cascades all'apertura

➤ **Pulsanti Foglio Collegato e Nuovo gruppo**

Considerate i due pulsanti *Foglio collegato* e *Nuovo gruppo*. Il primo vi servirà a collegare uno stesso foglio di stile per più pagine HTML (vedremo questo più in dettaglio nel prossimo esercizio). Il pulsante *Nuovo gruppo* è quello che ci interessa per questo esercizio, serve a designare un nuovo gruppo di regole CSS per questo o quel marcatore HTML.

➤ **Finestra Fogli e regole**

La finestra sopra *Fogli e regole* è una vista ad albero del vostro foglio di stile (*fogli*) con i selettori ai quali avete attribuito delle proprietà (*regole*) o regole.

➤ **Pulsanti Sopra, Sotto, Aggiorna, Rimuovi**

Questi pulsanti sono essenzialmente utilizzati per la gestione delle vostre

regole.

➤ **Le schede:**

→ **Generale:**

Definizione generale del vostro foglio di stile, il suo nome, a cosa viene riferito: schermo di un elaboratore (*screen*), stampante (*print*), altro o a tutti i media (media = schermo di un elaboratore, schermo di una televisione, schermo di una console di gioco, di un telefono cellulare, etc)

Questo è il vantaggio dei fogli di stile : poter definire uno stile, sia per un media preciso con ogni volta un foglio differente, sia più media differenti, ma con un solo ed unico foglio (questa soluzione sarà obbligatoriamente diversa dalla precedente per buone ragioni: immaginate la stampa di una pagina Web a colori!)

Attenzione!

Queste schede si applicano, anche per il contenitore generale `<body>` o corpo della pagina HTML, e per un blocco particolare: titolo di altezza 1 o `<h1>`, paragrafo o `<p>`, etc.

→ **Testo**

Definirete tutto quello che riguarda il testo, *Famiglia di caratteri*, *Dimensione dei caratteri*, *Colore*, e *Decorazioni testo*.

→ **Sfondo**

Definirete tutto ciò che riguarda lo sfondo: colore (*color*), aggiunta di una immagine. Deve o non deve scorrere con il testo (*Immagine scorre con la pagina*)? Deve essere ripetuta su tutta la pagina (affianca, *orizzontalmente e verticalmente*), unicamente in altezza (affianca, *verticalmente*), in larghezza

(affianca, *orizzontalmente*), o per niente (*non affiancare*) ? In che posizione (alto, *destra*, *centro*)?

La funzione di ripetizione di una immagine è utile per una immagine di tipo tappezzeria di sfondo.

→**Bordi**

Definirete lo stile dei bordi dei vostri blocchi, solido (*solid*), puntinati (*dotted*), in rilievo (*outset*), scolpiti (*groove*), etc., sia al volo per il quattro lati, sia uno per uno, come lo spessore, il colore, nel tal caso deselezionare « *Tutti e quattro i lati usano lo stesso stile bordo* ».

→**Casella**

Ecco un'altra nozione importante che viene ad aggiungersi: la nozione di casella. Fate un'associazione di questo stile: casella di blocco. La casella è la forma esterna del vostro blocco, forma alla quale andare a dare una grandezza (altezza e larghezza o *width* e *height*), una posizione precisa nel corpo della pagina, un « galleggiamento » della vostra casella a destra (*float : right*), a sinistra (*float : left*), una posizione con precisione assoluta con una posizione disposta al pixel (*position : absolute*), una posizione relativa in rapporto ad altre scatole (*position : relative*)

Indicherete anche la distanza in rapporto ai margini del corpo della pagina (margin), la distanza dall'interno del blocco per fare in modo che il testo non si attacchi troppo al bordo del blocco (padding).

→**Aurale**

Definirete delle regole di lettura per le vostre pagine Web, questo in riferimento alle persone che hanno alcuni handicap, definendo il flusso di lettura, pronuncia.

3.3) Creazione di un foglio di stile interno

Cliccate sul pulsante *Nuovo gruppo*. Apparirà la finestra seguente:

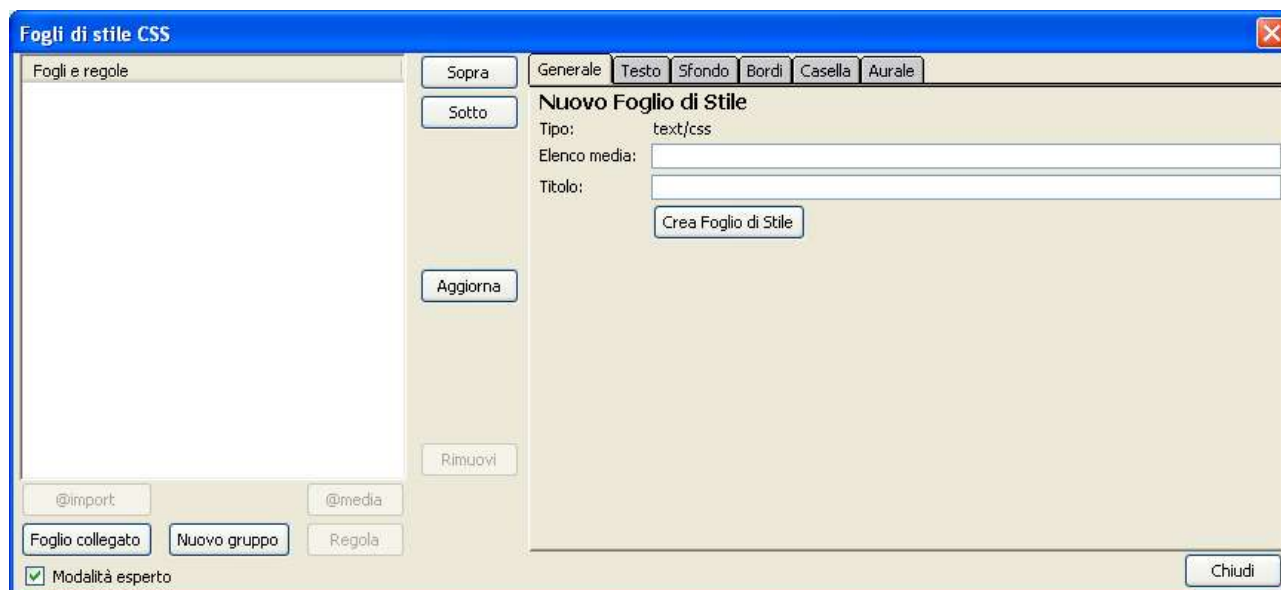


Immagine 40 Creazione di un foglio di stile

La scheda *Generale* si attiva. Nella casella *Elenco Media*, precisate il o i media nei quali si attiva questo foglio di stile. *Titolo*, date un nome al vostro foglio. Poi cliccate sul pulsante *Crea Foglio di Stile*.



Immagine 41 pagina di creazione di un foglio di stile interno alla pagina HTML

Andiamo a creare un foglio di stile interno. Esso è direttamente attribuito alla pagina html con la quale lavorate, e le sue regole o proprietà non si applicheranno che a questa pagina. Al contrario, un foglio di stile esterno attribuirà uno stesso stile, o anche diversi a un insieme di pagine HTML differenti, il vostro sito per esempio. Questo sarà l'oggetto del prossimo esercizio.

Il dialogo si sviluppa come segue:

- Ho creato un foglio di stile per una uscita schermo (*screen*) di elaboratore e l'ho chiamato (*essai*); per una uscita stampante, e l'ho chiamato *print*.
- Per quanto riguarda il bottone *Esporta foglio di stile e passa alla versione esportata*, vedremo più tardi l'esportazione esterna del foglio di stile.
- Noterete che altri pulsanti si sono attivati *@import*, *@media* e *Regola*. Le regole *@media* e *@import* sono sostanzialmente le stesse che la definizione di *Media list*, ma un po' più fini nella descrizione; esse permettono di segnalare a quale media è destinato questa o quella proprietà [css](#)¹². del foglio di stile in corso. Infine il pulsante *Regola* sarà certamente quello che utilizzerete più per definire le regole di stile di questo o quel marcatore HTML.
- Nella finestra di sinistra appare la specifica interna del foglio di stile e un « + » che indica una disposizione ad albero.
- Passiamo alla tappa seguente, e creiamo la nostra prima regola cliccando sul pulsante *Regola*.

12) Vedere l'allegato C per maggiori dettagli per quanto riguarda i differenti media



Immagine 42 Scheda « Generale » in evidenza

➤ Nuova regola di stile

→ Creare un nuovo:

◆ **stile con nome (inserire nome classe qui sotto)**

E' l'entrata predefinita; essa definisce una classe (*class*). Che cosa è una classe? E' un insieme di attributi particolari che attaccate a uno o più blocchi specifici. Da non confondere con l'attributo « id » (per identificatore). ¹³

◆ **stile applicato a tutti gli elementi del tipo (inserire il tipo qui sotto)**

E' il caso che selezionerete più spesso; vi servirà a definire gli stili a tutti gli elementi di tipo titolo di altezza 1 per esempio <h1>, o a tutti gli elementi paragrafo <p>, etc.

13) L'attributo « id » funziona esattamente nella stessa maniera, eccetto che si applica una sola volta nella pagina. Si ritrova molto spesso attaccato ai calchi sotto l'espressione <div id="nome dell'identificante"> (div = calco ; id=attribuzione della proprietà particolare a questo calco, come il colore del fondo, la taglia del blocco, la sua posizione, il colore del font del carattere, etc.).

♦ **stile applicato a tutti gli elementi coincidenti con il seguente selettore**

Immaginiamo che desiderate applicare uno stile particolare ad un tipo di paragrafo. Per l'uso di questo tutorial, ho creato uno stile particolare che ho chiamato « *paragraphe-info-nvu*¹⁴ ». Questo stile, lo attribuisco ai paragrafi di informazione *Attenzione!* e *Trucco!*; io scrivo il paragrafo come gli altri e gli applico, in seguito, uno stile che lo differenzia dagli altri paragrafi.

Potete fare la stessa cosa con Nvu selezionando questa opzione. Quindi, non dimenticate di specificare un nome e giusto davanti il nome la sigla seguente #: #parainfo (per PARAGrafoINFORMazione).

► Per il nostro esercizio, occorre selezionare il campo testo e scriverci dentro *body* che corrisponde a l'attribuzione della regola generale che descrive il corpo della pagina.

Trucco!

1) Le sigle generiche di attribuzione di classe e di identificazione

La sigla # è una sigla generica e vi servirà per tutti gli identificanti (id), come pure la sigla generica per le classi è un punto (.). Sul foglio HTML, il codice seguente sarà riportato <p id="parainfo"> sia: a questo paragrafo, applico una sola volta le regole comprese nell'identificatore « #parainfo » del foglio di stile.

Notate questo quindi: potete applicare questo identificatore su più pagine HTML differenti, ma una sola volta; se desiderate attribuire le sue regole più volte in un'unica stessa pagina, scegliete piuttosto una classe di attribuzione in un foglio di stile « .parainfo » (al posto di « #parainfo »), e esso sarà riportato nel foglio HTML con il codice seguente <p class="parainfo">.

Non vi preoccupare, tutto questo si realizza molto facilmente con Nvu!

¹⁴)se leggete questo tutorial con OpenOffice.org, attivate lo stilista premendo sul tasto F11 e selezionate « *modelli utente* ».

2 Comprendere la differenza...

... tra attribuzione di una classe di uno o più elementi HTML ed attribuzione di un stile ad un insieme di marcatori HTML. In una pagina HTML, il marcatore che incontrerete generalmente è il marcatore <p> per paragrafo. Con l'editor CSS vi riferite alla lettera p e gli attribuite diverse regole di stile.

Tuttavia, se desiderate attribuire regole diverse ad alcuni dei paragrafi, è attualmente dove la regola *class* interviene e vi permette di attribuire a molti elementi HTML identici una stessa classe. Così ottenete molti stili diversi per i vostri paragrafi, pratico!

3) Come conoscere il marcatore al quale vado ad applicare una regola?

Niente di più semplice! Cliccate sulla scheda *Tag HTML* della barra dell'editor dove tutti i marcatori vi sono indicati. E' sufficiente rilevare quelli che vi interessano e portarli direttamente nell'editor Cascades.

- Per l'esercizio: Passiamo alla creazione delle regole di formattazione premendo sul bottone *Crea Regola Stile*. *Body* appare nella finestra di sinistra e, ora, avete accesso alle linguette. Vediamo in dettaglio.

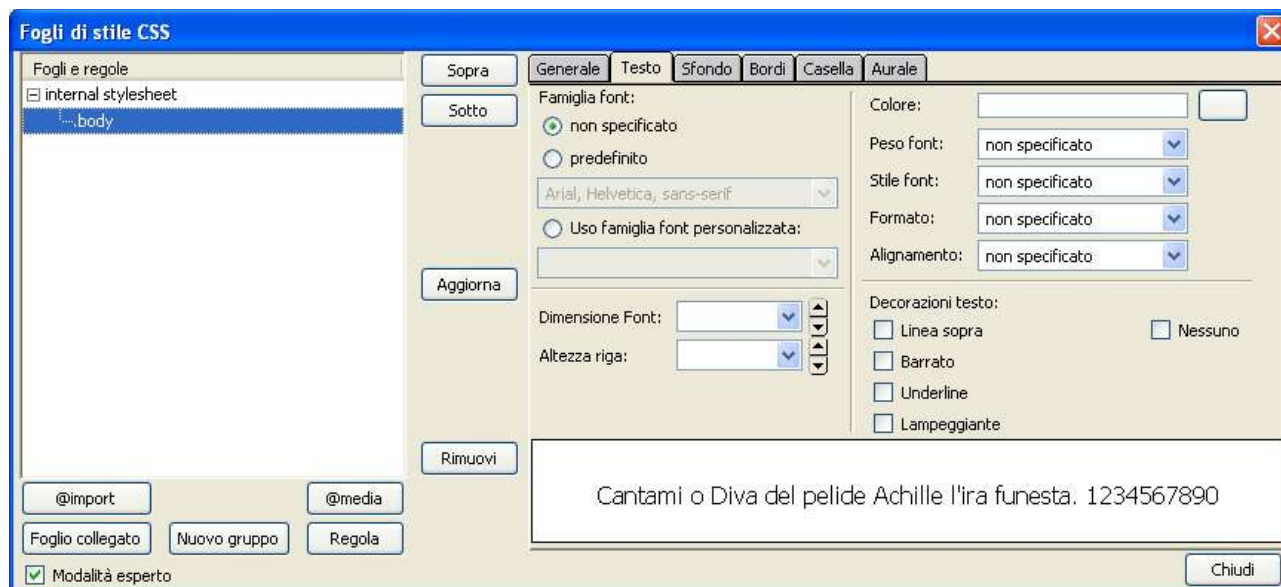


Immagine 43 Scheda 'Testo' in evidenza

➤ **Scheda Testo:**

Questa scheda definisce le regole generali per il testo

→ **selezione Famiglia font¹⁵ :**

- **non specificato**

Non specificato, questa opzione deve essere selezionata, se avete precedentemente definito una famiglia generica di font di caratteri specifici.

Esempio:

Avete definito la famiglia di font di caratteri Arial per il corpo della vostra pagina. Per un titolo di paragrafo, sarà sufficiente aggiungere un fondo, per esempio, per distinguerlo dal resto del corpo della pagina, senza specificare il font di caratteri, poiché già precisato per il corpo generale della pagina. Scegliete un'altra opzione, se desiderate attribuire, in più, una famiglia di font di caratteri differenti per il titolo del paragrafo, per esempio: Verdana.

¹⁵Vedere [l'allegato A](#) alla fine del documento per una spiegazione più dettagliata: **famiglie di font**

- ♦ **predefinito**

Selezione dei font predefiniti. Per abitudine, sono classificate in tre: se la prima famiglia non è presente presso l'utente, allora la seconda è automaticamente letta. Se la seconda è anch'essa assente, allora si utilizza una famiglia totalmente generica compatibile con qualsiasi navigatore (browser).

- ♦ **Uso Famiglia Font personalizzata**

Vi consiglio d'utilizzare questa opzione se desiderate che l'aspetto delle vostre pagine siano piacevoli sotto Linux. Scrivete i font seguenti:

Arial, Verdana, Sans-serif¹⁶

- ♦ **menù a discesa Dimensione Font¹⁷**

Potete scegliere diverse grandezze del font.

Grandezze definite dal navigatore web¹⁸

La grandezza del font si adatterà automaticamente in rapporto alla scelta della configurazione del navigatore dell'utente.

grandezze assolute:

[xx-small | x-small | small | medium | large | x-large | xx-large]

grandezze relative:

[larger | smaller]

(idem)

Lunghezza dei font da voi definiti.

Queste lunghezze non tengono conto delle scelte di configurazione del navigatore e obbligano quest'ultimo a rispettare la lunghezza determinata dall'autore del documento.

16) Sans-serif è uno stile di font non una famiglia ma la definizione del w3c su questo soggetto lascia a desiderare.

17) Vedere [l'allegato A](#) alla fine del documento per una spiegazione più dettagliata : dimensione dei caratteri.

18) Vedere [l'allegato B](#) alla fine del documento per una spiegazione più dettagliata dei differenti termini utilizzati.

Lunghezza assoluta:

del vostro font di carattere, una lunghezza di 12pt è generalmente sufficiente se scegliete un'uscita sullo schermo di un elaboratore per esempio.

Lunghezza relativa:

Con la molteplicità delle possibilità di visualizzazione (un'uscita non unicamente sullo schermo dell'elaboratore), una lunghezza di font relativa in em quadrati tipografico (em), in pixel (px) o in x-height (ex) sarà preferita¹⁹.

- **menù a discesa Altezza riga**

Se desiderate che i visitatori abbiano un certo comfort di lettura, passate lo scarto delle vostre linee a 15pt circa; vedete voi. La nota è identica alla proprietà precedente; una definizione di 15pt corrisponde alla scelta del creatore della pagina quando l'opzione « normale », dipende dalla scelta di configurazione dall'utilizzatore del suo navigatore.

19)Una dimensione di carattere relativa è sempre più pratico di una dimensione fissa. La ragione è semplice. Una dimensione relativa non dipende dalla dimensione dello schermo ma si adatta automaticamente in funzione della sua dimensione 800x600 pixel, 1024x768 pixel, 1280x1204 pixel mentre una dimensione di carattere fisso resterà identica indipendentemente dalla dimensione dello schermo. A voi decidere ciò che è meglio.

→ Sezione Colore

- **Colore**

Per specificare un colore del font.

- **Spessore del carattere**

Lo spessore del font: normale (*normal*), **grassetto** (*bold*), più grassetto (*bolder*), più leggero (*lighter*), non specificato (*unspecified*) o ereditato.

- **ereditato**

La funzione d'eredità crea una relazione di dipendenza con un elemento parente superiore. Se definite un font preciso nell'elemento *body*; potete scegliere *Inherited* alla definizione di un font per un titolo del paragrafo per esempio. Il titolo di paragrafo eredita il valore precedente, chiamato parent.

- **Stile**

Lo stile del font: normale, italico, obliquo, non specificato e ereditato.

- **Formato**

La gestione maiuscola o minuscola: *unspecified, no change* (senza cambiamenti) ; *lower case* = tutto minuscolo, *upper case* = tutto maiuscolo; *capitalize* = ogni prima lettera di ogni parola è in maiuscolo.

- **Allineamento**

Testo giustificato sul margine sinistro (*left*), sul margine destro (*right*), giustificato al centro e giustificato sui margini sinistro e destro (*justified*).

→Sezione Decorazioni testo:

- **Linea sopra (Overline)**
una linea (*line*) sopra (*over*) il testo.
- **Barrato (Line-through)**
una linea (*line*) attraverso (*through*) il testo.
- **Sottolineato (Underline)**
testo sotto(*under*) lineato (*line*)
- **Lampeggiante (Blinking)**
un testo lampeggiante (*blinking*)
- **Nessuno (None)**
nessuna decorazione.

(Questo attributo è utilizzato, in genere, per ottenere la sottolineatura di default dei collegamenti ipertestuali.)

Notate la finestra nel basso che vi mostra i cambiamenti effettuati in tempo reale.

➤ La scheda Sfondo

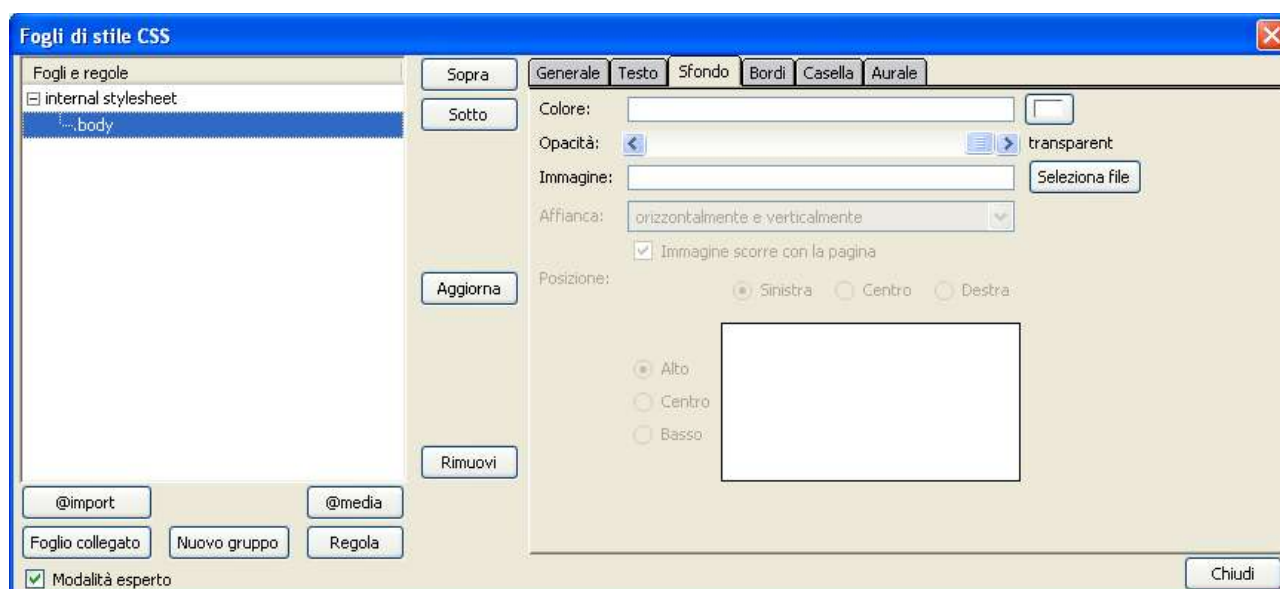


Immagine 44 Scheda Sfondo in evidenza

→ **Colore**

Definisce il *colore* (*color*) del fondo (*background*) della vostra pagina.

Cliccate sul piccolo rettangolo per aprire la finestra di dialogo delle selezioni del colore.

→ **Opacità**

Definisce il tasso di trasparenza di un colore o di una immagine. Certamente molto pratico, ma non funziona che con gli strumenti legati a Mozilla (dunque questa proprietà non funzionerà con Internet Explorer per esempio; da utilizzare con parsimonia).

→ **Immagine**

Inserzione di una immagine dello sfondo. Contrariamente all'indirizzo del foglio di stile che ha la tendenza di essere assoluto (al momento della sua creazione), l'indirizzo relativo dell'immagine funziona a meraviglia²⁰.

→ **Affianca**

le opzioni:

- ♦ *orizzontalmente e verticalmente*: l'immagine è ripetuta su tutta la pagina (interessante se la vostra immagine dello sfondo utilizza dei motivi ripetitivi che si raccordano tra loro).
- ♦ *non affiancare*: nessun raccordo, l'immagine sarà piazzata laddove lo desiderate seguendo le caselle selezionate: in alto (*top*) a destra (*right*), a sinistra (*left*) in mezzo (*center*).

- *orizzontalmente* : il raccordo si fa unicamente in orizzontale.
- *verticalmente* : raccordo unicamente verticale.

→ *Immagine scorre con la pagina*

Una delle proprietà più interessanti; permette di fissare l'immagine lasciando il testo scorrere (*scroll*) durante la lettura della pagina.

Casella selezionata: l'immagine scorre con il testo

Casella non selezionata : l'immagine resta fissa, solo il testo scorre.

→ *Posizione*

Posizione nello spazio della pagina della vostra immagine.

²⁰E' una bizzarria di Nvu che io non capisco. L'indirizzo del foglio di stile è assoluto dunque si riferisce alla radice del disco rigido (« [C:\](#) » per windows, « / » per Linux) quando l'indirizzo dell'immagine è relativa in rapporto al dossier radice del sito.

➤ **La scheda *Bordi***



Immagine 45 Scheda "Bordi" in evidenza

→ **Tutti e quattro i bordi usano lo stesso stile bordo**

Definirete un bordo per il vostro blocco di testo identico per ogni lato. Se questa casella è deselezionata allora dovrete specificare quale lato desiderate attivare.

→ **Stile :**

- *nessuno (none)*

nessuno stile di bordo; un po' contraddittorio?

- *nascosto (hidden)*

può attaccarsi alla proprietà *display* (fa apparire).

- *solido (solid)*

tratto pieno

- *puntinato (dotted)*

con puntinatura

-*tratteggiato (dashed)*

tratteggiato

- *doppio (double)*

come il suo nome indica

- *scolpito (groove)*

dà una apparenza di un bordo incavato nel foglio.

- *in rilievo (ridge)*

l'inverso di groove, bordo cioè in rilievo.

- *scavato (inset)*

bordo scavato nel foglio (simile a *groove* ma più fine).

- *sporgente (outset)*

l'inverso di *inset*.

Trucco!

Le proprietà *inset* e *outset* sono molto utilizzati per i bottoni di ipercollegamenti (utilizzazione astuta della nozione del blocco per i collegamenti di tipe `<a href>` in HTML).

Questa opzione s'indirizza agli utilizzatori esperti, ma esistono numerosi tutorial che vi spiegheranno il trucco. In francese, andate a vedere al sito OpenWeb (<http://www.openWeb.eu.org>). In inglese, consultate gli eccellenti tutorial del sito CSSmaxdesign (<http://www.CSSmaxdesign.com.au>). Ah! Il giorno in cui io produrrò dei tutorial come questi, Framasoft sarà in estasi!

Gli utilizzatori esperti potranno ottenere lo stesso risultato per *inset* e *outset* attribuendo manualmente un bordo solido e aggiungendo con l'attributo dei colori a certi lati del blocco.

Gli utenti più esperti potranno ottenere lo stesso risultato scavato ed in rilievo attribuendo manualmente un bordo solido e giocando con l'attribuzione dei colori ad alcuni lati del blocco.

→ **Spessore**

Definisce lo spessore del bordo. Vi consiglio di lavorare con i pixel (px) per ottenere un lavoro più preciso.

→ **Colore**

Attiva la finestra di dialogo di selezione dei colori.

➤ **La scheda Casella (Blocco)**



Immagine 46 Scheda "Casella" in evidenza

Trucco!

Se fino ad adesso questa nozione del blocco vi sembra astrusa e oscura, adesso andrete a comprenderlo velocemente. Prima di tutte le descrizioni più in dettaglio della finestra, riportatevi alla larghezza (*width*), scegliete una misura in percentuale (%). Il vostro testo si porterà automaticamente verso il margine sinistro per sparire. Ora, aumentate la misura del blocco con le frecce e osservate cosa succede! Perché l'esempio sia totalmente provato,

ritornate alla scheda *Bordi*, e parametrare un bordo solido di misura 10px e di colore nero per esempio.

→ **Visibilità**

Vi permette di far apparire e scomparire un blocco associato con certi avvenimenti (questa proprietà è stata a lungo studiata per tentare di rimpiazzare certi avvenimenti utilizzati con JavaScript; ha presto mostrato i suoi limiti, ma resta molto utile per un utilizzo semplice), o d'allineare dei blocchi con l'attributo *in-line* (in bloc), o ancora autorizzare il blocco a comportarsi come una tabella. Riservato a utilizzatori esperti.

♦ **menù a discesa**

♦ **Non specificato**

Il tipo non è precisato.

♦ **Nessuno**

Il blocco in questione non sarà visibile nella pagina

♦ **Inline**

♦ Il blocco o i blocchi sono visualizzati gli uni a seguito degli altri su una linea immaginaria

♦ **Blocco**

Il blocco è visualizzato.

♦ **Elemento lista**

Visualizzato o no, un elemento di lista

♦ **Tabella**

Tutta una serie di opzioni per fare apparire o sparire certi elementi di presentazione delle vostre tabelle.

Noi affrontiamo qui il posizionamento dei blocchi nella pagina con le proprietà *float* e *posizione*; non abbandonate se non capite tutto al primo colpo. Questo non è sempre molto evidente da comprendere, soprattutto con una spiegazione così succinta!

Il migliore esercizio è di intrattenervi con ognuno di questi posizionamenti e di osservare il loro comportamento in funzione di ciò che desiderate ottenere.

Float

Fare fluttuare un blocco a destra o a sinistra della pagina, se non c'è il posizionamento assoluto.

→Posizione

- ♦ *Statico (Static)* : il blocco è situato nel flusso (lettura dal navigatore) normale della pagina.
- ♦ *Fisso (Fixed)* : il blocco è fissato in una posizione specifica in rapporto al resto della pagina. Un po' come un' immagine dello sfondo che si vuole fissare in rapporto allo scorrere del testo. Qui, sarà della pagina.
- ♦ *Assoluto (Absolute)* : identico a *Fisso (Fixed)* , ma senza un posizionamento fisso.
- ♦ *Relativo (Relative)* : la posizione del blocco è relativa in rapporto agli altri blocchi, funzione di dipendenza.
- ♦ *z-index, Visibilità (Visibility), Pulisci (Clear) e Overflow*: riservato ad utilizzatori esperti. Si riportano agli indirizzi menzionati in alto per una spiegazione più approfondita di questi argomenti.

→Larghezza ed Altezza :

Definiscono la grandezza in altezza (*height*) e larghezza (*width*) del vostro blocco. Vi consiglio vivamente di definire queste grandezze in percentuale (%) per la semplice ragione che un utilizzatore può avere una risoluzione dello schermo differente dalla vostra e una finestra di cui la larghezza sarà di 80% in rapporto alla pagina del navigatore sarà sempre di 80% comunque sia la risolu-

zione dello schermo, invece se il blocco di 700px²¹ con una risoluzione di 1024x768 px si posiziona relativamente bene e lascia del margine, con una risoluzione di 800x600px, farà sempre 700px e lascerà molto meno margine.

Min e max larghezza/altezza :

Definiscono un'altezza e una larghezza minima e massima.

→ **Margini**

Definisce lo spazio dei margini dall'esterno del blocco in rapporto ai bordi della finestra.

→ **Riempimento (Padding)**

Definisce lo spazio dei margini all'interno del blocco (per evitare che il testo non si attacchi ad un bordo visibile).

Vi consiglio di definire questi due tipi di margini in px.

→ **Offset**

Cambiamenti di posto del vostro blocco in rapporto al bordo alto, destra, sinistra o in basso della pagina del vostro blocco; in relazione con le proprietà di posizione: *relativo (relative)*, *fisso (fixed)* e *assoluto (absolute)*.

➤ **La scheda Aurale**



Immagine 47 Scheda "Aurale" in evidenza

21)Px = pixel

Queste specifiche definiscono delle regole di lettura per dei navigatori vocali. Se non definite un foglio di stile dedicato, potete utilizzare la regola @media aural {} e precisare tra le graffe le regole di lettura per un navigatore vocale²².

➤ **Volume**

Regolazione del volume (maggiori opzioni predefinite sono disponibili nel menù a discesa). Il cursore definisce un volume sonoro preciso

➤ **Parlato**

→ **Opzioni:**

- ◆ *Nessuno*
- ◆ *Normale*
- ◆ *Lettera per lettera*

→ **Pausa prima/dopo**

Determina una pausa tra ogni elemento letto della pagina. Favorisce una comprensione migliore. I valori si esprimono in millisecondi o in percentuale.

➤ **Velocità parlato**

→ **Opzioni**

- ◆ *Più lentamente*
- ◆ *Più velocemente*
- ◆ *Più lento*
- ◆ *Lento*
- ◆ *Medio*
- ◆ *Veloce*
- ◆ *Più veloce*

²²)Vedere [l'allegato C](#): i media per più dettagli.

→ **Segnale prima/dopo**

Specifica un segnale sonoro che favorisce una migliore distinzione degli elementi di una pagina.

3.4) Un po' di pratica!

3.4.1) Primo esercizio: formattazione semplice

Questa descrizione dell'editore Cascades vi è sembrata faticosa e astratta? Infatti lo era! Passiamo ad un piccolo esercizio per assimilare tutte queste nozioni. Lo scopo dell'esercizio: vi darò le proprietà CSS per la formattazione della pagina, trascrivetele con l'editor e osservate i cambiamenti che si producono man mano. Non dimenticate di creare una regola nuova per ogni nuovo marcatore cliccando su *Regola*.

Non dimenticate di cliccare sulla scheda *Tag HTML* per trovare bene i marcatori ai quali faccio riferimento qui.

Divertitevi con i parametri; quelli che vi darò non sono che a titolo indicativo, e scoprite anche le potenzialità del CSS e dell'editor Cascades!

➔ **Per il corpo della pagina o *Body***, regolerete i parametri seguenti:

➤ **Scheda Testo**

In *Uso famiglia font personalizzata*, scrivete: **arial**, **verdana**, **sans-serif**.

➤ In *Dimensione Font*, applicate una lunghezza relativa di **0.9em** per esempio, per meglio affinare la lunghezza, utilizzate una lunghezza definita in pixel.

➤ In *Altezza riga*, applicate uno spazio di **16pt**.

➤ In *Alineamento*, applicate un testo **giustificato** a destra e a sinistra.

Scheda Sfondo

- Applicate un colore dello sfondo della pagina di valore esadecimale #adb7b1
- **Scheda Bordi**
- Applicate un bordo solido e comune ai quattro lati di 3px di spessore e di colore bianco (valore esadecimale #ffffff)
- **Scheda Casella**
- Nella posizione, applicate relative.
- Nella larghezza, date una larghezza di 70% (per abitudine, l'altezza non è mai precisata, si adatta automaticamente in funzione della lunghezza del testo).
- In riempimenti, alto, sinistra e basso: 3px
- In offset, sinistra : 15%
- Poi cliccate su Regola per lanciare una nuova regola.

- ➔ Per il titolo generale o h1
- **Scheda Testo**
- Specificate unicamente il colore di testo, sia: #006600
- **Scheda Sfondi**
- Lasciate come è.
- **Scheda Bordi**
- Deselezionate Tutti e quattro i lati usano lo stesso stile bordo. Ed in alto e basso, specificate per stile : solido, larghezza : 2px, colore: #660000
- **Scheda Casella**
- Cambiate unicamente i valori in riempimenti, alto e basso, e metteteli a 5px.
- E cliccate su Regola per lanciare una nuova regola.

- ➔ Per i sotto-titoli o h2
- **Scheda Testo**
- Modificate unicamente il colore (#ffcc33) e l'allineamento: center.

➤ Scheda Sfondo

➤ colore dello sfondo: #336666

➤ Scheda Bordi

➤ lasciate selezionato *Tutti e quattro...*

➤ poi in *Stile*, scegliete *In rilievo*. *Larghezza* : 1px, *Colore* : #000000

➤ Scheda Casella

➤ Modificate:

➤ *Posizione*: relativo

➤ *Larghezza*: 55%

➤ *Rempimenti* (*Alto* e *Basso*): 2px

➤ *Offset Sinistra*: 10%

➤ Per i paragrafi

➤ Intervenite unicamente nella scheda *Casella* e assegnate in *Riempimento Sinistra* e *Destra*: 3px.

3.4.2) Secondo esercizio: formattazione complessa

Una formattazione con elementi più complessi si appoggia su un' utilizzazione più fine delle proprietà CSS.

3.4.2.1) Trasformare rapidamente un collegamento in pulsante

Andiamo a collegare questa pagina (mapage2.htm) con la prima pagina (mapage1.htm). Per questo, andiamo ad utilizzare un iper-collegamento, la modalità per editare e creare un iper-collegamento è stata vista nella [sezione C, paragrafo 2.3.2.1](#).

La posizione dell'iper-collegamento dipende da una logica di lettura della pagina. Sarà generalmente messo, sia all'inizio di ogni pagina, sia alla fine. Con il posizionamento CSS, è possibile creare delle formattazioni per i collegamenti molto più sofisticati, precisamente con la combinazione delle liste e dei collegamenti. (vedere l'eccellente sito su questo soggetto <http://www.CSSmax-design.com.au>, sfortunatamente riservato agli anglofoni).

Aprirete l'editore *Strumenti/Editor CSS...* (alt + s + c). Aprirete l'albero cliccando su *Foglio di Stile Interno (Internal stylesheet)* (finestra a sinistra), cliccate su *Regola* per generare una nuova regola CSS. Selezionate *Stile applicato a tutti gli elementi del tipo* e scrivete **a** sopra. La sigla HTML per ipercollegamento è una **a** minuscola. Andiamo a dare delle regole a questa **a** con questo semplice collegamento si trasforma in un bottone che, quando il visitatore lo sorvolerà, darà l'impressione visuale che quest'ultimo si abbassi.

Andiamo ad applicare delle regole differenti a due istanze di **a**. Dapprima, al collegamento in quanto tale e, poi, al collegamento quando è sorvolato, sia `a:hover`.

Regole per « **a** » :

- **Scheda Testo**
- **Colore** : #3366ff;
- **Decorazioni testo** : Nessuno;
- **Scheda Sfondo**
- **Colore** : #c0c0c0;
- **Scheda Bordi**
- **Stile** : In rilievo;
- **Larghezza** : 1px;
- **Colore** : #000000;
- **Scheda Casella**
- **Larghezza** : 8em; (la misura em si trova nel menù a discesa).

- Cliccate di nuovo su *Regola*. Non dimenticate di selezionare *Stile applicato a tutti gli elementi del tipo* e scrivete « a:hover ».

Regole per « a:hover »

- **Scheda *Bordi***
- Cambiate lo stile a *inset*.

Ed ecco il nostro bottone creato! Il solo elemento cambiato è il comportamento dei bordi del blocco. Questo cambiamento del comportamento darà l'impressione che il bottone si abbassi realmente! Per tutte le altre linguette, lasciamo prevalere le regole precedentemente definite con **a**.

3.4.2.2) Formattazione dei calchi

Se abbiamo visto che possiamo servirci dei calchi per modificare sensibilmente l'impaginazione. Applichiamo una formattazione supplementare a questi calchi.

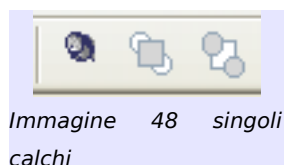
Andiamo a riprendere il seguito del precedente esercizio. Lo scopo sarà di far riuscire, in rapporto all'impaginazione, il primo paragrafo contenente il sotto-titolo (h2) « presentazione » e il paragrafo (p) che l'accompagna.

Per la comodità dell'esercizio, andiamo a iniziare a scalare il blocco più grande (quello che è attorniato dal bianco, se avete seguito le istruzioni precedenti o di un altro colore, se avete scelto il vostro).

Lanciate l'editore *Strumenti/Editor CSS...* (alt + s + c). Aprite l'albero e selezionate *Body*. Passate alla scheda *Casella*, andate fino a *Offset* dove dovrete aver scritto a *Sinistra 15%*; passate questo valore a 25%. Dovreste ottenere uno spazio più grande sulla *sinistra*. Andiamo a servirci di questo spazio per aggiungere un calco con una formattazione differente della formattazione generale. Fermate l'editor e ritornate alla vostra pagina; selezionate la scheda *Tag*

HTML e in *Visualizza*, scegliete *Outline blocchi* (per la visualizzazione dei blocchi).

Per la selezione comune di due o più blocchi, premete sul tasto **shift**, la pressione sul tasto **shift** sarà allentata, quando le selezioni multiple saranno terminate. Sia selezione -> shift -> nuova selezione. Una volta che selezionate il titolo e il paragrafo, premete sulla spilla dei calchi.



Bene. Con l'aiuto della rosa dei venti e delle maniglie di ridimensionamento, fate in modo che il calco venga a scivolare nella parte sinistra della vostra pagina dove resta uno spazio vuoto.

Non vi preoccupate dalla condizione del titolo « présentation » che rischia di modificare il suo aspetto, questo è dovuto alle regole CSS che si applicano sempre malgrado il ridimensionamento del calco!

Ecco una immagine per darvi una idea del risultato

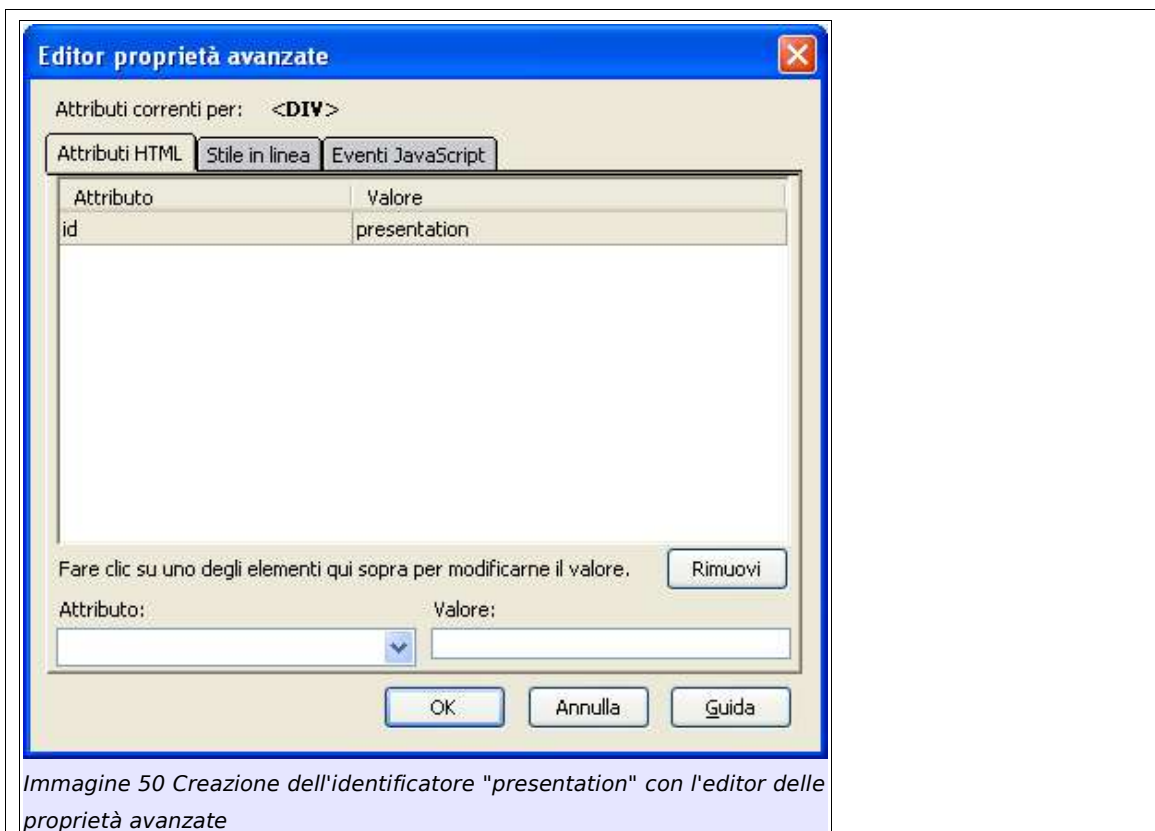
Immagine 49 Risultato della creazione del calco "presentation"

I sottotitoli (**h2**) chiamati presentazioni, così come il paragrafo che l'accompagna (**p**), sono, ormai, dipendenti da un calco chiamato **div**. Cosa abbiamo fatto se non esattamente questo, generare una **DIV**isione nella impaginazione?

Al fine di poter mettere in forma questo calco o « div » e unicamente questo, andiamo a dargli un **ID**entificatore personale di qualche tipo. Per riconoscere facilmente, gli daremo il nome di « *presentation* » (senza accento su « e » !), sia « id=presentation ».

3.4.2.3) Modificazione dei parametri di un calco con l'editor CSS

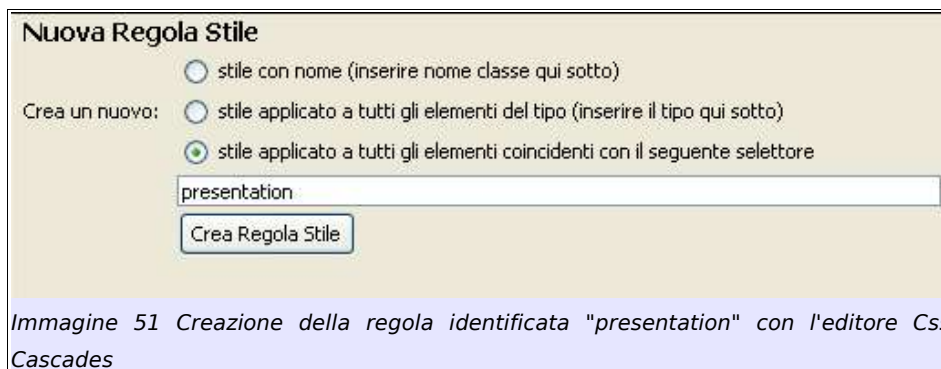
Cliccate nel calco per attivarlo. Portatevi sopra il *Tag HTML*, <div> è attivato. Con l'aiuto di un clic destro, selezionate *Proprietà Avanzate* (o, più semplicemente, cliccate due volte sul calco, e la finestra di dialogo s'aprirà).



Nella scheda *Attributi HTML*, selezionate in « *Attributo* », con l'aiuto del menù a discesa indicato da un freccia, l'identificatore **id** e scrivete nel *valore* « *presentation* » che corrisponde al nome che identifica il calco. Poi cliccate su ok.

Veniamo ad identificare questo calco al quale gli è stato indirizzato un nome adatto. Per terminare l'operazione, andiamo a fare la stessa cosa con l'editor CSS. Grazie a questo identificatore, potremo quasi fare tutto ciò che desideriamo!

Attivate l'editor *Strumenti/Editor CSS...* (alt+s+c), cliccate su *Internal stylesheet*, poi sul bottone *Regola* e selezionate *Stile applicato a tutti gli elementi coincidenti con il seguente selettore* e scrivete sopra *#presentation* (per la sigla generica #, riferitevi alla sezione IV, capitolo 2, § 3.3, « [Creazione di un foglio di stile interno](#) », e più particolarmente al trucco della pagina 42).



Cliccate su *Crea Regola Stile*. Applicate le regole seguenti:

➤ **scheda Testo**

➤ **allineamento** : Sinistra

➤ **scheda Sfondo**

➤ **Colore** : #cfd8bf;

➤ **Scheda Bordi**

➤ **Stile** : linea scavata;

➤ **Spessore** : 2px;

➤ **Colore** : #000000;

➤ **Scheda Casella**

Notate bene : Avendo utilizzato il metodo grafico per piazzare e applicare un calco, non ci è possibile intervenire nella **scheda Casella** per mettere il blocco altrove. E' automaticamente messo in **Posizione assoluta**. Quindi attivando la finestra di dialogo « *Proprietà Avanzate* » legata al calco (è sufficiente un doppio clic), è possibile modificare questo parametro. Nella scheda **Stili Inline** rimpiazzate il valore della posizione del calco: riportatevi all'attributo « **Posizione** », selezionatelo e cambiate il suo valore a « **relativo** » per esempio.

Possiamo definire altri parametri. Qui, i margini interni per un migliore comfort nella lettura.

➤ **Riempimenti Sinistra e Destra** a 5 px.

3.4.2.4) Modifiche dei parametri di sotto-titolo del calco

Bisogna modificare l'aspetto non molto riuscito del sotto-titolo "presentazione" e ripetere le operazioni precedenti:

- Selezionate il sotto-titolo h2, poi con un doppio clic aprite la finestra di dialogo di modifica degli attributi. Cercare nel *Attributo* l'identificatore *id* ed scrivete il valore *#presentation2*

Attivate poi l'editor Cascades, create una nuova regola con i parametri visti sopra e scrivete « h2#presentation2 ». Detto altrimenti, attribuite al titolo h2 l'identificatore « presentation2 ».

- **scheda Testo**
 - *Colore* : #ffffff
- **scheda Sfondo**
 - *Colore* : #80888a
- **scheda Bordi**
 - *Stile* : linea scavata
 - *Spessore* : 2px
 - *Colore* : #000000
- **scheda Casella**
 - *Posizione* : relativo
 - *Largezza* : 80%
 - *Riempimenti* : 5px
 - *Offset, Sinistra* a 8%

Il risultato finale deve rassomigliare a questo, più o meno:



3.5) Ricapitolazione

Non è certamente possibile comprendere a prima vista le proprietà CSS. E' per questo che l'editor cascades è veramente di una grande comodità e utilità. non servirà a comprendere precisamente questa o quella proprietà, ma di vedere l'effetto utilizzandola. Ed è, per principianti, in nessun modo trascurabile, soprattutto se, come me, l'editing Web è più un hobby che un lavoro.

Le proprietà dei fogli di stile hanno questa qualità stupenda, ogni marcatore HTML è considerato come un blocco, il quale può essere interamente parametrato (larghezza *-width-* e altezza *-height-* del blocco; il suo colore di fondo *-background-*, il colore del testo *-color-* o colore del primo piano; la sua posizione *-position-* in rapporto al foglio seguirà il flusso di lettura, relazione di dipendenza *-relative-* o ne sarà indipendente *-fixed , absolute-*.

E' possibile spingere ancora più lontano certe proprietà scegliendo di cambiare l'aspetto del blocco seguente, certi eventi all'uso del bottone iper-legame che abbiamo visto. Infine, i calchi, o **DIV**ision, vi offrono ancora più flessibilità per una impaginazione molto personalizzata.

Dopo aver passato i primi tempi di smarrimento, andate lentamente a scoprire l'efficacia di Nvu e le possibilità che può offrire, per ottenere una impaginazione molto personalizzata.

Non esitate ad allenarvi sempre più al riguardo.

3.6) Esempi di Codice HTML e CSS

Proseguiamo con i nostri piccoli esempi di codice con sempre lo stesso testo e gli stessi valori. Eccetto che qui, utilizziamo per la formattazione un foglio di stile interno. Per trovare il testo ed i valori definiti, fate riferimento alla stessa sezione D, § [2.4](#)

Ecco il codice HTML con l'inserimento di un foglio di stile CSS. Confrontate le fonti dei due codici, ed osserverete tutta la differenza che esiste con un foglio di stile. Ad esempio in CSS, il tipo di dimensione dei caratteri è definito una sola volta, mentre nel nostro esempio precedente era definito per ogni elemento della pagina: titoli d'altezza 1, d'altezza 2, paragrafi.

```
<html lang="it">
<head>
<meta content="text/html; charset=ISO-8859-1"
http-equiv="content-type">
<title>esempio</title>
<style type="text/css">
body { direction: ltr;
background-color: rgb(204, 204, 204);
color: rgb(0, 0, 0);
font-family: Bitstream Vera Sans;
}

h1 { background-color: rgb(204, 0, 0);
}
#surligne { background-color: rgb(255, 255, 0);
}
</style>
</head>
<body>
<h1>Il
linguaggio html</h1>
<h2>Presentazione</h2>
<p><span id="surligne;">HTML,</span>
sigla di HyperText Markup Language (letteralmente
linguaggio di
marcatore iper-testo), è il linguaggio concepito per
creare le pagine del World
Wide Web. Wide Web. E' un linguaggio di descrizione di documento basato
sul
SGML.</p>
</body>
</html>
```

3.7) Fine del terzo esercizio!

Ouf! Un grosso sforzo è stato già fatto e, tuttavia, restano ancora molte cose da vedere! Ma riposiamoci 5 minuti prima di rituffarci nella suite di questo tutorial.

Ed ora una buona notizia; se avete seguito tutta questa parte dedicata alla presentazione e all'utilizzazione dell'editor cascades, l'ultima parte sarà ancora più semplice, perché sarà sufficiente modificare un solo parametro per esportare un foglio di stile. Infine, vedremo ancora qualche attrezzo molto pratico, e poi arriveremo al termine con questo tutorial!

Trucco!

Non abbiamo visto la funzione *Anteprima*. Proviamo a vedere il risultato in un navigatore esterno (o *anteprima*). Se utilizzate Mozilla o un browser della famiglia di Mozilla ed esso è definito come browser di default (Nvu, utilizza il browser di default automaticamente) e se siete sotto Windows, il risultato dovrà essere fedele. Altrimenti, se Internet Explorer è il vostro browser di default, ah, ah, ah, rischiate d'avere qualche sorpresa nell'impaginazione! Sicuramente brontolerete vedendo che il risultato non sarà lo stesso tra Nvu e Internet Explorer!

Da dove viene questo? Da una cosa strana che chiamano « dtd » (definizione del tipo di documento). Se desiderate ottenere lo stesso risultato che avevate sotto Nvu, occorre modificare leggermente il dtd per far sì che Internet Explorer legga correttamente le vostre specifiche! Cioè, togliere una parola. La parola che disturba tanto Internet Explorer è *transitional*.

Vediamo questo in dettaglio. Cliccate sulla scheda <HTML> source, dovrete avere in alto: `<!DOCTYPE HTML public "-//w3c//dtd HTML 4.01 transitional//en">`. L'operazione è semplice, occorre eliminare la parola *transitional* per trasformare il vostro *HTML 4.01 transitional* in *HTML 4.01 strict* e hop! Tutto ridiventa normale. Se non riuscite a modificare il doctype con Nvu, editate le vostre pagine con qualsiasi editor di testo come Notepad o Wordpad (sotto Windows).

Bene, non molto pratico per un grosso sito, lo confesso, ma perdonate Nvu, è un programma ancora molto giovane. Vedrete che migliorerà col tempo.

Questo non è il solo problema con Internet Explorer e le sue differenti versioni. Per esempio, se attribuite una misura al vostro corpo di pagina di 70%; IE5 non lo riconosce. Il testo occuperà la finestra intera. Se volete avere un corpo di pagina al 70%, occorre aggiungere un calco che avrà la misura di 70%! IE5 leggerà correttamente la page.

Il codice html seguente:

`<body id="miseenpage">` e il css corrispondente: `#miseenpage {width:70%;}` non sarà compreso da IE5.

Invece il codice html seguente:

`<body>`

`<div id="miseenpage">` con il css corrispondente sarà letto senza problema.

4) 3° modo: esportare un foglio di stile

L'inconveniente maggiore di un foglio di stile interno, è che lo stile si applica unicamente a questo foglio. O, un sito Web comporta più pagine. Attribuirne una sola volta uno stile definito per tutte le pagine del sito sarà molto comodo. Poco importa! Nvu e l'editor Cascades vanno, una volta ancora, a semplificarvi la vita.

4.1) Inizio del quarto esercizio

Ritorniamo un istante alla concezione di un sito. Un sito è composto da una cartella generale, che conterrà altre cartelle, oltre che le vostre pagine HTML. Riferitevi alla parte I, introduzione, capitolo 3, « [struttura di una pagina Web e di un sito](#) », § rudimenti della struttura logica di un sito Web.

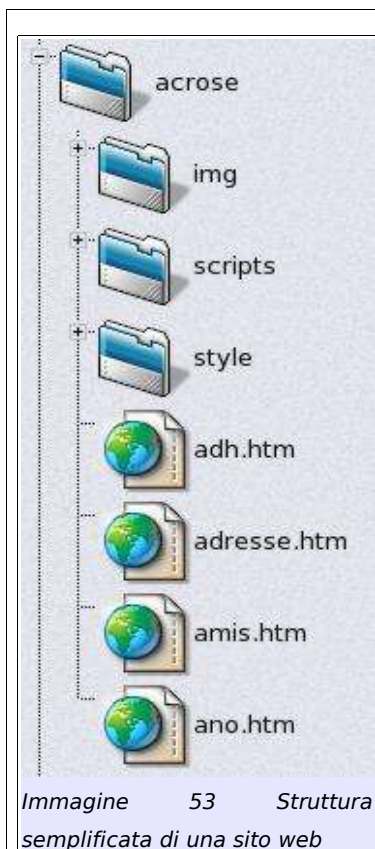
Nel nostro esempio, è il repertorio « acrose ». In « acrose », si trovano tre altre cartelle: « img » per contenere le immagini, « scripts » per gli script e « style » sarà la cartella dove noi andiamo ad esportare il nostro foglio di stile.

4.2) Esportazione del foglio di stile con l'editor Cascades

Per la comodità dell'esercizio, vi invito a creare almeno una pagina supplementare, sia rinominando mapage3.htm in mapage4.htm, sia creandone una interamente nuova. Vedete voi.

E ancora, se fino ad ora non avete ancora creato un sito virtuale, io vi consiglio di farne uno, per facilitare la comprensione dell'esercizio.

Alla fine dei conti, dovrete avere qualche cosa rassomigliante a questo:



- Una cartella generale contenente il nome del vostro sito. Diverse sotto-cartelle e diverse pagine HTML.
- Bene. Adesso aprite Nvu, poi mapage3.htm, e, infine l'editor Cascades. All'apertura dell'editor, il vostro foglio di stile interno appare nella finestra di sinistra. Cliccate sotto.
- Cliccate su *Esporta foglio di stile e passa alla versione esportata*. La finestra seguente apparirà: chiedendovi dove registrare il foglio di stile.
- Selezionate la vostra cartella contenente il sito virtuale, poi aprite la cartella « style » e scrivete nella casella *Nome file*, export.CSS. Poi salvate il tutto. Ed ecco il vostro foglio di stile esterno è creato! Non è poi così complicato!

Trucco!

C'è un problema un po' fastidioso. L'editor scrive nel codice HTML l'indirizzo completo e non relativo. Dunque, occorre intervenire sul codice sorgente, ma con tutto quello che vi ho fatto fare, se temete questa operazione... Io non posso fare di più per voi.

Altrimenti, andate nel codice sorgente della pagina HTML mapage3.htm cliccando su <HTML> Sorgente. Perché questo fastidio? Se preparate un sito

internet, è per pubblicarlo su Internet. O, dato che molto probabilmente il vostro sito sarà disposto altrove piuttosto che sul vostro elaboratore, è meglio imparare a correggere questi piccoli errori subito, perché il server e il navigatore avranno bisogno dei loro indirizzi relativi per la cartella radice del nome del vostro sito.

Cercando verso l'alto della pagina dovrete trovare questo:

```
<linkmedia="screen"rel="stylesheet"href="file:///home/toto/Document/tutoriel20NVU/acrose  
/style/export.CSS" type="text/CSS">
```

(questo indirizzo corrisponde a un' indirizzo sotto Linux; sotto Windows, essa sarà del tipo: file:///C:/net/acrose/style/export.css, per esempio).

Occorre intervenire sull'indirizzo del legame togliendo tutto eccetto « style/export.CSS ».

Avremo questo risultato:

```
<linkmedia="screen"rel="stylesheet"href="style/export.CSS"type="text/CSS">
```

Ancora un piccolo difetto di gioventù!

4.2.1) Indirizzi relativi

Affronteremo il problema degli indirizzi relativi. Gli indirizzi relativi sono collegamenti in relazione con cartelle considerate come radici. Sono diverse dagli indirizzi assoluti che, si riferiscono ad una sola ed unica radice, il disco rigido o la lettera C: \ per Windows e / per Linux.

Riprendiamo la costruzione dell'albero del nostro sito virtuale. Consideriamo una pagina prova, `essai.htm`, che metteremo in molti posti nella struttura dell'albero del sito virtuale ed osserviamo come si scrive un indirizzo relativo in funzione del suo posto e della cartella radice del nostro sito, `acrose`. Per comodi-

tà dell'esercizio, ho aggiunto una pseudo-pagina HTML a titolo comparativo:

```
+---acrose
|  essai.htm
|  adresse.htm
|  ajout.htm
|  amis.htm
|  ano.htm
|
+---img
+---script
+---style
    export.css
    export.htm
```

- Primo caso. La pagine *test* è registrata insieme tutte le altre pagine HTML della cartella *acrose* e noi cercheremo di collegare i due file seguenti: *export.css* e *export.htm* che si trovano nella cartella *stile*. L'indirizzo relativo è:

- *style/export.css*, per un foglio di stile:

```
<linkmedia="screen" rel="stylesheet" href="style/export.css" type="text/CSS">
```

- *style/export.htm*, per una pagina HTML

```
<a href="style/export.htm" title="un collegamento di pagina">un collegamento di
pagina </a>
```

che corrisponde a

```
+---style
    export.css
    export.htm
```

- Secondo caso. La pagina HTML è all'esterno della cartella *acrose* e desideriamo collegare le stesse pagine, l'indirizzo relativo sarà allora

- *acrose/style/export.css*, per un foglio di stile

```
<linkmedia="screen"rel="stylesheet"href="acrose/style/export.css"type="text/CSS">
```

- *acrose/style/export.htm*, per una pagina HTML

```
<a href="acrose/style/export.htm" title="un collegamento di pagina">un collegamento
di pagina</a>
```

che corrisponde a

```
+---acrose
  +---style
    export.css
    export.htm
```

- Terzo caso. La pagina test si trova all'interno di una cartella chiamata html che a sua volta appartiene alla struttura del sito *acrose*.

```
-acrose
+---html
|  essai.htm
|  adresse.htm
|  ajout.htm
|  amis.htm
|  ano.htm
|
+---img
+---scripts
+---style
  export.css
  export.htm
```

Per ritrovare l'indirizzo relativo bisogna risalire di una cartella, in altre parole bisogna uscire dalla cartella html per poter ritrovare l'indirizzo buono. Ciò seguirà:

`../style/export.css`

L'elemento `../` indica che bisogna risalire di una cartella per trovare l'indirizzo buono. Se ci sono due cartelle da risalire, avremo `../../style/export.css`

- `../style/export.css`, per un foglio di stile

```
<linkmedia="screen"rel="stylesheet"href="../style/export.css"type="text/CSS">
```

- `../style/export.htm`, per una pagina HTML

```
<a href="../style/export.htm" title="un collegamento di pagina">un collegamento di
pagina </a>
```

che corrisponde a

```
-acrose
+---html
|      prova.htm (risalire di una cartella per uscire ../ e trovare style)
+---style
      export.css
```

4.3) Attaccare più pagine con uno stesso foglio CSS

Inserite la vostra ultima pagina mapage4.htm in Nvu. Aprite l'editor CSS. E la, al posto di cliccare su *Nuovo gruppo*, cliccate su *Foglio collegato*. Ecco come appare la finestra:

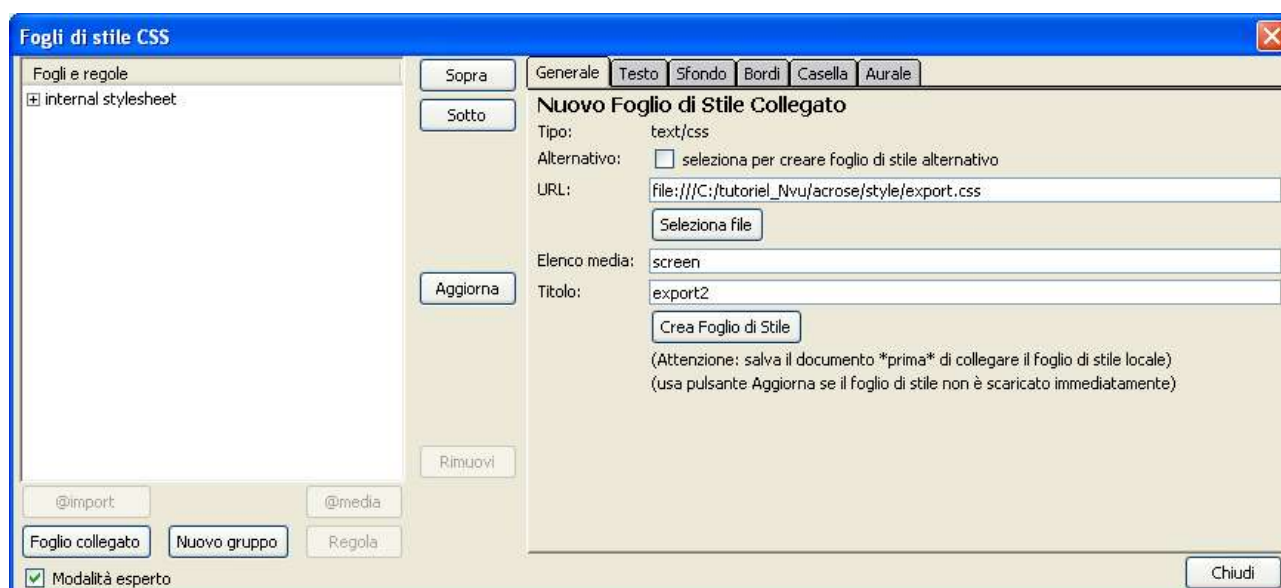


Immagine 54 Come attaccare più pagine HTML ad uno stesso foglio di stile

Nella casella « url », togliete l'indirizzo completo per lasciare soltanto l'indirizzo relativo. In *Media list*, scrivete *screen*, nel *Titolo*, *export2* e cliccate su *Crea Foglio di Stile*.

Il gioco è fatto! Il vostro foglio HTML si è automaticamente trasformato! Spero che con questo esempio, comprendiate tutto l'interesse che c'è nel lavorare con i fogli di stile. Voi definite una sola volta per tutte uno stile, poi l'appli-

cate a tutte le altre pagine ed ecco! Come si è detto.

4.4) Piccole rifiniture

4.4.1) La correzione ortografica con Controllo Ortografico

Nvu incorpora un correttore ortografico classico. Ciò nonostante, vi consigliamo vivamente di fare rileggere il vostro lavoro ad una persona umana. Ci sono degli errori che il più favoloso dei correttori non è in grado di rilevare!

Studiamo lo strumento *Controllo Ortografico*:

Per attivarlo è sufficiente cliccare sull'icona *Ortografia*, se questa ultima non è installata nella vostra barra di attrezzi, andate nel menù *Modifica* e scivolate fino a *Controllo Ortografico...* Potete anche aprire il dialogo utilizzando la combinazione dei tasti seguenti: Ctrl + k



Immagine 55 Installazione e funzionamento del correttore ortografico

- Installazione automatica del dizionario(i).

Nella parte « *Lingua* », un menù a discesa (freccia a destra) apre un dialogo con l'opzione « *Scarica altri* ». Potete scaricare i/il dizionario(i) di vostra scelta.

- Installazione manuale

Potete installare manualmente i dizionari. Per questo ricopiate, per esempio, il dizionario italiano che si trova in OpenOffice.org e mettetelo in Nvu. L'operazione è la stessa per le altre lingue.

Passi da seguire:

- In OOo, bisogna andare nella cartella: « OpenOffice.org1.1.1/share/dict/ooo » poi copiare i due file seguenti « it_IT.aff » e « it_IT.dic »
- In Nvu, bisogna andare nella cartella: « nvu-0.50/components/myspell » poi incollare i file « it_IT.aff » e « it_IT.dic »
- Rilanciare Nvu, aprire il correttore e a « *Lingua* » selezionare « it_IT ». Ed ecco fatto!

Funzionamento dello strumento *Controllo Ortografico*

➤ Ricontr^olla

Analisi della pagina intera

➤ Contr^olla Vocabolo

Analizza la parola corrente

➤ Parola errata

La parola presenta un errore ortografico (spesso, un errore di battitura).

➤ Sostituisci con

deve essere rimpiazzato da, un campo vi mostra la parola da cambiare. Tenete conto della finestra di suggerimento.

➤ Suggerimenti

Tutti i suggerimenti possibili. E' sufficiente selezionare la parola per far si che essa appaia nel campo *Sostituisci con*.

➤ Sostituisci

Rimpiazza la parola selezionata nel campo *Sostituisci con* nel vostro documento.

➤ Sostituisci tutti

Rimpiazza tutte le parole presentanti lo stesso errore o no, una sicurezza di un certo tipo se utilizzate più volte una stessa parola.

➤ Ignora

Ignorare la correzione, questo capita spesso con l'utilizzo di parole di un'altra lingua o di sigle.

➤ Ignora tutti

Ignorare tutto. Cosa aggiungere?

➤ Dizionario personale

→ Aggiungi vocabolo

Cliccando su questo bottone, aggiungete una parola al vostro dizionario personale. Molto utile!

→ Modifica

Apri un editor per generare il vostro dizionario personale. Potete anche aggiungere, eliminare, e dunque modificare a piacere il vostro dizionario.

➤ Chiudi: chiude lo strumento *Controllo Ortografico*.

4.4.2) Aggiunta degli stili in linea

Desiderate modificare lo stile di un titolo senza che ci sia un intervento nello stile generale? Prendiamo, per esempio, il paragrafo « spiegazione del linguaggio HTML ». Andate dunque a generare uno stile in linea, cioè, uno stile proprio a questo marcatore che sarà integrato nel codice HTML.

Dunque sempre le stesse operazioni di selezione. Cliccate sul titolo « spiegazione... » per attivare il suo marcatore in basso e selezionate, con un clic destro, *Stili inline*.

Un menù contestuale, nella quale riconoscerete le differenti schede dell'editor CSS, appare in aggiunta delle finestre di dialogo distribuite individualmente. Scegliete *Proprietà testo* e passate il colore del testo a « #c0c0c0 ». Ed ecco il colore del vostro titolo di paragrafo cambiato; non è facile?

Ecco il codice corrispondente ad uno stile interno :

```
> <h2 style="color: rgb(192,192,192)>explication...</h2>
```

Questo stile è interno a questo elemento preciso. Vedremo come estrarre questo stile interno per trasformarlo in stile generico e inserirlo in un foglio di stile.

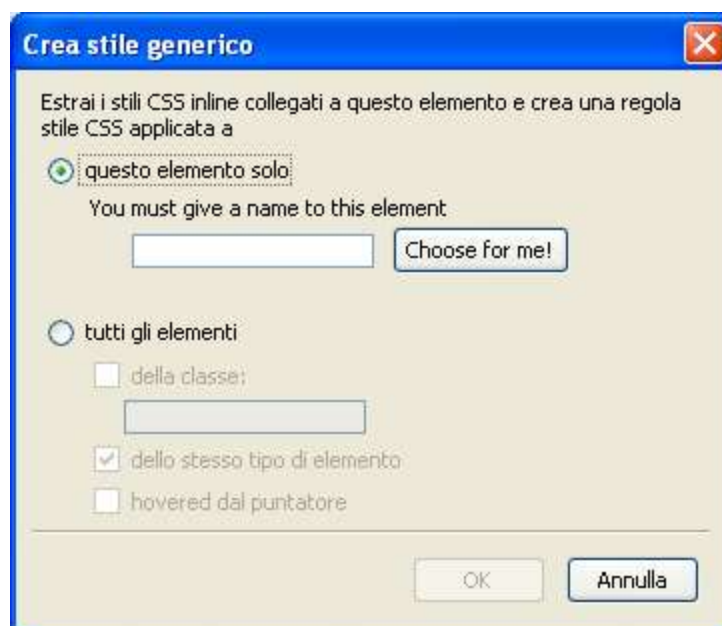


Immagine 56 Estrarre dei stili particolari verso un foglio di stile generale

Questa finestra di dialogo crea stili generici che applicherete, sia all'elemento interessato (*questo elemento solo*), sia a tutti i marcatori di tipo h2 (*tutti gli elementi*) e, in più, potete applicarlo agli elementi avendo una classe, o ancora provocare un cambiamento quando il puntatore passa sopra (Molto bella questa opzione!). Infine, avete la possibilità di scegliere un nome per identificare questo stile o di lasciare Nvu scegliere per voi (*Scegli per me ! - Choose for me!*).

Purtroppo, questo stile generico si applicherà unicamente a questo foglio come uno stile interno. L'ottimo sarebbe avere la possibilità di esportarlo verso un foglio di stile esterno.

Ora, ecco ancora un'altra proprietà di Nvu. Cliccate, in basso a sinistra, su h2 con un clic destro, riselezionate *Stili inline*, un nuovo dialogo s'attiva: *Estrai e crea stile generico*. Cliccate sotto.

4.4.3) L'editor proprietà avanzate

L'abbiamo incontrato più volte nel corso di differenti esercizi. Andiamo a vedere in dettaglio il suo funzionamento. Serve ad attribuire certe proprietà su

dei selettori precisi, un titolo di altezza 2 (h2), un paragrafo (p), ecc. L'editor si divide in tre parti principali:

Per lanciare l'editor, esistono due modi generali:

- Il primo consiste in un clic destro sul selettore corrente, in basso a sinistra, e poi cliccare su *Proprietà avanzate...*
- Il secondo consiste in un doppio clic su un titolo di paragrafo o sul paragrafo intero e l'editor s'attiverà.

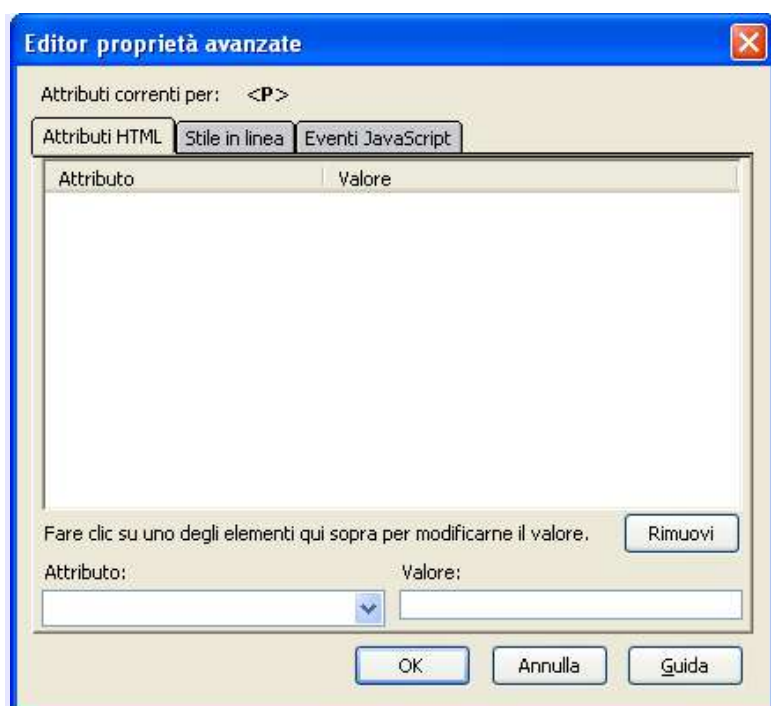


Immagine 57 L'editore delle proprietà avanzate

➤ **Attributi correnti per : <p>**

Ho lanciato l'editor per attribuire certi valori ad un paragrafo particolare da dove il valore <p>. Se avevo selezionato un titolo di altezza 2, sarebbe marcato *Attributi correnti per : <h2>*

➤ **Scheda Attributi HTML**

Questa scheda si divide in due parti principali, una finestra generale (la più grande) separata in due sezioni *Attributi* e *Valore*. Il pulsante *Rimuovi* toglierà

l'attributo selezionato e il suo valore. Per modificare il valore di un attributo, selezionatelo cliccando sopra. Di sotto, i due campi da riempire corrispondono rispettivamente a *Attributi* e *Valore*.

Ricorderete una freccia nel campo *Attributi*, questa ultima indica l'esistenza d un menù a discesa.

Analizziamo questo menù :

→**Align**

Attribuite un allineamento generale a questo paragrafo, al quale corrisponderà un valore nel campo seguente per giustificare il testo, sia sul margine di sinistra (*left*), sia su quello di destra (*right*), sia centrato (*center*), sia giustificato a destra e a sinistra (*justify*).

→**Id**

Per **id**entificatore, questo attributo sarà molto utile per attribuire un identificatore preciso ad un blocco specifico. Nel campo *Valore*, inserirete il nome del vostro identificatore.

→**Class**

Una classe in CSS ha la stessa funzione che l'**id** precedente, eccetto che potete attribuire più volte una stessa classe all'interno di una stessa pagina allorché un identificatore non può essere attribuita che una sola volta. Nel campo *Valore*, inserirete il nome corrispondente a questa classe precisa.

→**Title**

Date un nome al vostro paragrafo

→**Lang**

Specificate la lingua corrente, it per italian, fr per french, en per english, etc. Utile quando utilizzate parole di un'altra lingua oltre la lingua originale del documento.

dir

Specificate la **dir**ezione di lettura del vostro testo. I valori sono:

ltr (LeftToRight), lettura da sinistra a destra.

rtl (RightToLeft), lettura da destra a sinistra.

→ **Scheda Stili interni**

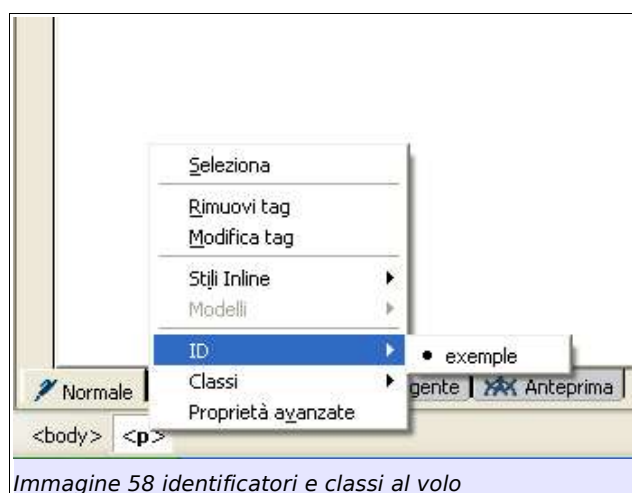
Aggiungete degli stili in linea, cioè, definite uno o più stili particolari al marcatore selezionato, qui <p>. Riservato ad utenti esperti; è necessario una buona conoscenza degli stili.

→ **Scheda Eventi JavaScript**

Potete inserire degli eventi di tipo JavaScript, per esempio: il cambiamento di una immagine quando che c'è il passaggio del cursore sul mouse o l'apertura di una finestra pop-up. Anche esso riservato ad utenti esperti aventi una buona conoscenza di JavaScript.

4.4.4) Selezione delle classi e degli identificatori al volo

Nvu si è arricchito di una selezione di stili di classe e di identificatori (*Classi* e *ID*). Andare nella barra dei lavori (in basso a destra), selezionate un marcatore e con un clic destro è aggiunto *Classi* e *ID*. Avete una vista diretta di tutti gli identificatori e classe che si rapportano al foglio di stile corrente. Un trattino di separazione vi indica quale stile di classe o quale identificatore è in corso d'utilizzo. Questo è preceduto da un punto. Potete anche attribuire uno stile a non importa quale marcatore HTML o cambiarlo. Piuttosto pratico.



4.5) Generare delle pagine modello

Non basta semplicemente realizzare un sito e delle pagine HTML perché un sito viva, occorrerà anche aggiungere delle pagine. Che voi siate soli o più per mantenere un sito, è sempre pratico avere una pagina modello per preservare l'omogeneità del sito. Con Nvu, questa possibilità è prevista e anzi sarà ancora più semplificata se utilizzate i fogli di stile!

Il vantaggio dei fogli modello è di permettere a tutte le altre persone oltre a voi di poter creare semplicemente e facilmente una pagina HTML per il vostro sito. In questo, Nvu vi facilita la vita, perché esso funziona interamente in modo grafico! Non occorre che i vostri colleghi siano dei professionisti di HTML, è sufficiente aprire una pagina modello, inserire un testo, registrare questa pagina nel formato HTML e non avete che da metterlo in rete

4.5.1) Come creare una pagina modello?

Andate nella parte gestione interna/esterna della barra degli strumenti di composizione, cliccate sulla freccia a lato di *Nuovo*, scorrete fino a *Altre opzioni...*

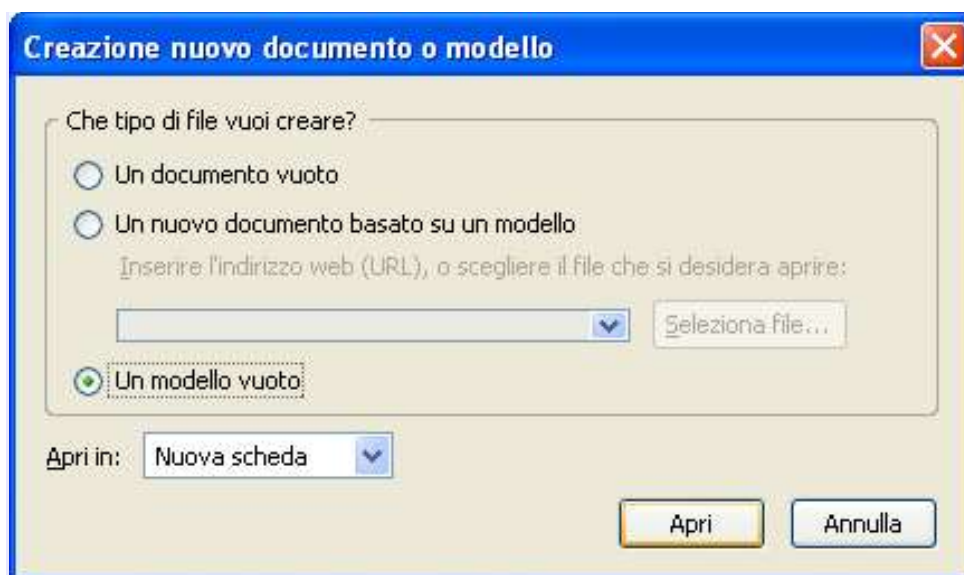


Immagine 59 Creazione di una pagina modello

➤ ***Che tipo di file desiderate creare?***

➤ ***Un documento vuoto***

apre una pagina HTML vuota.

➤ ***Un nuovo documento basato su un modello***

apre una pagina modello (*template*).

➤ ***Un modello vuoto***

crea una nuova pagina modello.

E' questa opzione che noi andremo ad utilizzare. Cliccate su *Apri*. Una nuova pagina si apre. Se lavorate con dei fogli di stile esterni, la sola cosa che dovete fare è di aprire l'editor CSS, di legare il vostro foglio di stile (con *stile collegato*), poi registrare il vostro foglio con l'estensione mzt al posto di htm o di HTML. Questa estensione indicherà a Nvu che questa pagina è una pagina modello.

4.5.2) Come lavorare con una pagina modello ?

Premete su *Apri*, quando il dialogo appare nel campo *Tipo file:*, scegliete Modelli HTML (templates). Se avete collegato il foglio di stile esterno dell'esercizio precedente, un quadro bianco dovrebbe apparire. Ora scrivete: "Un modello di pagina" e scegliete altezza titolo 2 (heading 2) e, hop, il titolo è automaticamente formattato rispettando l'aspetto grafico che avete designato per le vostre pagine.

Attenzione!

Al momento della registrazione, non cliccate sull'icona *Salva*, occorre andare nel menù *File* e cliccate su *Salva con nome...* (alt+f+v). Nella finestra di dialogo *Salva come:*, scegliete *Tutti i file* al posto di HTML templates *.mzt, e registrate la vostra pagina modello nel formato htm o HTML.

Perché questo? Se desiderate tenere un modello base riutilizzabile, è l'uno modo per farlo. Altrimenti, dovete indicare che le modifiche stabilite su questa pagina non debbano essere prese in conto dalla vostra pagina modello.

4.5.3) Definire delle zone editabili con una pagina modello

Anche se non ho perfettamente afferrato il senso di una zona editabile; lascio qualche informazioni sul suo utilizzo.

Nella vostra pagina modello, scegliete nella barra di lavoro il marcatore HTML che desiderate utilizzare come zona editabile. Poi con un clic destro, scorrete fino a *Modello/Rendi editabile*.

Una finestra di dialogo s'attiva dove attribuite un nome a questa zona oltre che diverse proprietà. L'ho testata ma non ne comprendo il senso. Spiacente. C'è qualche lettore che conosce bene l'argomento?

Tuttavia, la zona editabile può fungere da guida. Immaginiamo che un

altra persona utilizza un modello, la zona editabile contiene il nome di zona Titolo, un'altra, il nome Corpo di pagina. L'utilizzatore non ha che da riempire le zone corrispondenti, registrare la pagina con l'estensione HTM o HTML.

All'atto della pubblicazione della pagina in un browser, le zone non appaiono ma il testo inserito sì. Pratico per condividere il lavoro!

4.6) Come mantenere il vostro sito in rete con Nvu?

Dovete attivare il gestore del sito premendo il tasto F9. Cliccando su *Modifica siti*, una finestra di dialogo si apre con i parametri seguenti:

- il nome del vostro sito
- l'indirizzo ftp o www del vostro host
- l'indirizzo locale dove si trova il vostro sito presso il vostro host
- il vostro nome di utente
- la vostra password.

La connessione viene stabilita, poi appare nella finestra di sinistra la radice del vostro sito. Da notare che il selettore *Tutti i file* vi permette di scegliere, sia tutti i file, sia unicamente le immagini o le pagine HTML.

In seguito cliccate sulla pagina che desiderate modificare, essa viene scaricata, e effettuerete le vostre modifiche con Nvu.

Registrate le vostre modifiche. Nvu ricaricherà la vostra pagina verso il server del vostro host ed ecco fatto!

4.7) Riepilogo

Il vantaggio di un foglio di stile esterno è di poter assegnare una stessa formattazione a più pagine. La cosa più pratica è quella di generare direttamente una pagina HTML modello con il foglio di stile in questione.

Il resto non è che un gioco da ragazzi! Questo deve forvi richiamare

l'importanza nella preparazione di un sito. Tutti questi trucchi pratici che Nvu vi offre possono essere realmente sfruttati solo nel caso che l'insieme del sito sia stato pensato precedentemente. Deve esistere su carta o, al meno, dovete avere una rappresentazione mentale sufficientemente chiara per far sì che l'elaborazione del sito si realizzi bene, utilizzando il potenziale di un editor HTML come Nvu.

L'essenziale di un sito si basa su questo. Successivamente, la scelta della lingua, della formattazione è una scelta di gusti; ora conoscete tre modi diversi per creare le vostre pagine. Vedete voi di scegliere quello che preferite.

4.8) Esempio di codice HTML e CSS (foglio di stile esportato)

Il foglio di stile, identico a l'esempio visto precedentemente, §3.6, sezione D, è esportato a l'esterno della pagina HTML. I cambiamenti si verificano nell'indirizzamento di intestazione. Nel codice HTML è apparsa una nuova linea che segnala che questa pagina è messa in relazione con un foglio di stile esterno e che un collegamento è stato creato con l'indirizzo esatto (`href="style/export.css"`). Infine, questo foglio di stile è orientato in particolare agli schermi dell'elaboratore (`media="screen"`).

```
<link media="screen" rel="stylesheet" href="style/export.css"
type="text/css">
```

Ecco il codice HTML completo :

```
<html lang="it">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>mapage1</title>
<meta content="vostro nome o vostro pseudo" name="author">
<link media="screen" rel="stylesheet" href="style/export.css"
type="text/css">
</head>
<body>
```

```
<h1>Il linguaggio html</h1>
<h2>Presentazione</h2>
<p>HTML, sigla di HyperText Markup Language (letteralmente
linguaggio di
marcatore iper-testo), è il linguaggio concepito per
creare le pagine del World
Wide Web. Wide Web. E' un linguaggio di descrizione di documento basato
sul
SGML.</p>
```

4.9) Fine del quarto esercizio

Questo ultimo esercizio vi ha mostrato come produrre un foglio di stile e come realizzare un pagina modello per il vostro sito.

Con la fine di questo quarto esercizio finì, abbiamo introdotto l'essenziale di Nvu. Ora sta a voi ad esercitarvi ancora!

5) Creare dei Formolari

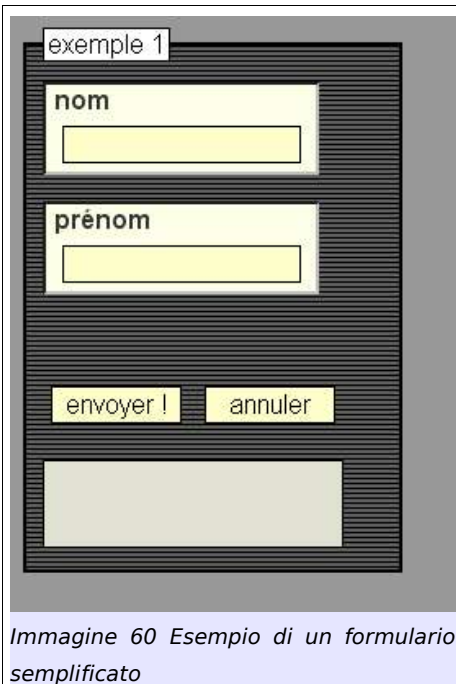
Introduzione

Abbiamo visto come realizzare con Nvu un sito web classico e piuttosto statico ma rispettoso degli standard del Web. Ma alla fin fine la possibilità di poter aggiungere una parte dinamica è ciò che renderà il vostro sito più attrattivo. La tecnica del formulario è un mezzo particolare tra altri. Esso permette di raccogliere e di elaborare i dati forniti da un utilizzatore. E' la tecnica più utilizzata. Per questo, occorrono due cose principali: un linguaggio di formulazione dei dati (il formulario) definito da codice *HTML* e un linguaggio che elaborerà i dati inseriti dall'utilizzatore, un linguaggio di *script*, ma non necessariamente.

Tuttavia un problema sussiste. I formolari sono fatti per scambiare dati con il visitatore del vostro site. Per dare un cenno dell'utilizzo dei formolari, andiamo a delimitare il problema creando due tipi di formolari. Il primo avrà per scopo di semplificare la navigazione nel vostro sito. Il secondo vi presenterà un caso tipico di recupero dei dati. Questa flessibilità è resa possibile grazie ad un linguaggio di script molto comodo, il *JavaScript*.

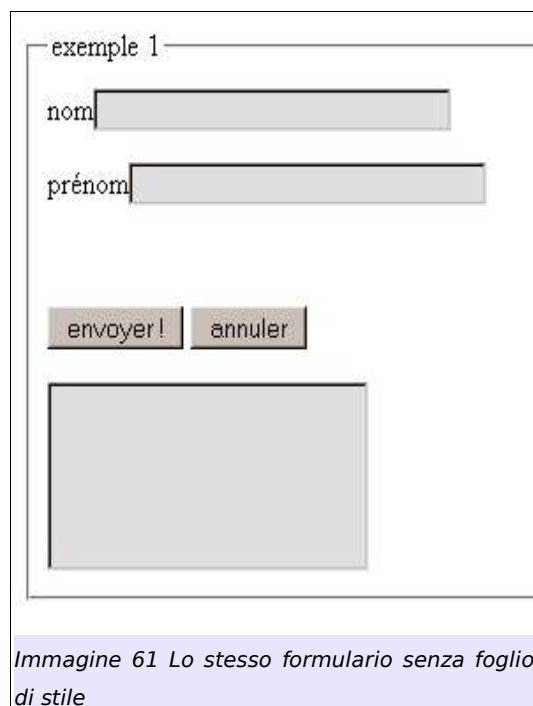
Chiariamo subito una cosa: non è con questo manuale che imparerete ad utilizzare il *JavaScript*. Per questo, vi consiglio l'eccellente opera *SELFHTML* che tratta in un modo quasi esaustivo di « *HTML*, *JavaScript* e di *scripts cgi* » per un trattazione completa dei formolari. Noi ci limitiamo unicamente a scoprire l'opzione formulario di Nvu. Vedremo che cosa Nvu è in grado di fare, ma anche i suoi limiti nello specifico.

L'idea è di creare dei formolari che *JavaScript* elaborerà e dai quali ci restituirà un'uscita in funzione di ciò che gli chiederemo. Per rendervi meglio conto, ecco un'immagine del risultato:



- L'immagine a fianco vi mostra un formulario semplice nel quale abbiamo due campi da riempire (nome e cognome).
- Nel momento in cui cliccherete sul pulsante « *envoyer !* », il risultato dell'inserimento del formulario apparirà nello schermo in basso.
- Infine, se l'utilizzatore non ha riempito tutti i campi, una finestra gli chiederà di riempire il campo mancante. In ogni momento l'utilizzatore potrà annullare il suo inserimento con il pulsante « *annuler* ».
- Rifiniture: i pulsanti « *envoyer !* » e « *annuler* », quando saranno sorvolati, cambieranno la forma del cursore il quale si trasformerà in puntatore (la famosa mano) come se fosse un collegamento! (indicazione grafica supplementare e comoda).

- Provvederemo anche che il formulario sia comprensibile e funzionale senza rifiniture per essere ben presentato (lo chiameremo successivamente: lo scheletro), vedere l'immagine qui sotto:



5.1) Che cos'è un formulario?

Un formulario è un mezzo per recuperare dati inseriti da un utilizzatore. Questi dati possono essere suddivisi in tre categorie principali:

- L'ottenimento di informazioni sull'utilizzatore (nome, cognome, indirizzo elettronico e/o fisico).
- Una serie di domande opzionali che l'utilizzatore deve selezionare (che si incontrano sotto la forma di pulsanti radio, di casella di selezione e una scelta tra una lista).
- La possibilità per l'utilizzatore di lasciare un commento.

Per le necessità dello studio non vedremo che due esempi, uno semplice (una liste di scelta che potrà servire da lista di navigazione sul vostro sito) e un formulario un po' più elaborato con il recupero e l'invio dei dati.

5.2) Il metodo scelto

Padroneggiando poco i linguaggi di script, sono andato alla ricerca di qualche cosa che corrispondeva a criteri specifici: un esempio semplice, funzionale di formulario utilizzante, di conseguenza, un codice anch'esso semplice.

Inoltre, desideravo che questo codice funzionasse almeno su due grandi categorie di navigatori: Internet Explorer e quelli della famiglia Gecko (Mozilla, Firefox).

Per mia fortuna l'ho trovato sul sito quirksmode. L'autore, Peter-Paul Koch²³, lascia libero l'utilizzo degli esempi nonostante questi non siano sotto una particolare licenza.

23)Il sito di traduzione degli articoli di fondo su HTML e Css www.pompage.net sta pubblicando questi mesi (agosto 2004) una traduzione di numerosi articoli dell'autore. Comunque, non si tratta di articoli destinati a principianti.

5.2.1) Metodo seguito

Per poter realizzare i nostri formulari, andiamo ad utilizzare tre linguaggi possedenti loro caratteristiche proprie.

- Per costruire lo scheletro del formulario, utilizzeremo il linguaggio HTML che è ampiamente sufficiente.
- Per costruire i test di verifica dei formulari, utilizzeremo il linguaggio *JavaScript* che è il più adatto²⁴.
- Infine per l'aspetto estetico, utilizzeremo il linguaggio dei fogli di stile particolarmente adatto al design Web.

24)L'aggiunta di javascript è opzionale per lo svolgimento dell'esercizio. E' qui sorvolato perché la coppia HTML + CSS non è abbastanza completo per rendere totalmente operativo un formulario.

5.3) Definire un formulario (inizio del quinto esercizio)



➤ Il programma mette a nostra disposizione vari strumenti grafici per realizzare senza troppa difficoltà un formulario completo.

➤ Si lamenterà, soltanto, che l'inserimento di *javascript* non sia più agevolata da un punto di vista grafico. La console JavaScript non è delle più comode da un punto di vista ergonomico.

➤ **Definire un formulario...**

Definirete le caratteristiche generali del formulario (nome, metodo, tipo d'azione, di codifica (?), etc).

➤ *Campi del formulario...*

Definirete i campi del formulario da sapere: campo testo (*Text*), pulsante radio, di validazione, di annullo (*Reset*), casella di selezione, protezione con password, etc.

➤ *Immagine del formulario...*

Inserirete un'immagine come elemento di un formulario e potete quindi attribuire ad esso un'azione precisa.

➤ *Zona di testo...*

Definirete un campo testo, per esempio per lasciare l'utilizzatore scrivere un messaggio.

➤ *Lista di selezione...*

Definirete una lista di selezione come lista di scelta.

➤ *Creare un pulsante...*

Definirete un pulsante di vostra scelta.

➤ *Creare una etichetta*

Una opzione che permetterà di definire il testo che viene restituito tale e quale in una parte di formulario. Vedere l'immagine qui sopra (lo scheletro); i termini « *nom* » e « *prénom* » (cognome e nome) sono definiti come etichette.

➤ *Definire le proprietà dei campi...*

Definirete un campo o più campi in un formulario. Nell'immagine dello scheletro, il campo del formulario è riconoscibile grazie al suo titolo: « *exemple 1* ».

➤ *Indice di ricerca*

Permette di definire un indice di ricerca. Attualmente deprecato.

5.3.1) Primo approccio: creare una lista di scelta per semplificare la navigazione in un sito Internet.

Se avete seguito il tutorial a grandi linee, dovrete disporre di tre pagine aventi per nome rispettivamente `mapage1.htm`, `mapage2.htm`, `mapage3.htm`. Vi invito adesso a creare una quarta pagina che ci servirà da pagina d'ingresso per il nostro pseudo sito e che chiamerete `index.htm`.

In questa pagina andremo ad utilizzare le proprietà dei formulari per creare una lista di navigazione all'interno del nostro sito. Andiamo dunque a creare una breve lista che conterrà due gruppi con più selezioni possibili, il primo gruppo si chiamerà navigazione e il secondo, collegamenti esterni per esempio, e un pulsante di navigazione che quando sarà cliccato dall'utilizzatore lo condurrà alla pagina selezionata.

5.3.2) Definire gli accenni generali del formulario



Immagine 63 Definire le proprietà generali di un formulario

➤ Parametri

→ Nome modulo

E' in questo campo che precisate il nome del formulario. Perché dare un nome ad un formulario? Il nome è essenziale, se desiderate in seguito utilizzare *javascript* per esempio. (Vedremo questo più in dettaglio al momento dell'inserimento del codice *javascript*).

♦ Per l'esercizio, inserite : *navigazione*

→ Indirizzo invio

In questo campo, inserirete il tipo d'azione che desiderate con l'indirizzo corrispondente affinché il vostro formulario sia indirizzato correttamente.

♦ Per il nostro esempio, inseriamo un nome non valido, qui, *rapido*. poiché non ci serviremo del formulario per inviare dati.

Nella realtà, ci metteremo un indirizzo elettronico corrente del tipo:

tito@toti.org (ma attenzione ai programmi-robot, collettori di indirizzi.

Potrebbero approfittare di questa ghiotta occasione. Una buona soluzione sarebbe di codificare il vostro indirizzo); oppure si può utilizzare uno

script più performante come « cgi » a titolo d'esempio.

→ **Metodo**

Due opzione a vostra scelta. « *Get* » o « *Post* ». Combinato a « **Action** », scegliete il tipo di invio. Per un semplice indirizzo elettronico, « *Post* » è il metodo più comune.

◆ Per il nostro esempio, lasciamo il campo vuoto, sceglierete *post*.

→ **Pulsante Altre proprietà**

◆ **Codifica**

Opzioni:

-*application/x-www-form-urlencoded* L'opzione di default che invia i dati inseriti del formulario sotto forma di testo codificato.

-*Multipart/form-data*, un'altra opzione che vi permette di dare la possibilità all'utilizzatore d'invviare un file esterno. Questa opzione è da associare all'opzione *Fichier(file)* della finestra Campo del formulario.

-*text/plain*, questa opzione invia un testo nel formato grezzo. Il più semplice e il più pratico.

◆ **Frame**

Permette di scegliere come bersaglio una finestra *Frame*. Una opzione piuttosto incongrua allo stato attuale delle cose poiché Nvu non gestisce ancora i *Frame*.

➤ **Pulsante Rimuovi Modulo**

Elimina il formulario in oggetto.

Dato che noi andremo ad utilizzare *javascript*, precisiamo nella definizione generale del formulario l'inserimento di un identificatore che permetterà a Javascript di sapere come gestire l'evento. Attivate il pulsante *Proprietà*

avanzate.

Ricorderete nella scheda «Attributi HTML», l'inserimento dei differenti parametri iscritti in Attributo et Valore, parametri che andiamo a definire qui sotto.

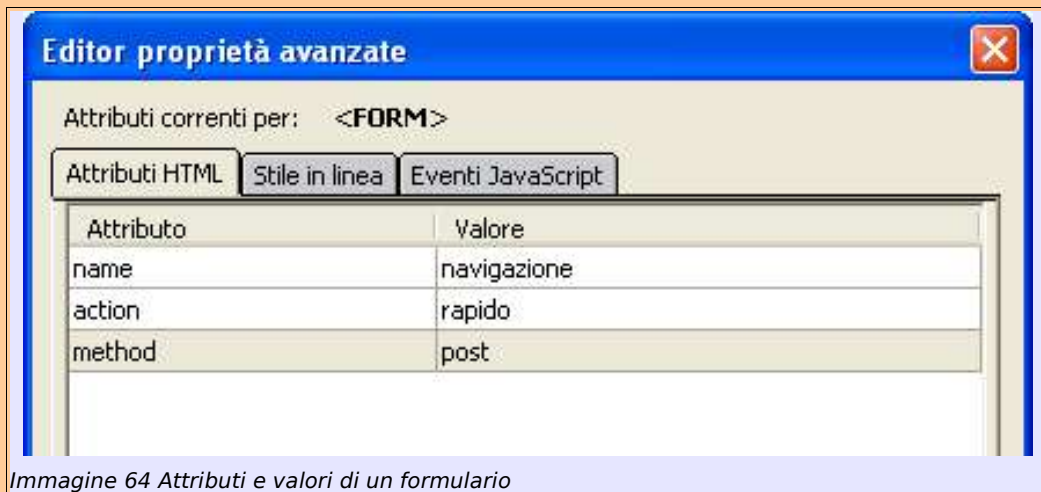


Immagine 64 Attributi e valori di un formulario

Con l'aiuto, di un menù a discesa, in basso alla finestra aggiungete l'Attributo di identificazione *id* e gli darete come Valore *attivazione* (per l'attivazione del formulario).



Immagine 65 Attributo e Valore

Questo viene dato nel linguaggio HTML :

```
<form name="navigazione" action="rapido" method="post" id="attivazione" >
</form>
```

5.3.3) Creazione del pulsante di navigazione

La logica indicherebbe di cominciare con la lista di scelta e quindi continuare con la creazione del pulsante di navigazione ma questa logica non sembra convenire in Nvu che schiaccia sistematicamente la lista di scelta una volta creato il pulsante. L'inverso tuttavia non è vero. Dunque cominciamo a creare il pulsante di navigazione per prima.

Nel menù Modulo visto precedentemente, attivate il dialogo *Campo modulo...*

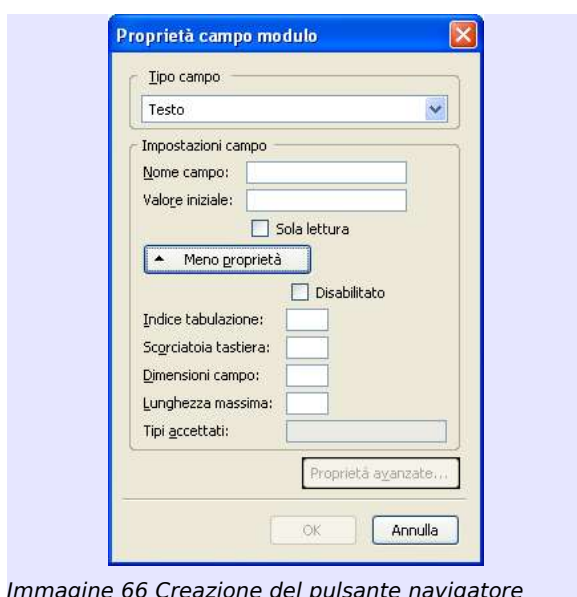


Immagine 66 Creazione del pulsante navigatore

Nel *Tipo campo*, selezionate *Pulsante*. In *Impostazioni campo*, scrivete in *Nome campo*, *navigatore* e la stessa cosa in *Valore campo*.

Poi aprite la finestra delle *Proprietà avanzate...* Andiamo a definire un evento JavaScript che verrà eseguito quando l'utilizzatore farà clic su questo pulsante.

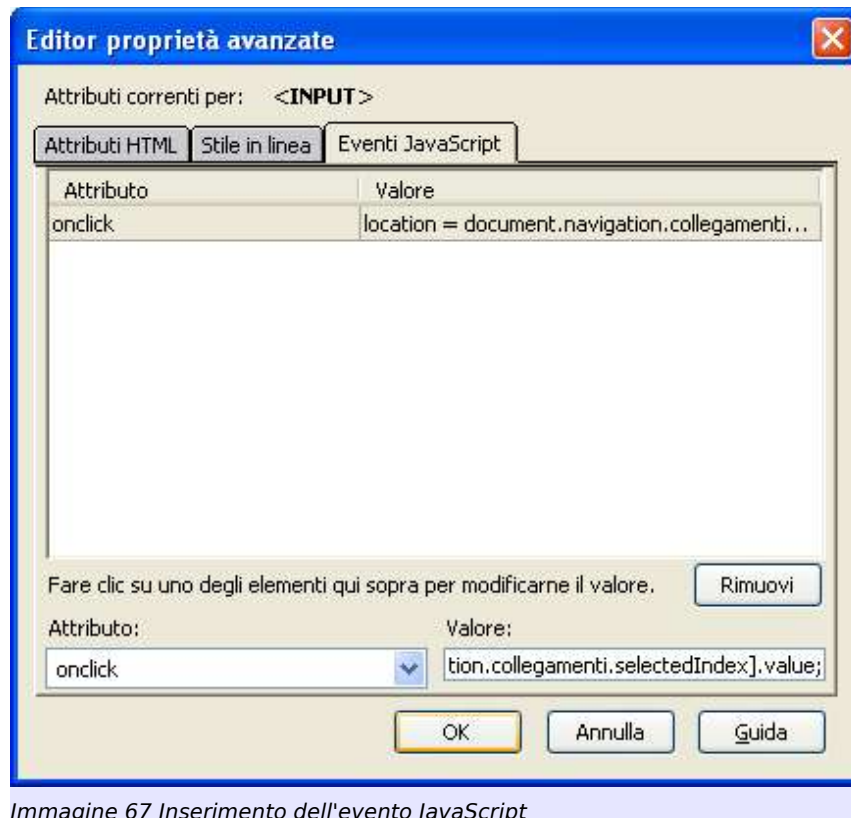


Immagine 67 Inserimento dell'evento JavaScript

Selezionate la scheda *Eventi JavaScript*, in *Attributo* scegliete l'evento *onclick* (quando l'utilizzatore clicca). Poi in *Valore*, scrivete la descrizione in linguaggio javascript dell'evento.

```
location = document.navigation.collegamenti.options  
[document.navigation.collegamenti.selectedIndex].value;
```

Confermate cliccando su ok. Vedremo il significato di questa frase quando avremo creato la lista di scelta.

5.3.4) Creazione della lista di scelta

Nel menù *Modulo* visto più in alto, attivate il dialogo *Lista di selezione...*
La finestra seguente si apre:

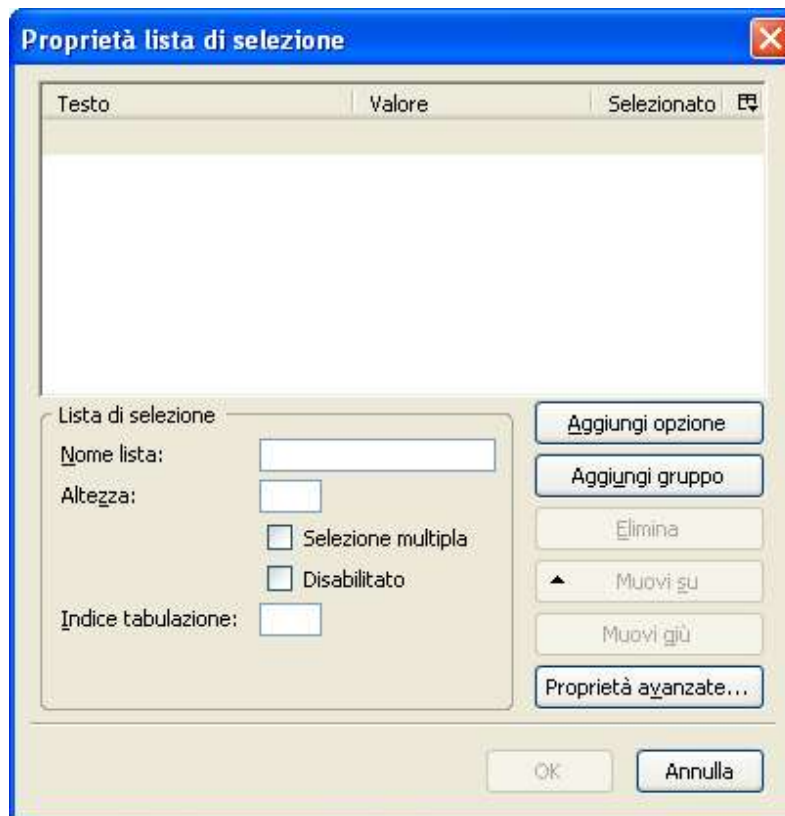


Immagine 68 finestra lista di selezione

➤ Finestra *Testo, Valore, Selezionato*

Inserite l'albero della vostra lista di scelta seguendo questo ordine:

```
|-----nome della lista
|-----nome del gruppo 1 (pulsante Aggiungi gruppo)
| |-----nome dell'opzione della lista (pulsante Aggiungi opzione)
| |-----nome dell'opzione della lista
| |-----nome dell'opzione della lista
|-----nome del gruppo 2
|-----nome dell'opzione della lista
|-----nome dell'opzione della lista
|-----nome dell'opzione della lista
```


→Testo

Corrisponde al testo che apparirà nella vostra lista di scelta.

→Valore

Il suo valore corrispondente per un trattamento interno. Ricorderete a questo proposito che il valore é automaticamente messo in minuscolo.

→Selezionato

corrisponde a una scelta di preselezione.

→ L'ultimo pulsante (completamente in alto a destra)

Vi permette di scegliere tra le opzioni: *Testo*, *Valore* e *Selezionato*.

➤ Quadro Lista di selezione**→ Nome lista**

Il nome generale della vostra lista.

→ Altezza

Per definire manualmente la grandezza della vostra lista di scelta

→ Selezione multipla

Come indica il suo nome: una lista a scelta multipla

→ Disabilitato

Per disattivare le opzioni di scelta della lista

→ Indice tabulazione

Per definire il livello di tabulazione di un campo ad un altro per una navigazione a tastiera.

➤ Pulsante Aggiungi opzione

Aggiunge un'opzione alla vostra lista.

➤ Pulsante Aggiungi gruppo

Aggiunge un gruppo che conterrà diverse opzioni

➤ Pulsante *Elimina*

Come indica il suo nome, elimina un'opzione o un gruppo

➤ Pulsante *Muovi su / Muovi giù*

Per far scendere o salire un'opzione, un gruppo nell'organigramma della lista.

➤ Pulsante *Proprietà avanzate...*

Apri il dialogo dell'editor delle *Proprietà avanzate*

Per l'esercizio, nel campo *Nome della lista* scrivete *collegamenti*

Torniamo un po' indietro e ricordiamoci della definizione generale del formulario:

```
<form name="navigazione" action="rapido" method="post" id="attivazione" > </form>
```

Ora che abbiamo dato il nome *collegamenti* alla lista di scelta, facciamo il confronto con il codice javascript che abbiamo definito come evento precedentemente:

```
location=document.navigation.collegamenti.options  
[document.navigation.collegamenti.selectedIndex].value;
```

Ritroviamo nel nostro codice, due dei nomi che abbiamo attribuito al formulario: *navigazione* per il nome generale del formulario e *collegamenti* per il posto particolare dove javascript dovrà cercare l'informazione, cioè alla lista di scelta.

Finiremo lo studio di questo codice a momenti.

5.3.4.1) Registrazione dei gruppi e delle opzioni

Una volta determinato il nome generale della lista di scelta, cliccate sul pulsante *Aggiungi gruppo*, il quadro a sinistra si modifica e scrivete nell'*Etichetta*: *collegamenti interni*.

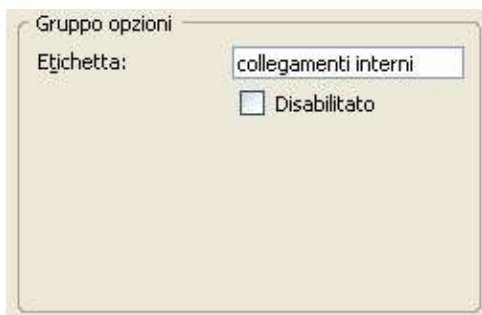


Immagine 69 formulario lista, definire un gruppo

L'opzione *Disabilitato* renderà questa parte del gruppo della lista inattivo. Non lo selezionate!

Ora cliccate su *Aggiungi opzione*; di nuovo il quadro di sinistra si modifica:

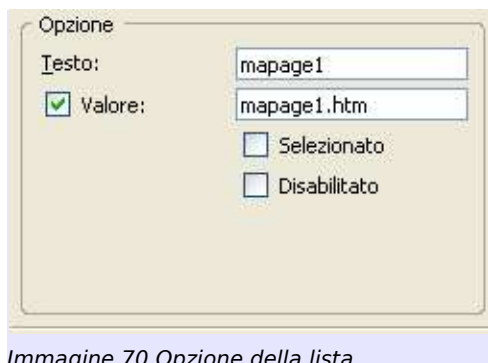


Immagine 70 Opzione della lista

Inserite nel campo *Testo*, *mapage1* poi nel campo *Valore* aggiungere l'estensione *.htm*; il campo *Valore*, come avrete notato, si riempie nello stesso tempo del campo *Testo*.

L'opzione *Selezionato* inizialmente renderà *mapage1* il campo selezionato di default.

L'opzione *Disabilitato* renderà questo campo della lista d'opzione inattivo.

Noterete che l'albero si costruisce man mano che inserite i dati e corrisponde

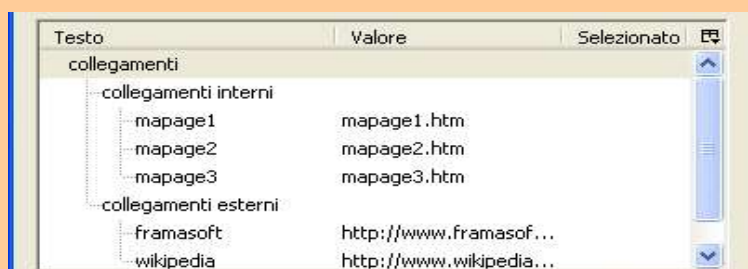


Immagine 71 Albero della lista di selezione

bene alla descrizione che ne abbiamo fatto sopra.

Per inserire altre opzioni della lista occorrerà ogni volta cliccare su *Aggiungi opzione*; per il nome del gruppo su *Aggiungi gruppo*.

Ecco un'immagine del risultato finale:

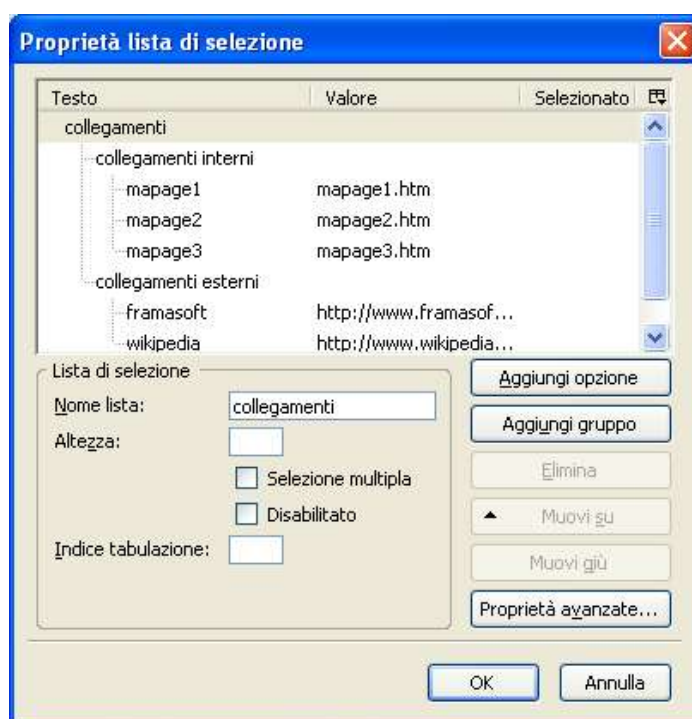


Immagine 72 Lista di selezione completa

5.3.5) Spiegazione del codice JavaScript

Ora che abbiamo terminato i preparativi, passiamo alla spiegazione di

ciò che abbiamo fatto.

- Abbiamo creato un pulsante di navigazione. Quest'ultimo incorpora un codice JavaScript che si attiverà quando il visitatore del vostro sito ci cliccherà sopra.
- Abbiamo creato una lista di selezione. Questa contiene più opzioni di navigazione per l'utilizzatore.
- Vediamo il risultato di tutto questo con la vista del sorgente HTML del nostro formulario:

```
<form id="attivazione" method="post" action="rapido" name="navigazione">

<input onclick="location = document.navigazione.collegamenti.options
[document.navigazione.collegamenti.selectedIndex].value;" name="navigatore"
value="navigatore" type="button">

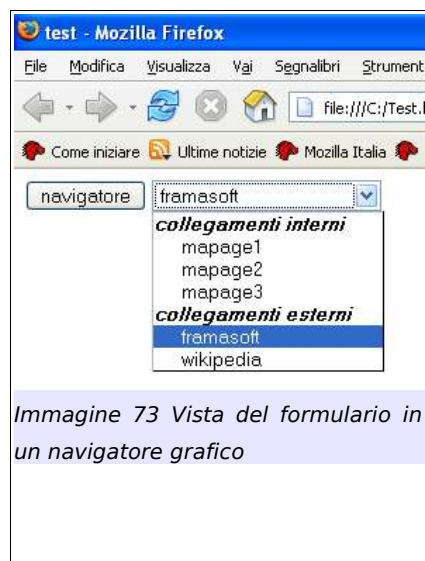
<select name="collegamenti">
<optgroup label="collegamenti interni">
<option value="mapage1.htm">mapage1</option>
<option value="mapage2.htm">mapage2</option>
<option value="mapage3.htm">mapage3</option>
</optgroup>
➤
<optgroup label="collegamenti esterni">
<option value="http://www.framasoft.net">framsoft</option>
<option value="http://www.wikipedia.org">wikipedia</option>
</optgroup>

</select>

</form>
```

Ritroviamo facilmente tutto ciò che è stato inserito in modo grafico con i diversi strumenti di Nvu. Innanzitutto la definizione generale del formulario con i marcatori `<form></form>`, poi la definizione di un pulsante con il marcatore `<input type="button">`, infine la nostra lista di selezione `<select></select>`, i dati inseriti del gruppo con `<optgroup></optgroup>` e, per ultimo, i marcatori `<option></option>`. Tutto questo viene così restituito in forma grafica sulla pa-

gina HTML:



C'è sia un selettore di navigazione che un pulsante chiamato *navigatore*. Nella lista di selezione, i gruppi appaiono in grassetto.

Attenzione per gli utilizzatori d'Internet Explorer 5. I nomi dei gruppi non appaiono.

5.3.5.1) Spiegazione del codice

Basandosi su tutte queste presentazioni passiamo alla spiegazione del codice inserito nel pulsante e fa scattare un evento.

```
> <input onclick="location = document.navigazione.collegamenti.options
[document.navigazione.collegamenti.selectedIndex].value;" name="navigatore"
value="navigatore" type="button">
```

L'avvio di un evento in JavaScript avviene quando l'utilizzatore cliccherà una volta sul pulsante (*onclick*), o due volte (*ondblclick*), o quando il mouse passa su una posizione particolare (*onmouseover*), etc.

L'evento che abbiamo scelto noi è il seguente: quando l'utilizzatore clicca una volta sul pulsante `<input type="button" onclick="">` (l'ordine dei diversi parametri non provoca conseguenze; tutto ciò che si trova tra virgolette in-

fluisce su quello che succede).

Per capire cosa succederà, partiamo da una rappresentazione gerarchizzata ad albero della pagina HTML :

```
|<html lang="it">
+-----+<head>
+-----+<body style="direction: ltr;">
  |--<form id="attivazione" method="post" action="rapido"
name="navigazione">
  |----<input onclick="location =
document.navigazione.collegamenti.options
[document.navigazione.collegamenti.selectedIndex].value;" name="navigatore"
value="navigatore" type="button">
  |----+<select name="collegamenti">
    |---+<optgroup label="collegamenti interni">
      |---<option value="mapage1.htm">mapage1</option>
      |---<option value="mapage2.htm">mapage2</option>
      |---<option value="mapage3.htm">mapage3</option>
    |---</optgroup>
    |---+<optgroup label="collegamenti esterni">
      |---<option value="www.framasoft.net">framsoft</option>
      |---<option value="www.wikipedia.org">wikipedia</option>
    |---</optgroup>
  |</select>
  |--</form>
|</body>
</html>
```

In JavaScript una pagina HTML si chiama *document*. Per indicare a JavaScript dove deve cercare nel *document*, noi dobbiamo indicargli dei nomi precisi nella gerarchia del *document*, il primo livello che esso deve incontrare è il nome che definisce il formulario in un modo generale *<form name="navigazione">*, in seguito andremo a indicargli di guardare ancora più in basso nella gerarchia con un nuovo nome che esso deve incontrare *<select name="collegamenti">*.

Cosa cerca? Questo è indicato proprio all'inizio, cerca un indirizzo HTML, *location =*

Dunque *location* = *document.navigazione.collegamenti*, che corrisponde proprio a

```
<html>
+-----+<head>
+-----+<body>
  |----+<form name="navigazione">
    |-----+<select name="collegamenti">
```

Una volta arrivato ai *collegamenti*, è indicato che lo script deve guardare nelle opzioni, *location* = *document.navigazione.collegamenti.options*; Poi deve essere detto allo script di tenere un' opzione precisa, quella che sarà selezionata dall'utilizzatore, *selectedIndex*. Avete certamente notato la ridondanza, la prima indica dove guardare nel documento e a quale profondità o livello di gerarchia del documento, la seconda precisa di nuovo tutto questo con la profondità scelta: l'indice d'opzione selezionato.

```
location =
document.navigazione.collegamenti.options.value
                                     [document.navigazione.collegamenti.selectedIndex]
```

Infine, una volta che lo script ha identificato quale opzione è stata selezionata dall'utilizzatore, per terminare deve trasmettere il valore (*value*) associato alla selezione. La fine dello script è segnalato da un punto e virgola.

Ciò corrisponde proprio a

```
<html>
+-----+<head>
+-----+<body>
  |----+<form name="navigazione">
    |-----+<select name="collegamenti"> document.navigazione.collegamenti.options
      |
      | [document.navigazione.collegamenti.selectedIndex].
      |-----+<option value="mapage1.htm">mapage1</option> value
      |-----+<option value="mapage2.htm">mapage2</option> value
```

5.3.5.2) Aggiungere la navigazione a tastiera al nostro script

L'inserimento del codice esige un intervento nella testata della pagina. La cosa più semplice è di cliccare sul pulsante *Tag HTML* e d'inserire il codice manualmente tra i marcatori `<head>` e `</head>`

Il metodo, che andiamo a vedere, utilizza un evento che avviene nel momento in cui l'utilizzatore clicca sul pulsante *onclick*. E' una navigazione con il mouse. Quindi viene impedito completamente la navigazione con la tastiera. Ma potrebbe capitare che qualcuno non utilizzi la navigazione col mouse ma, piuttosto, con la tastiera.

Occorre modificare qualche dato nello script senza cambiarne il concetto. Andiamo ad adattarlo ad una navigazione più larga, che comprenda sia il mouse che la tastiera.

Ci serviamo di un altro evento: *onsubmit*. E' al momento in cui l'utilizzatore valida il formulario che l'evento avviene e non più unicamente sul solo pulsante. (gli elementi modificati sono in grassetto).

```

> <form id="attivazione" onsubmit="location =
document.navigazione.collegamenti.options
[document.navigazione.collegamenti.selectedIndex].value; return false"
action="rapido" name="navigazione">

<input name="navigatore" value="navigatore" type="submit">

<select name="collegamenti">
<optgroup label="collegamenti interni">
<option value="mapage1.htm">mapage1</option>
<option value="mapage2.htm">mapage2</option>
<option value="mapage3.htm">mapage3</option>
</optgroup>

<optgroup label="collegamenti esterni">
<option value="www.framasoft.net">framsoft</option>
<option value="www.wikipedia.org">wikipedia</option>
</optgroup>

</select>
</form>

```

5.3.5.3) Aggiungiamo eleganza al nostro script

Questo metodo consiste nel separare lo script del formulario. Da questa manipolazione, potrete piazzare il vostro script nella testata della page. Si guadagna in chiarezza ed in lettura. Tutti gli elementi esterni alla struttura di una pagina HTML sono distintamente separati, JavaScript, foglio di stile, etc.

In più, operando così guadagniamo una flessibilità supplementare, quella di piazzare in un file esterno il nostro script. (gli elementi modificati appaiono in grassetto).

```
<head>

  <title>Dell'eleganza del metodo, parte 2</title>

  <script type="text/javascript">

<!--

function rapidamente()

{

location = document.navigazione.collegamenti.options
[document.navigazione.collegamenti.selectedIndex].value;

}

-->

</script>

</head>

<body>

<form id="attivazione" onsubmit="rapidamente(); return false" action="rapido"
name="navigazione">

<input name="navigatore" value="navigatore" type="submit">

<select name="collegamenti">
<optgroup label="collegamenti interni">
<option value="mapage1.htm">mapage1</option>
<option value="mapage2.htm">mapage2</option>
<option value="mapage3.htm">mapage3</option>
```

```
</optgroup>

<optgroup label="collegamenti esterni">
<option value="www.framasoft.net">framsoft</option>
<option value="www.wikipedia.org">wikipedia</option>
</optgroup>

</select>
</form>
```

5.3.5.4) Il top dell'eleganza

Ci resta ancora da vedere, rapidamente, un ultimo metodo, il più elegante secondo alcuni. Questo consiste nel lanciare direttamente lo script all'interno dello script stesso non più nella pagina HTML con l'evento `<form onsubmit="rapidamente(); return false">`. Così si ottiene una stretta separazione tra la struttura e il contenuto.

Non padroneggiando completamente gli arcani di questo metodo, non arrivo a farlo funzionare che sotto i navigatori basati su Gecko (Mozilla, Firefox) e Opera (versione 7.5). I navigatori Internet Explorer 5 et 6 non accettano questa formulazione dello script. Utilizzatelo solo se siete sicuri di voi stessi, altrimenti preferitegli il metodo precedente.

```
<head>

<title>Dell'eleganza del metodo, parte 3</title>

  <script type="text/javascript">

<!--

var validare = Function ("location =
document.navigazione.collegamenti.options
[document.navigazione.collegamenti.selectedIndex].value; return false")

document.onsubmit = validare

// -->

</script>

</head>

<body>

<form id="attivazione" action="rapido" name="navigazione" >

<input name="navigatore" value="navigatore" type="submit">

<select name="collegamenti">

<optgroup label="collegamenti interni">

<option value="mapage1.htm">mapage1</option>

<option value="mapage2.htm">mapage2</option>

<option value="mapage3.htm">mapage3</option>

</optgroup>

<optgroup label="collegamenti esterni">

<option value="www.framasoft.net">framsoft</option>

<option value="www.wikipedia.org">wikipedia</option>

</optgroup>

</select>

</form>

</body></html>
```

5.4) Approfondire : realizzare un formulario che reagirà in funzione dell'inserimento dell'utilizzatore.

Torniamo al nostro primo formulario (vedere immagine [59](#)). Abbiamo bisogno dei campi seguenti:

- Un campo generale che definisce il formulario.
- Due campi testo per accettare il *cognome* e il *nome* della persona.
- Due pulsanti, un *inviare* e un *annullare*. Ci serviranno rispettivamente a inviare il formulario e ad annullare l'inserimento dell'utilizzatore se quest'ultimo ha sbagliato.
- Un'area di testo, che, qui, ci servirà di schermo di uscita. Così potremo vedere ciò che viene inviato. (E' il ripiego che noi adoperiamo per utilizzare un formulario fuori-linea).
- Un codice JavaScript un po' più completo che verificherà se i campi *cognome* e *nome* sono stati inseriti correttamente. Nel caso non lo siano allora il cursore è inviato nel campo di inserimento dati, altrimenti il programma raccoglie i dati scritti dall'utilizzatore e li invia... verso il nostro schermo di uscita.

5.4.1) Definizione generale del formulario



Immagine 74 definizione generale del secondo formulario

Il nome del formulario è *esempio2*, creiamo una pseudo azione che chiamiamo *prova*.

➤ Pulsante *Altre proprietà*

→codifica

Opzioni:

-*application/x-www-form-urlencoded* L'opzione di default che invia i dati del formulario sotto forma di testo codificato.

-*Multipart/form-data*, un'altra opzione che vi permette di dare la possibilità all'utilizzatore d'invviare un file esterno. Questa opzione è da associare con l'opzione *file* della finestra *Campo di formulario...*

-*text/plain*, questa opzione invia un testo al formato grezzo. Il più semplice e il più pratico.

◆ Per l'esercizio, l'opzione da noi scelta è *text/plain*

Riguardiamo la finestra di “proprietà avanzate” e interessiamoci alla scheda *Attributi HTML*



Immagine 75 Scheda attributi HTML

Questo viene restituito in linguaggio HTML :

```
<form action="prova" enctype="text/plain" name="esempio2">
</form>
```

5.4.1.1) Definizione dell'evento con l'aiuto di JavaScript

Non abbiamo affatto terminato la definizione generale del formulario, ci resta da definire l'evento che attiverà il codice JavaScript.

Cliccate sul pulsante *Modulo* per riattivare la finestra generale, ora cliccate su *Proprietà avanzate...*, selezionate la scheda *Eventi JavaScript*. Nel campo *Attributi*, con l'aiuto di un menù a discesa, scegliete *onsubmit* e nel campo *valore*, inserite *invio(); return false;* la spiegazione verrà fornita... più tardi.

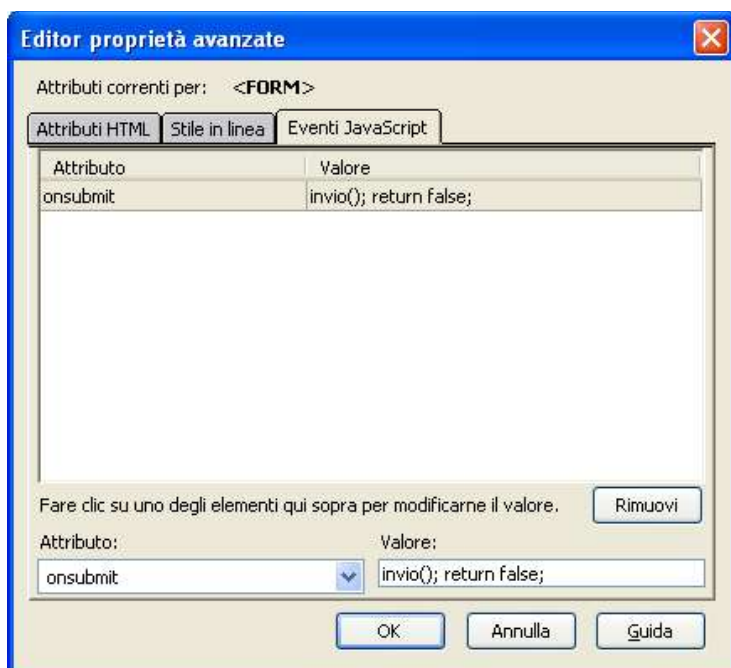


Immagine 76 Utilizzo dell'editor di proprietà avanzate per inserire un evento javascript

Infatti precisiamo direttamente nella definizione generale del formulario quale evento JavaScript deve essergli associato. Questo per ragioni pratiche e ergonomiche che qui non verranno esaminate²⁵.

Così noi indichiamo questo: quando l'utilizzatore cliccherà sul pulsante di validazione del formulario *onsubmit*, questo evento avvierà una funzione JavaScript *invio()*;

Ecco il codice HTML completo della definizione generale del nostro formulario

```
<form action="prova" onsubmit="invio(); return false" enctype="text/plain"
```

25) Consultate l'utilissimo articolo di Laurent Jouanneau *Bien valider ses formulaires avec JavaScript (in francese)* che vi spiegherà il perché del commento. Pagina disponibile sul sito www.openweb.eu.org


```
name="esempio2">
</form>
```

5.4.2) Definire dei campi particolari

5.4.2.1) I campi testo *cognome* e *nome*

Prima di definire un campo, scrivete manualmente le parole *cognome*, *nome* e lasciate il cursore a fianco. In seguito create il vostro campo di formulario testo. E' la soluzione più semplice per creare delle etichette con Nvu. Tutte le operazioni alternative rischiano di sorprendervi molto! Il ruolo delle etichette sarà spiegato più in basso.

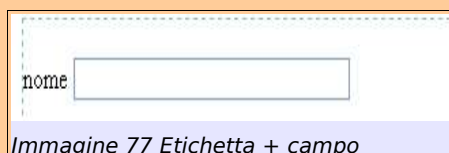


Immagine 78 Le differenti proprietà di un formulario, qui inserimento di un campo "testo"

➤ **Tipo di campo**

→ **Testo**

Definisce un campo testo.

♦ Per l'esercizio, definiremo due campi testo; un *cognome* e un *nome*.

→ **Password**

Definisce un campo protetto da « password ».

→ **Caselle da selezionare**

Definisce una casella da selezionare

→ **Pulsante radio**

Definisce un pulsante radio

→ **Pulsante di conferma**

Definisce un pulsante di conferma.

Per il nostro esercizio, definiremo un pulsante di conferma che chiameremo *invio*

→ **Pulsante reset**

Definisce un pulsante di annullo.

Per il nostro esercizio, definiremo un pulsante d'annullo, chiamato *annulla*.

→ **Scelta File**

Definisce un campo di selezione file per includere un file esterno con il formulario.

→ **Nascosto**

Definisce un campo nascosto all'utilizzatore ma visibile per l'emettitore del formulario. Per esempio, per raccogliere informazioni sul navigatore, l'elaboratore, etc.

→ **Immagine**

Definisce un'immagine come campo.

→ **Pulsante**

Definisce un pulsante particolare che subirà un evento particolare (onclick per esempio).

➤ **Parametri del campo**

→ **Nome del campo**

Il nome che darete al campo definito.

Per l'esercizio, abbiamo definito un campo testo che chiamiamo *cognome*. Ne occorrerà un secondo chiamato *nome*.

→ **Valore iniziale**

Potete inserire un valore iniziale nel campo definito come « scrivete il vostro cognome qui » per esempio.

◆ **Casella da selezionare in sola lettura**

Questa opzione vi permette di bloccare l'accesso in scrittura al campo che state definendo; per esempio, per un prezzo fisso.

➤ **Pulsante Altre proprietà**

◆ **Casella da selezionare Disabilitato**

Permette di rendere il campo definito totalmente inattivo.

→ **Indice tabulazione**

Quando avete diversi campi da riempire, potete forzare la navigazione del formulario con il tasto *tabulazione* (o *tab*) della tastiera. Per esempio, 1 per *cognome* e 2 per *nome*. Automaticamente la navigazione per tabulazione selezionerà il posto del cursore nel campo *cognome* per primo e *nome* per secondo.

→ **Scorciatoia tastiera**

Definite un tasto di scorciatoia tastiera. Per esempio *c* per *cognome* e *n* per *nome*.

→ **Grandezza del campo**

Definite la grandezza del campo in questione. 30 per un campo testo è un valore medio.

E' il valore medio che abbiamo tenuto per l'esercizio

→ **Lunghezza massima**

Potete definire una grandezza massima di default del campo in questione.

→ **Tipi accettati**

Oltre alla codifica dei caratteri Europei, potete aggiungere altri tipi di codifica.

Veniamo a definire due campi testo, uno chiamato *cognome* e un altro *nome*. Gli abbiamo dato una grandezza identica di 30. Abbiamo anche definito due pulsanti, un *pulsante di invio* avente per Valore di campo *Invio* e un *pulsante di ripristino* avente per Valore di campo: *Annulla*.

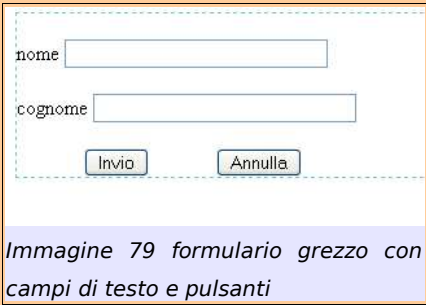


Immagine 79 formulario grezzo con campi di testo e pulsanti

Ecco il codice HTML completo corrispondente:

```
<form action="prova" onsubmit="invio(); return false" enctype="text/plain"
name="esempio2">
nom<input size="30" name="nome">
pr&eacute;nom<input size="30" name="cognome">
<input value="Invio" type="submit">
<input value="Annulla" type="reset">
</form>
```

Non ci resta che definire un ultimo campo: la zona di testo che ci servirà da schermo di uscita.

5.4.2.2) Il campo *Area di testo*

Per attivarlo, selezionate in *Modulo...*, *Area di testo...*



Immagine 80 Definizione e parametri di una zona testo

➤ **Parametri**

→ **Nome campo**

Come indica il suo nome.

→ **Righe**

Il numero di righe

→ **Colonne**

Il numero di colonne

➤ **Pulsante *Altre proprietà***

→ ***A capo***

Controlla il modo in cui il testo va a capolinea. Diverse opzioni disponibili che potete scoprire.

→ ***Caselle da selezione in sola lettura e Disabilitato***

Identiche a quelle spiegate precedentemente.

→ ***Campi *Indice tabulazioni e Scorciatoia tastiera****

Anche questi spiegati precedentemente.

→ ***Campo *Testo iniziale****

Identico a Valore del campo, scrive un testo predefinito.

Per l'esercizio:

-Nome campo: *uscita*

-Righe : 5

-Colonne : 20

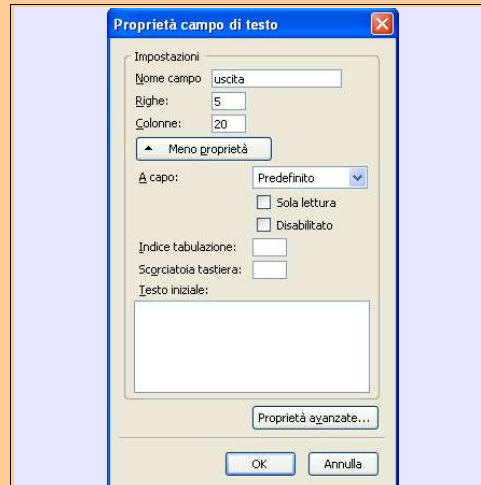


Immagine 81 Modulo completo

Ecco il codice HTML completo:

```
<form action="prova" onsubmit="invio(); return false" enctype="text/plain"
name="esempio2">

nome<input size="30" name="nome">

cognome<input size="30" name="cognome">

<input value="Invio" type="submit">

<input value="Annulla" type="reset">

<textarea cols="20" rows="5" name="uscita"></textarea>

</form>
```

5.4.2.3) Definizione di etichette relazionali per i campi *cognome* e *nome*

Per facilitare la logica interna di un formulario e dunque le sue differenti relazioni con i suoi elementi, sono stati definiti dei marcatori specifici chiamati *label* (*etichetta in italiano*) che, accompagnati all'istruzione *for*, designano la relazione esatta di un termine con un campo del formulario.

La dicitura *for* appare nella versione 0.4x di Nvu; nelle versioni precedenti non appare dunque occorrerà inserirlo manualmente.

Guardate l'immagine 80 come guida ma, a rigor di logica, non ne avrete bisogno perché avete già Nvu e dovrete già utilizzarlo!

Selezionate con l'aiuto del mouse *cognome*. Tenete il tasto shift (Spesso in questo tasto c'è una freccia verso l'alto) e cliccate sul campo a fianco. Queste due zone dovrebbero essere selezionate.

Poi, è sufficiente andare sul menù *Modulo...*, scendere fino a *Creare una Etichetta*, cliccare sopra e il gioco è fatto! Rifare la stessa cosa con *nome*.

Ecco il codice HTML completo:

```
<form action="prova" onsubmit="invio(); return false" enctype="text/plain"
name="esempio2">
<label for="nome"><input size="30" name="nome">
<label for="cognome"><input size="30" name="cognome">
<input value="Invio" type="submit">
<input value="Annulla" type="reset">
<textarea cols="20" rows="5" name="uscita"></textarea>
</form>
```


5.4.2.4) Definire le proprietà dei campi dei formulari.

Le proprietà dei campi sono utili quando avete diverse parti da distinguere in uno stesso formulario. Per editare rapidamente e semplicemente questa proprietà, due operazioni semplici: nella barra dei lavori di Nvu cliccate su `<form>`, ciò avrà per conseguenza di selezionare interamente il vostro formulario. Poi nel menù *Modulo...*, scendete fino a *Crea gruppo campi...*

Una finestra di dialogo appare, scrivete il nome che desiderate, una lista di selezione vi permette di scegliere la posizione della vostra legenda, *Sinistra*, *Centro*, *Destra* o lasciate l'opzione *Predefinito*.

The image shows a web form with two distinct sections, labeled 'champ1' and 'champ2'.
champ1 contains the text 'Laquelle de ces trois couleurs n'est pas une couleur primaire ?' followed by three radio buttons with labels 'rouge', 'bleu', and 'orange'.
champ2 contains the text '"Essai nucléaire : Expérience indispensable puisque visant à vérifier que ce qu'on souhaite ne jamais utiliser fonctionne parfaitement." (fluide galcial n°326, août 2003)' followed by a dropdown menu with the value 'C'est vrai'. Below this is the text 'Laisser un commentaire ?' followed by a text input field, two buttons labeled 'envoyer !' and 'annuler', and another text input field.

Immagine 82 Esempio di differenti campi all'interno di un formulario

Attenzione!

In Nvu non è particolarmente comodo definire graficamente diversi campi in uno stesso formulario. Un piccolo intervento manuale nel codice sarà necessario.

5.4.3) Stilizzare il vostro formulario con l'editor Cascades

Non vi darò istruzioni specifiche. A voi lavorare un po'! Questo dovrebbe essere un gioco da ragazzi con Nvu e la lettura di questo manuale!

Ecco comunque qualche consiglio lo stesso. Definite lo stile del vostro formulario seguendo la sua semantica: *form* per lo stile generale; *label* per i campi *cognome* e *nome*. Se desiderate distinguere il campo *input* dell'etichetta *label*, allora inserite una regola per *input*. Fate attenzione a questo: il vostro formulario è composto da quattro entrate *input*, occorre distinguerle a coppie. Dunque bisogna creare due classi particolari. Non dimenticatevi d'inserire di conseguenza dei nomi di classe per ogni campo *input*. Questo non è strettamente necessario e non impedirà il prosieguo dell'esercizio.

Il trucco per ottenere la mano al posto del cursore.

Come trasformare il cursore *freccia* in *puntatore mano* quando l'utilizzatore sorvolerà i pulsanti *inviare* e *annullare*?

Ecco l'istruzione Css da mettere, manualmente, per i vostri pulsanti *input*

```
{cursor: pointer;}
```

Questa istruzione Css non è riconosciuta dal navigatore Internet Explorer, per esso dovrete utilizzare l'istruzione seguente:

```
{cursor: hand;}
```

Queste sono le sequele di una guerra senza misure tra la dominazione di Microsoft e le altre. Per rifinire al meglio potete arrangiarvi in questo modo.

Create una classe css per i vostri pulsanti che chiamerete, per esempio, « cursore ». Per primo, definirete il cursore per i navigatori di tipo Internet Explorer.

Poi andate a creare una pseudo-classe speciale, che Internet Explorer è incapace di riconoscere, ma che i navigatori basati sul motore Gecko (Mozilla, Firefox) sanno riconoscere {`cursor:pointer`}.

Questa ultima istruzione è opzionale essendo dato che i navigatori basati su Gecko riconoscono « hand »; vedete voi.

5.4.4) Verificare le uscite del formulario con l'aiuto di javascript

L'inserimento del codice JavaScript in modo grafico non è dei più comodi con Nvu ed in generale con tutti gli editor che propongono una console. La console JavaScript di Nvu possiede il difetto di tutte le console. Una sola linea per inserire il codice, il che non è assolutamente esplicito ne pratico per comprendere checchessia (in tutti i casi per un principiante come voi e me).

Occorre, di conseguenza, prevedere un'inserzione manuale del codice. Il metodo più semplice consiste nell'inserire il codice direttamente nel foglio HTML. Se avete diverse pagine differenti che si riferiscono a JavaScript, vogliate piuttosto optare per un'inserzione esterna.

Per inserire il codice, riportatevi alla scheda `<HTML>` *Sorgente*, il copia/incolla è fortemente raccomandato. Incollate il passaggio JavaScript tra i marcatori `<head>` e `</head>`. Per abitudine che è diventato una sorta di convenzione, il codice JavaScript deve essere inserito proprio prima del marcatore di fine `</head>`.

5.4.4.1) Breve presentazione del codice da inserire

```
<script language="javascript" type="text/javascript">
function invio()
{
  var testo = ' ';
  for (i=0;i<2;i++)
  {
    var verifica = document.esempio2.elements[i];
    if (!verifica.value)
    {
      alert('Non avete inserito il campo ' + verifica.name + ' !');
      verifica.focus()
      return;
    }
    testo += verifica.name + ': ' + verifica.value + '\n';
  }
  document.esempio2.uscita.value = testo;
}
</script>
```

Ho essenzialmente tradotto il codice. Esso verifica se l'utilizzatore ha inserito qualche cosa sia nel campo *cognome* sia nel campo *nome*. Per questo è stata dichiarata una variabile che si chiama *verifica* che va a guardare cosa succede negli elementi del documento che si riferiscono al nome *esempio2*. Comprendete l'utilità di definire bene i nomi di ogni elemento del formulario; con l'aiuto di JavaScript, potete accedere distintamente a questi.

Tutto ciò che segue si svolgerà quando l'utilizzatore cliccherà sul pulsante inviare da dove, nel nostro lavoro precedente, l'inserimento del codice: `<form action="prova" onsubmit="invio(); return false" enctype="text/plain" name="esempio2">` All'evento *onsubmit* o quando l'utilizzatore clicca sul pulsante *Invia*, un piccolo script si avvia e che si chiama *invio()*.

Siccome ci sono diversi elementi, e cioè due campi *input*, è stato definito un ciclo di prefazione con l'aiuto dell'istruzione *for* che verificherà che i campi siano ben riempiti. E questo per evitare due volte la stessa istruzione di verifica, vedi lo schema grafico esplicativo qui sotto.

Sia

1) Dichiarazione del ciclo secondo la profondità degli elementi del documento:

```
for (i=0;i<2;i++)
```

i è un valore numerico ($i=0$), *i* non è più grande di 2 ($i<2$) e *i* provoca la ripetizione del ciclo dopo la fine ($i++$).

2) dichiarazione del riferimento *i* (definire *i*)

```
var verifica = document.esempio2.elements[i]
```

Si assegna alla variabile²⁶ *verifica* il valore seguente: nel *document* una parte si chiama *esempio2* ed è in questa parte che si trovano gli elementi di [*i*] *elements[i]* definiti nel ciclo sopra. (Effettivamente, noi abbiamo già definito in HTML il nostro formulario generale con un nome particolare, `name="esempio2"` e abbiamo due campi.)

3) Una volta che si è indicato dove il programma deve guardare, gli si chiede di verificare se c'è qualche cosa o no con l'aiuto di un'istruzione condizionale.

Se c'è qualche cosa (un valore) in uno degli elementi di [*i*], inserito in un campo *input* allora succederà tale evento.

Sia:

```
if (!verifica.value)
```

```
{alert('Non avete inserito il campo ' + verifica.name + ' !');
```

```
verifica.focus()
```

```
return;}
```

L'istruzione condizionale è presa al contrario, ciò permette di guadagnare in leggibilità: se non c'è nulla (alcun valore) in *verifica* allora occorre avvisare l'utilizzatore e dirglielo.

26) Una variabile è un mezzo pratico per riassumere in un solo termine una successione di operazioni ripetitive.

- 4) Una finestra di dialogo di tipo *alert* si apre e scrive la frase seguente « *Non avete inserito il campo tal dei tali* ». Questo avviene grazie all'istruzione *verifica.name*; è richiesto al programma di guardare ancora più in profondità del documento, fino ai nomi, *name*, attribuiti agli elementi della parte denominata *esempio2* o dato che abbiamo definito dei nomi precisi all'inizio del nostro formulario, il programma sarà in grado di risalire al nome corrispondente al campo non riempito.
- 5) *Verifica.focus()* è un elemento supplementare che ha per scopo di mettere il cursore nella giusta posizione. Laddove il campo non è stato inserito. L'istruzione *return* ritorna il processo all'inizio fintanto che tutti i campi non siano inseriti correttamente.
- 6) Una volta passata questa fase, occorre restituire il risultato affinché possa essere elaborato.

Per questo una nuova variabile è stata definita. Questa non è stata definita esplicitamente, da qui *var testo = ' '*; La sua definizione verrà un po' più tardi ma nulla ci impedisce di farlo all'inizio.

- 7) Cosa succede una volta che tutte le verifiche sono terminate? Una nuova variabile entra in gioco ed è chiamata *testo*. Questa ha il ruolo essenziale di recuperare i valori scritti nei campi *input* e di metterli in una posizione precisa.
- 8) `testo += verifica.name + ': ' + verifica.value + '\n'`;
La variabile *testo* deve contenere (+=) i valori seguenti, prima il nome del campo *input* quindi il suo nome secondo la profondità del documento chiamato *esempio2* da dove « *verifica.name* » al quale sarà aggiunto ciò che è stato inserito (i valori) in questi campi da dove l'istruzione *verifica.value*. Infine per distinguerli bene, si forza un ritorno alla linea con `\n`
- 9) Una volta che questi differenti valori sono stati recuperati, è richiesto allo script di inserirli in una posizione precisa.

10) `document.esempio2.uscita.value = testo;`

Una volta che la variabile `testo` ha recuperato i suoi dati, gli è richiesto di metterli in una posizione precisa del `document` cioè, nella parte denominata `esempio2`, c'è un elemento che si chiama `uscita`, è qui che i valori, `value`, devono essere inseriti.

11) E questo corrisponde proprio a

```
+<html>
+-----+<head>
+-----+<body>
  +-----+<fieldset>
    +-----+<legend>    var verifica = document.esempio2.elements[i];
      +-----+<form name="esempio2">
        |
        =====|=====
        =      +-----+<label>      =
        =      |      |              =
        =      |      |              =
        =      |      +-----+<input name="nome">      =
for (i=0;i<2;i++) |                      if (!verifica.value)+
        =      |                      =      |
        =      +-----+<label>      =      |
        =      |      |              =      +alert()
        =      |      |              =
        =      |      +-----+<input name="cognome">      =
        =      |                      if (!verifica.value)+
        =====|=====
[ritornare al ciclo finché | verifica.focus() return; |
la condizione non è valida | |
Nessun valore nei campi   +-----+<input type="submit"> |
cognome e/o nome.]       |                      +alert()
        |
        +-----+<input type="reset">
        |
        |
        +-----+<textarea name="uscita">
          var testo = ' ';
          testo += verifica.name + ': ' + verifica.value + '\n';
          document.esempio2.uscita.value = testo;
```

5.5) Fine del quinto esercizio

Nel corso di questo esercizio abbiamo visto come realizzare dei formulari. Sono stato volontariamente più succinto per le descrizioni che nelle parti precedenti, per il fatto che voi avete dovuto acquisire un po' d'esperienza. In oltre sono stato più prolisso sulla parte relativa al codice. E' vero che il metodo sviluppato imponeva questa scelta. Spero che ciò non vi abbia troppo disturbato!

La creazione dei formulari è relativamente semplice per una struttura HTML. Ciò che darà un senso pieno ai vostri formulari sarà la sua descrizione stilistica con l'aiuto di un foglio di stile e il trattamento dei dati con l'aiuto di un linguaggio semplificato come javascript. Il mio scopo era di fornirvi un breve accenno di questi tre metodi e di invitarvi ad approfondire l'argomento.

6) Per andare più lontano

6.1) Gestite il vostro sito con il gestore interno!

Vediamo come possiamo trarre vantaggio da questo strumento molto pratico che è il gestore siti. Per l'esempio, suppongo che utilizziate Nvu sotto Windows.

Per richiamare il gestore siti basta premere sul tasto F9 della vostra tastiera.

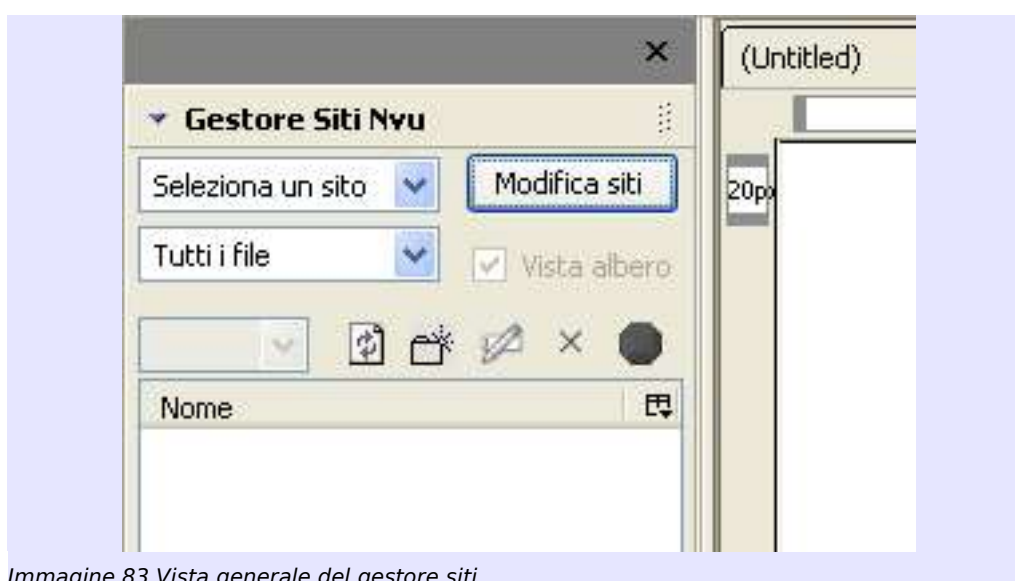


Immagine 83 Vista generale del gestore siti

➤ **Pulsante *Modifica siti***

Messa a punto dei vostri parametri

➤ **Lista a discesa *Seleziona un sito***

Scelta dei vostri siti predefiniti con il gestore dei siti

➤ **Lista a discesa *Tutti i file***

Scelta del tipo di file, HTML o immagini

6.1.1) Parametri del gestore siti²⁷

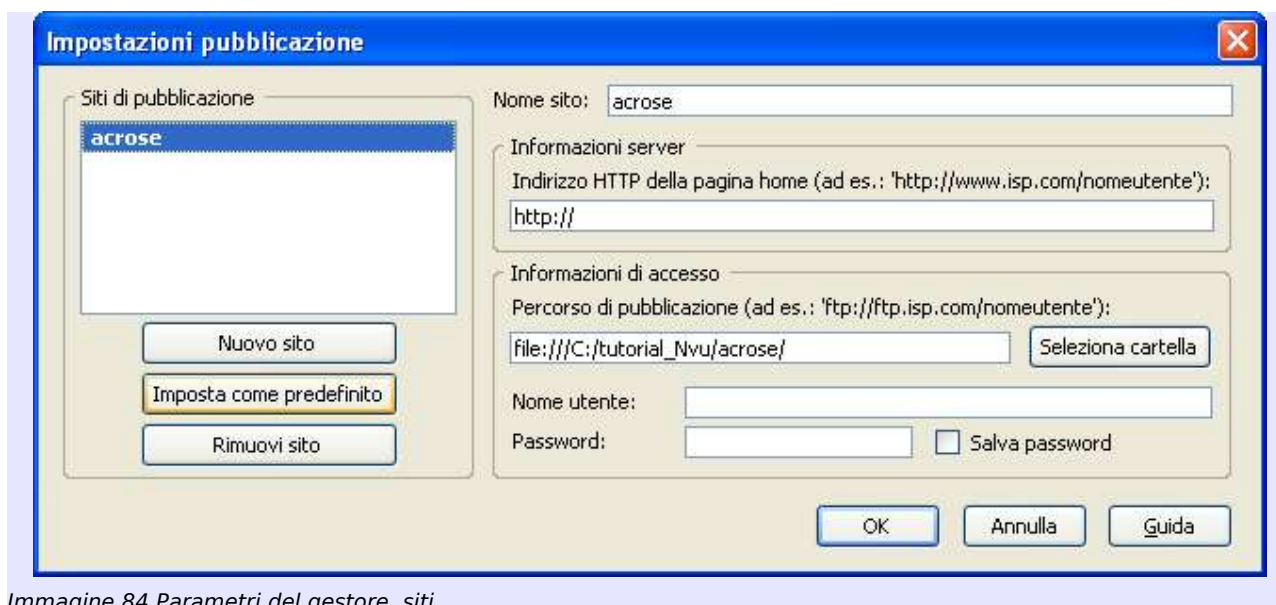


Immagine 84 Parametri del gestore siti

Una volta che avete premuto sul pulsante *Modifica siti*, il dialogo qui sopra appare.

➤ **Siti di pubblicazione**

→ **Pulsante Nuovo sito**

Per dare un nome al nuovo sito creato da Nvu

→ **Pulsante Imposta come predefinito**

Rende il sito selezionato predefinito da Nvu.

→ **Pulsante Rimuovi sito**

Come il suo nome indica

➤ **Nome del sito**

➤ Utilizzate preferibilmente il nome della cartella radice del vostro sito, per il nostro esercizio: *acrose*. (dove è che ho cercato questo nome?)

➤ **Informazioni server**

➤ Poiché lavoriamo fuori linea, non è necessario riempire questo campo.

²⁷) Ringrazio Doumé? o tifiip? Che mi ha indicato la via da seguire nel forum di Framasoft.

➤ **Informazioni di accesso**

Premere sul pulsante *Seleziona cartella...* Una finestra di dialogo appare, scegliete la cartella dove si trova la radice del vostro sito. Quindi premete su ok.

➤ **Campi Nome Utente e Password**

Non li utilizzeremo dato che lavoriamo fuori linea. Una volta impostati questi parametri. Tornate al gestore. Nel menù a discesa, scegliete il sito che vi interessa.



Immagine 85 Gestore Siti: selettore di siti

Quando avete selezionato il vostro sito, vi basta fare doppio click sulla pagina che vi interessa e questa si aprirà nell'editore.



Immagine 86 Gestore Siti: scelta di una pagina

Potete divertirvi a pubblicare le vostre pagine internamente con il pulsante *Pubblica*. Ciò non è molto utile in sé per sé per una pubblicazione fuori linea, né molto pedagogica.

Strumenti supplementari :

- Creare un sito remoto con Nvu :

http://bluegyn.free.fr/moz/vnu/site_manager_distant/

- Creare un sito locale con Nvu:

http://bluegyn.free.fr/moz/vnu/site_manager_local/

Sembrerebbe che la gestione con un server distante http non funzioni!

6.2) La gestione degli errori sotto Nvu

Non siete un programmatore e avete notato un malfunzionamento preciso nell'utilizzo di Nvu? E non sapete come fare per avvertire l'autore? Dirigetevi verso il menù *Guida*.

Nel menù *Guida*, scorrete fino a *Segnalazioni difetti e suggerimenti*. Questo collegamento vi conetterà ad un sito di gestione degli errori di Nvu. Così invece di entrare in non importa quale forum per dire che Nvu funziona mal (che non servirà a nulla ed è la piaga dei forum. Molti hanno la tendenza a parlare degli errori nel forum dedicato alla presentazione di un programma invece di riportare l'errore verso il sito del programma dedicato. Spesso In genere l'equipe di un sito non si preoccupa di inviare l'insieme dei *bugs* rilevati per un programma).

Utilizzate piuttosto questa opzione per indicare direttamente i malfunzionamenti notati del programma o, ancora, suggerire un miglioramento che desiderate per Nvu. Oltre a fare questo, continuate pure a lamentarvi in non importa quale forum....

Questa opzione è molto pratica ed è uno dei fondamenti della comunità del software libero; dunque non esitate a utilizzarlo. Questo servirà a tutti e non vogliatene all'autore se lui non tiene forzatamente conto dei vostri suggerimenti. Voi non siete soli al mondo... e non sempre potete avere un buona idea. Ma contribuite al suo miglioramento rimarcando l'interesse che riservate al programma; il che è già molto.

6.3) Per andare ancora più lontano...

Desiderate andare ancora più lontano e approfondire la vostra conoscenza del linguaggio HTML? Sotto Windows, utilizzate HTML kit, un software non libero, ma gratuito per un utilizzo non commerciale, molto completo. E' un editor in modo testo, dispone anche di un modo grafico; un must nel mondo del gratuito proprietario se non avete i mezzi per procurarvi un software a pagamento. Potete anche utilizzare Amaya, che è un programma abbastanza completo e che, in più, ha il vantaggio d'essere libero e di funzionare in modo grafico²⁸. Sotto Linux, ci sono, almeno, due buoni editor in modo testo: Bluefish e Quanta+. Per i più coraggiosi e volenterosi sono a vostra disposizione anche gli editor Vi e Emacs!

Non esitate a consultare i collegamenti presenti in questo tutorial, vi forniranno un aiuto prezioso.

28)Amaya è molto criticato a causa del suo cattivo supporto css; il che è una realtà e ci si chiede il perché un tale navigatore/editore che esce dal w3c il quale pretende di definire le nuove norme html e css realizzi un software così poco pratico mentre dovrebbe essere il modello da seguire... Comunque, Amaya produce certamente un codice quasi perfetto per un navigatore/editore in mode *WYSIWYG*, il che è piuttosto raro in questo ambito. Del resto, dispone anche di buoni strumenti di gestione html, xml, svg, mathml e css. Un programma completamente contraddittorio. Le ultime versioni, a partire dalla 8 sono comunque nettamente più stabili.

7) Conclusione

Con questo tutorial, ho desiderato presentare Nvu secondo una doppia maniera: descrittiva e pratica. Cioè partire dalla descrizione per andare verso un esercizio pratico.

Creare pagine Web, non è più difficile di ciò! Realizzarle con un editor HTML in modo grafico che vi offre diverse possibilità è ancora più semplice! Se vi tenete al metodo che ho tentato di farvi scoprire:

- creazione di una pagina semplice, unicamente con il testo e i formati collegati al testo,
- in seguito, differenti modi di formattazione di questa semplice pagina sia, in un modo classico, con un codice inserito automaticamente nel codice HTML (il modo più semplice), ma dal risultato poco pratico. Per esempio, siete obbligati per ogni nuova pagina di rifare tutta la formattazione; sia creando un foglio di stile interno; sia creando un foglio di stile esterno che faciliterà l'impaginazione e la messa a punto del vostro sito.

Questo è stato lo scopo di questo tutorial, di mostrarvi questo con la pratica.

Questo metodo essendo quello che è, spero anche il più chiaro possibile. Ho voluto evitare « la re-invenzione della ruota » con un tutorial di questo genere; è stato difficile trovare una giusta via di mezzo per Nvu, perché questo programma può veramente toccare un largo pubblico, dal principiante al più esperto. Certamente, Nvu incontra i suoi limiti che si sono anche voluti mostrare. Finalmente, ho scelto di dedicare questo tutorial nella fascia di utenti nei quali io mi trovo, e precisamente quella di chi è come me, un hobbista che, nel suo tempo libero, dedica qualche ora alla realizzazione di pagine Web per creare o mantenere un sito associativo o tra amici.

Malgrado la sua giovinezza e qualche problema minore, Nvu è totalmente operativo e funzionale. Da quando l'ho scoperto, l'ho integrato con altri programmi complementari e non me ne separo più nell'aiuto della creazione delle pagine Web, talmente facilita la vita.

Con Nvu, è il sistema GNU/Linux che si apre un po di più verso il grande

pubblico. Esistono certamente nelle distribuzioni Linux degli editor di pagina Web, essenzialmente in modalità testo. Il solo editor in modalità grafica disponibile sotto Linux, di mia conoscenza, è Amaya. Il browser del celebre World Wide Web Consortium, ma una cattiva reputazione riguardante il suo utilizzo e la sua stabilità ne hanno fatto un programma riservato ad un pubblico molto esperto, tanto che il browser è presentato come uno strumento sperimentale. Nonostante che l'ultima versione (8.5) sia stata nettamente migliorata con il supporto HTML e CSS; il suo utilizzo resta sempre molto complesso. Dunque, non esistono, appunto, altri programmi destinati al grande pubblico.

Il grande pubblico, è un po' il tallone d'Achille del sistema GNU/Linux e non passa un mese senza che sorga una polemica concernente l'utilizzo in modo testo o in modo grafico di Linux (ma intendiamoci su questo: Linux deve per forza rivolgersi verso il grande pubblico? Dopo tutto, ci sono anche programmi liberi sotto Windows!). Malgrado tutto, grossi sforzi sono stati fatti, in particolare con distribuzioni orientate verso un pubblico che non conosce per forza i misteri della linea di comando.

E' senza dubbio la migliore ricompensa che questo sistema, inizialmente riservato unicamente ad appassionati, possa ottenere: l'interesse del grande pubblico.

Possa Nvu contribuire a questo ...

8) Allegati

A) Famiglie di font e grandezza dei font

➤ **estratto del capitolo 15 del documento « Fogli di stile in cascade, livello 2, Specifica CSS2 »²⁹**

a) Famiglia di font

Le famiglie di font di caratteri secondo la specifica CSS2 del W3C

La famiglia di font indica quale occorre impiegare per rendere un testo. E' un insieme di font previsti per essere combinati, presentando i loro disegni similarità. Un membro della famiglia può avere un disegno in italico, un altro in grassetto, un altro condensato o ancora in piccole lettere maiuscole³⁰. Qualche nome di famiglia, « Helvetica », « New Century Schoolbook », « Arial ». Questi nomi non si limitano ai caratteri latini. Si possono raggruppare le famiglie di font in categorie: quelle di tipo serif o sans serif, quelle dei quali lo spazio non è proporzionale, quelle che rassomigliano ad una scrittura manoscritta (*corsivo*), quelle con un disegno di fantasia (*fantasy*), ecc.

Le cinque famiglie generiche secondo il w3c³¹

Le famiglie di font generico sono un meccanismo di flessibilità, un mezzo di preservare l'essenziale delle intenzioni dell'autore nel peggiore dei casi, quando nessuno dei font richiesto non può essere selezionato. Per il migliore controllo tipografico possibile, non si dovrà impiegare che certi nomi di font nei

29)Indirizzo www.w3c.org

30)Lettere maiuscole con la grandezza di una minuscola.

31)Le famiglie descritte qui non sembrano rientrare nel quadro di una definizione tipografica classica (indicazione de Choul). Non ho fatto che riprodurre testi del w3c. Per tutta precisione concernente l'attribuzione delle famiglie dei font, contattare il w3c direttamente.

fogli di stile.

Le cinque famiglie di font generici sono sensatamente esistenti in tutte le implementazioni CSS (quelle non corrispondono forzatamente a cinque font determinati). Gli agenti utilizzatori dovranno offrire di default delle scelte ragionevoli di famiglie generiche, esprimendo quando possibile generi di ciascuno di esse nei limiti della tecnica.

Le cinque famiglie generiche: serif, sans-serif, cursive, fantasy, monospace.

b) Grandezza dei font

Nella specifica css2 concernente la grandezza dei font, non sono precisate scelte specifiche da privilegiare rispetto altre.

Esistono diverse possibilità:

➤ **Grandezza assoluta**

[xx-small | x-small | small | medium | large | x-large | xx-large]

➤ **Grandezza relative**

[larger | smaller]

➤ **Lunghezza**

E' su questa opzione, la lunghezza dei font, dove si incontrano le maggiori difficoltà. Quale scelta sarà la migliore, la più adatta per l'agente utilizzatore, cioè: il visitatore del vostro sito con il suo browser?

Tutta la difficoltà viene a questo, quando precisate una lunghezza, il valore è assoluto ed indipendente dal tipo di browser che leggerà questo font; questo può creare qualche problema di lettura di conseguenza.

Da dove varie questioni possibili sull'ingrandimento della misura dei font per esempio.

Si distinguono generalmente due tipi di lunghezza: assoluta e relativa.

Lunghezza assoluta: (definizione del W3C)

Le unità di lunghezza assoluta non sono utili se le proprietà fisiche del media di uscita non sono conosciute. Ecco le unità assolute:

- **in**
: pollice (*inch*) -- un pollice è uguale a 2.54 cm.
- **cm**
: centimetro
- **mm**
: millimetro
- **pt**
: point -- il punto di CSS2 è uguale a 1/72 di pollice.
- **pc**
: pica -- un pica è uguale a 12 point.

Lunghezza relativa: (definizione di W3C)

Le unità di lunghezza relative si rapportano ad un'altra proprietà di lunghezza. I fogli di stile che si impiegano saranno più facilmente adattabili da un media ad un altro (per esempio, da un monitor verso una stampante laser).

Ecco le unità relative:

➤ **em**

: il valore di '*font-size*' per il font utilizzato

➤ **ex**

: il valore di '*x-height*' per il font utilizzato

➤ **px**

: una quantità di pixel, in funzione dell'apparecchio di visualizzazione.

➤ Nota

Una parte del problema può essere risolto con la definizione della grandezza dei blocchi contenenti il testo con una grandezza relativa, in percentuale, normalmente la grandezza del font si aggiusterà automaticamente e senza alcun problema quale che sia il ridimensionamento della finestra.

B) Autore, utilizzatore, navigatore web

➤ **Estratto della specifica CSS2 del W3C ; ch. 3 la conformità: obbligazioni e raccomandazioni.**

Preferisco utilizzare l'espressione « navigatore Web (o browser) », mi sembra meno favorevole alla confusione che quella « d'agente utilizzatore », anche se *Web* possa indurre una utilizzazione ristretta ad un browser di elaboratore.

➤ Agente utilizzatore (o navigatore Web)

Si dà il nome di agente utilizzatore a tutti i programmi capaci di interpretare un documento in un linguaggio dato e di mettere in opera i fogli di stile che gli sono associati secondo questa specifica. Questo può pubblicare un documento, leggerlo in sintesi vocale, stamparlo, convertirlo verso un altro formato, etc.

➤ Autore

E' una persona che scrive dei documenti e i fogli di stile che gli sono associati. Per farlo, impiega uno strumento di impaginazione [o *authoring tool*]; (NVU per esempio, sottolineo).

➤ Utilizzatore

E' la persona che interagisce con un agente utilizzatore per vedere, ascoltare o utilizzare altrimenti un documento in associazione con i suoi fogli di stile. L'utilizzatore può impiegare il suo proprio foglio di stile che tiene conto delle preferenze personali.

C) I media

➤ **Estratto della specifica CSS2 del W3C, ch 7 tipi di media**

Uno delle funzioni primordiali dei fogli di stile si basa sul fatto di potere specificare come rappresentare un documento in media differenti: uno schermo, un foglio di carta, un sintetizzatore di parola, un apparecchio braille, etc.

Un tipo di media elegge un gioco di proprietà CSS. Un agente utilizzatore (o navigatore Web, *sottolineo*) che pretende di riconoscere un tipo di media dal suo nome deve applicarne tutte le proprietà.

I nomi scelti per i tipi di media CSS richiamano quelli degli apparecchi destinazione per i quali le proprietà sono significative. Segue la lista dei tipi di media, le descrizioni tra parentesi non sono normative. Queste descrizioni danno solamente un'indicazione sull'apparecchio al quale il tipo di media si riferisce.

➤ ***all***

riguarda tutti gli apparecchi;

➤ ***aural***

destinato ai sintetizzatori di parola;

➤ ***braille***

destinato agli apparecchi braille a ritorno tattile;

➤ ***embossed***

destinato agli apparecchi a stampa braille;

➤ ***handheld***

destinato agli apparecchi portatili (tipicamente quelli con piccoli schermi, monocromi e a banda passante limitata);

➤ ***print***

destinato ad un supporto paginato opaco e ai documenti visti sullo schermo in modalità anteprima di stampa.

➤ ***projection***

destinato alle presentazioni in proiezione, per esempio con dei proiettori o delle stampe per trasparenti.

➤ ***screen***

destinato principalmente a monitor a colori;

➤ ***tty***

destinato a media utilizzante una griglia di carattere fissa, come le telescriventi, i terminali o gli apparecchi portatili a capacità di risoluzione ridotta. Gli autori non dovranno utilizzare dei valori espressi in pixel con questo tipo di media.

➤ ***tv***

destinato ad apparecchi di tipo televisivo (con queste caratteristiche: bassa risoluzione, colore, sfilata di pagine limitata, sonorizzato).

D) Ringraziamenti

Ringrazio l'associazione APCD (www.perigord.tm.fr/apcd) che mi lascia un libero accesso ad internet con molta pazienza; senza questo il tutorial non sarebbe esistito.

Ringrazio Framasoft (www.framasoft.net) e tutta la sua equipe che ha saputo accogliere le mie contribuzioni multiple.

Correttori del presente manuali, che vanno ringraziati:

- Christian (Choul), lettore attento e correttore di questo tutorial che ha effettuato un lavoro di grande qualità e poco gradevole (rilettura e correzioni).

- Goofy altro lettore, che, anche lui, ha effettuato questo lavoro poco piacevole (rilettura + correzioni) e con la stessa qualità.

Lettore attento? Il lettore attento sta al libro come l'hacker sta all'informatica.

Ringrazio anche tutti coloro che lasciano messaggi su questo tutorial nei forum dedicati di framasoft ed a volte altrove. Tutte questi incontri arricchiscono il tutorial e mi servono a prendere coscienza di questa realtà propria del software libero, il lavoro di collaborazione e la condivisione delle conoscenze. Che ciò diventi una realtà per ciascuno, ciascuna.