

Rozpoczniemy od stworzenia nowej, całkowicie czystej strony WWW. Nie jest to zadanie skomplikowane, jednak jego opanowanie jest niezwykle istotne: jeśli chcesz myśleć o tworzeniu większych serwisów WWW, powinieneś być w stanie stworzyć szkielet pustej strony w ciągu kilkudziesięciu sekund. **Oprogramowanie**

Aby nauczyć się programowania w języku XHTML (tak, tworzenie stron WWW jest programowaniem!), nie można uciekać przed znacznikami, używając wizualnych edytorów stron, w których wystarczy wybierać elementy z menu i wprowadzać ich parametry w wygodnych oknach dialogowych. Jedynym sposobem, by tworzyć strony eleganckie i oszczędne, jest praca na poziomie kodu strony.

Najprostszym edytorem stron WWW umożliwiającym tego typu działalność jest Notatnik wbudowany w system Windows. Jego największe wady to:

- brak wyróżniania składni języka XHTML różnymi kolorami,
- brak obsługi standardów kodowania polskich znaków diakrytycznych (ą, ę i tym podobne) niezbędnych przy tworzeniu stron WWW.

Dopiero najnowsze wersje programu Notatnik mogą zapisywać pliki tekstowe zgodnie z nowym standardem Unicode UTF-8; żadna wersja nie potrafi jednak zapisać kodu strony w starszym, lecz sprawiającym czasem mniej kłopotów standardzie ISO-8859-2.

Alternatywą pozbawioną powyższych dwóch wad jest Webber mojego autorstwa, dostępny w Internecie pod adresem <http://sokol.gliwicki.necik.pl/dload/webber.exe>. Jest on wyposażony w wiele funkcji zwiększających komfort pracy twórcy stron WWW, a zarazem jest programem niewielkim, bardzo szybkim i całkowicie darmowym.

Tworzone za pomocą programu Webber strony WWW możesz zapisywać na dysku twardym zgodnie z normą UTF-8 lub ISO-8859-2. W dalszej części tego kursu będę się trzymał bardziej uniwersalnego UTF-8, wskazując tylko miejsca, w których musisz dokonać zmian, by korzystać ze starszego standardu ISO. **Wprowadzanie podstawowego kodu strony**

Kodu XHTML, który za chwilę wprowadzisz, powinieneś nauczyć się na pamięć, gdyż będzie on stanowić szkielet każdej Twojej strony WWW. Trzy elementy języka XHTML, które wprowadzisz, pozwolą przeglądarce WWW podzielić kod strony na obszar nagłówka strony (zawierający informacje niewidoczne dla osoby przeglądającej stronę, lecz niezbędne dla jej prawidłowego działania) oraz treści strony (zawierający wszystkie elementy strony wyświetlane w oknie przeglądarki):

```
<html>
<head>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Powyższe trzy elementy (i ich wzajemne zależności) są proste do zapamiętania. Niestety, prawdziwy kod-szkielet strony zgodnej ze standardem XHTML wygląda następująco:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
&quot;http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd&quot;>

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="pl" lang="pl">

  <head>

</head>

  <body>

</body>

</html>
```

Pierwszy wiersz kodu zawiera informację o tym, że plik zapisany jest zgodnie z zasadami standardu XML (ang. Extensible Markup Language) — uniwersalnego języka znaczników. Język XHTML różni się od swojego poprzednika (HTML) właśnie stosowaniem zasad zapisu XML (język HTML łamał te zasady w paru punktach, co uniemożliwiało traktowanie dokumentów HTML jako dokumentów XML; z plikami XHTML nie ma już takich problemów).

Wskazówka

Wiersz `<?xml ... ?>` powinien występować jedynie w przypadku, gdy serwer HTTP wysyła strony WWW oznaczone jako XML/XHTML. Jeżeli serwer, na którym masz zamiar zamieszczać swoje strony WWW, traktuje kod XHTML tak samo jak kod HTML, możesz (a nawet powinienes) pominąć ten jeden wiersz w kodzie strony.

W drugim wierszu tekstu wprowadziłeś tak zwaną deklarację typu dokumentu, reprezentowaną przez znacznik `<!DOCTYPE>`. Deklaracja typu dokumentu informuje przeglądarkę WWW, jak ściśle powinna się ona trzymać standardu języka XHTML w czasie interpretowania kodu XHTML strony. Powyższa deklaracja również podkreśla, że strona WWW zawiera kod zapisany w zgodzie ze standardami HTML i XML, czyli — XHTML.

Wskazówka

Te dwa pierwsze elementy strony są jedynymi, które nie wymagają (i nie dopuszczają) zamykania ich znaczników.

Następnie — wiersz niżej — znalazł się znacznik otwierający `<html>`, ograniczający obszar kodu XHTML tworzonej strony. Za nim znajdować się będą wszystkie elementy składające się na stronę WWW — aż do znacznika zamykającego `</html>`, za którym nie może znajdować się już nic.

Wskazówka

Wszystkie znaczniki musisz zapisywać małymi literami. Wyjątkiem jest znacznik `<!DOCTYPE>`, rozpoczynający kod strony WWW.

Kolejne dwa wiersze zawierają znaczniki otwierający i zamykający elementu `<head>`, deklarującego obszar nagłówka strony. Nagłówek strony nie jest nigdzie wyświetlany (z wyjątkiem tytułu strony wyświetlanego w pasku tytułu okna przeglądarki) — zawiera tylko informacje o dokumencie (stronie), takie jak nazwa standardu kodowania polskich znaków diakrytycznych, tytuł strony czy odnośniki do plików składowych. Zauważ, że przed znacznikami `<head>` i `</head>` pozostawiłem spację; jest ona całkowicie zbędna, pozwala jednak wizualnie podkreślić, że element `<head>` jest elementem podrzędnym w stosunku do elementu `<html>`. Pełniące taką funkcję spacje, nazywane przez programistów wcięciami, będą się pojawiać we wszystkich kolejnych przykładach. Możesz je stosować lub ignorować — wybór należy do Ciebie — lecz szybko chyba zauważysz, jak bardzo zwiększają czytelność kodu.

Dalsze dwa wiersze zawierają znaczniki otwierający i zamykający elementu `<body>`, deklarującego obszar treści strony. Wszystko, co wpiszesz między tymi dwoma znacznikami, zostanie wyświetlone w oknie przeglądarki. Z drugiej strony, nie wolno Ci nigdzie indziej umieszczać tekstu lub znaczników — dopuszczalne jest to tylko wewnątrz elementu `<body>` (i — w pewnym ograniczonym zakresie — wewnątrz elementu `<head>`).

Ostatni wiersz tekstu zamyka element `<html>`. Element ten zawiera w sobie dwa równorzędne, na razie puste elementy: `<head>` i `<body>`.

Pamiętaj o tym, aby nie pozostawić w kodzie strony żadnego otwartego znacznika XHTML. Najlepiej od razu wprowadzaj znacznik otwierający `<znacznik>` oraz zamykający `</znacznik>`, a później dopiero wstawiaj między oba znaczniki kod, który powinien się między nimi pojawić. Pamiętaj również, że zabronione jest przeplatanie się elementów języka HTML. Jeśli otwierasz dwa znaczniki `<a>`, musisz je zamknąć w odwrotnej kolejności: ``. Kombinacja `<a>` jest nieelegancka, nieprawidłowa i może wywołać trudne do wykrycia błędy w wyglądzie tworzonej strony. **Ustalanie tytułu strony WWW**

Każda strona WWW powinna mieć tytuł określający skrótowo jej zawartość lub przynależność do większego serwisu internetowego. Tytuł strony wyświetlany jest na pasku tytułowym przeglądarki WWW, zaś w kodzie strony odpowiada za niego element `<title>` umieszczony w obszarze nagłówka strony.

Aby wyposażyć tworzoną pustą stronę WWW w tytuł, otwórz i zamknij element `<title>` w obrębie nagłówka strony (czyli wewnątrz elementu `<head>`). Następnie w obrębie elementu `<title>` (czyli między znacznikiem otwierającym i zamykającym) wprowadź dowolną nazwę strony.

Wskazówka

Nazwa strony powinna być krótka i opisowa. Pamiętaj też, że długość paska tytułowego okna przeglądarki jest skończona i nie możesz zakładać, że jeżeli na Twoim komputerze cały tytuł strony mieści się w pasku tytułowym, na innych komputerach będzie tak samo.

Kod strony powinien w tym momencie wyglądać następująco:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="pl" lang="pl">

<head>

<title>Moja pierwsza strona WWW</title>

</head>

<body>

</body>

</html>
```

Zapisywanie kodu strony na dysku twardym

W trakcie pracy nad stroną WWW czas wydaje się stawać w miejscu i dopiero zawieszenie się komputera lub odcięcie prądu przez elektrownię czasem uświadomi Ci, że poprzednia zapisana na dysku wersja strony pochodzi sprzed godziny i czeka Cię powtórne wprowadzanie wszystkich zmian. Pamiętaj zatem o jak

najczęstszym zapisywaniu aktualnego kodu strony WWW na dysku twardym.

Jest jeszcze inna, znacznie bardziej prozaiczna przyczyna konieczności zapisywania kodu strony na dysku twardym: jest to jedyny sposób, aby tworzoną stronę w ogóle można było obejrzeć za pomocą przeglądarki.

W przypadku tworzenia większych serwisów internetowych powinieneś regularnie tworzyć kopie zapasowe całego serwisu na trwałym nośniku — na przykład płytach CD-R. Uchroni Cię to przed stratą Twojego dzieła w wyniku poważnej awarii komputera lub działalności wirusa komputerowego.

Pamiętaj, że nazwa pliku zawierającego kod strony WWW musi mieć rozszerzenie .html. Dla pewności najlepiej zawsze samodzielnie dopisuj je do nazwy pliku. Staraj się też w nazwach plików zawierających kod Twoich stron używać wyłącznie małych liter — serwery WWW często odróżniają nazwy plików pisane małymi i wielkimi literami — i nie używać znaku spacji, zastępując go raczej myślnikiem.

Jeżeli do tworzenia kodu stron WWW używasz programu Notatnik, nadając nazwę zapisywanemu plikowi, podaj ją zamkniętą znakami cudzysłowu. Zapobiegnie to automatycznemu dodaniu przez program rozszerzenia nazwy .txt. Z kolei pracując z programem Webber, nie bój się, jeżeli nowa, zapisana przed chwilą wersja strony jest gorsza niż poprzednia — program tworzy kopie zapasowe poprzedniej zawartości pliku .html, nadając im rozszerzenie nazwy pliku .bak.

Wyświetlanie strony w przeglądarce

Nawet najbardziej doświadczeni twórcy stron WWW mogą mieć problemy z wyobrazeniem sobie, jaki wpływ na wygląd strony będą miały zmiany wprowadzane przez nich w kodzie XHTML; co zatem mają powiedzieć ci, którzy stawiają dopiero pierwsze kroki w trudnej sztuce tworzenia stron WWW? Na szczęście rezultat każdej zmiany w kodzie możesz na bieżąco obserwować w oknie przeglądarki internetowej.

Aby wyświetlić zawartość strony WWW zapisanej na dysku twardym, wystarczy dwukrotnie kliknąć ikonę pliku w oknie Eksploratora Windows lub przeciągnąć ją na otwarte już okno przeglądarki. Pamiętaj, że aby przeglądarka była w stanie wyświetlić Twoją stronę, aktualna wersja kodu XHTML tworzącego stronę musi być zapisana na dysku twardym. Jeśli o tym zapomnisz, możesz stracić mnóstwo czasu, próbując się dowiedzieć, dlaczego wprowadzane przez Ciebie w kodzie zmiany nie mają żadnego wpływu na wygląd strony.

Twoja strona WWW powinna być całkowicie funkcjonalna (i prawidłowo wyświetlana) przynajmniej w dwóch przeglądarkach internetowych: Microsoft Internet Explorer oraz Mozilla Firefox. Im jednak więcej przeglądarek będzie w stanie prawidłowo obsłużyć Twoją stronę, tym szerszą publiczność możesz zgromadzić; przykładowo, sporą popularnością cieszą się przeglądarki Google Chrome, Opera, Konqueror i Safari. Do testowania wyglądu strony najlepiej używać programów Mozilla Firefox lub Google Chrome, gdyż charakteryzują się one najwyższą zgodnością z internetowymi standardami.

Jeśli otworzysz już okno przeglądarki i wyświetliłeś w nim Twoją stronę, wygodnie Ci będzie pozostawić je na ekranie. Regularne aktualizowanie zawartości okna przeglądarki pozwoli Ci śledzić wpływ wprowadzanych w kodzie zmian na wygląd strony. Wystarczy kliknąć przycisk Odśwież lub nacisnąć klawisz F5, a na ekranie ujrzysz efekt poprawek kodu XHTML. Nie zapomnij tylko zapisać zmodyfikowanej wersji kodu na dysku!

Wskazówka

Konieczność zapisywania zmian w kodzie przed każdym zaktualizowaniem zawartości okna przeglądarki zabezpiecza Cię przed ewentualną stratą spowodowaną zanikiem napięcia zasilającego lub zawieszeniem się komputera. Warto zatem często sprawdzać, czy strona wygląda tak, jak powinna.

Podsumowanie

Po wykonaniu pierwszych ćwiczeń powinieneś wiedzieć, jak wyglądają znaczniki XHTML, jak można je zagnieźdźcać i jaka ich liczba jest niezbędna, by przeglądarka wyświetliła pustą stronę WWW bez zgłaszania jakiegokolwiek błędu.

Nowa strona WWW

Dodał Administrator
wtorek, 13 lipiec 2010 15:21

Postaraj się zapamiętać kod czystej strony WWW, gdyż każdą nową stronę będziesz musiał zacząć od wprowadzenia tego „szkieletu strony”, a dopiero później będziesz uzupełniał kod kolejnymi elementami. Wyrób też w sobie nawyk częstego zapisywania dokonywanych zmian, by w razie problemów z zasilaniem lub niestabilnej pracy komputera nie stracić efektów wielogodzinnej pracy.