

## Det kan du lære i Hjemmesideskolen

Nu starter Komputer for alle udvidede hjemmesideskole – skolen, der leverer værktøj og viden, så du kan tilføje din hjemmeside netop det "flødeskum", der får den til at se ekstra professionel ud, uden at du generer de besøgende på siden med tunge elementer, der belaster unødigt.

Ekspert-hjemmesideskolen fortsætter med to-siders artikler i de følgende fem numre af bladet og giver en grundig indføring i HTML-programmet 1st Page 2000. Med det kan du lave hjemmesider på den helt rigtige måde – med såkaldt HTML-kode. Hjemmesiden kan enten bygges fra bunden eller ud fra programmets skabeloner.

Artiklerne bliver lagt på K-CD'en, efterhånden som de har været i bladet. Samme sted – under Komputerskolen – ligger også den grundlæggende hjemmesideskole. For helt nye på feltet kan det anbefales at læse den før denne udgave.

Følg med i hele ekspert-hjemmesideskolen

**1 2 3 4 5 6** Kodesproget for hjemmesideprogrammering hedder HTML. Lær at arbejde med det, og få styr på brugen af programmet 1st Page 2000.

**1 2 3 4 5 6** Lær at lave såkaldte Stylesheets. Med dem kan du holde styr på både hovedsiden og de underliggende sider og fx ændre skrift på samtlige sider i et hug.

**1 2 3 4 5 6** Hjemmesiden bliver mere levende med Java-applets. Lær dem at kende, og leg med nogle, der også for almindelige mennesker er til at have med at gøre.

**1 2 3 4 5 6** Opret aktive billeder – også kaldet klikbar grafik. De giver gode muligheder for at lede den besøgende videre til netop de detaljer, han eller hun vil vide mere om.

**1 2 3 4 5 6** Frames er gode, hvis du vil dele en side op i mindre elementer. Få grundlæggende kendskab til dem, og lær at lave rammer, som de besøgende ikke kan ændre.

**1 2 3 4 5 6** Den perfekte hjemmeside skal se godt ud, uden at den bliver så informationstung, at det tager de besøgende flere minutter at se den. Hjemmesideskolen slutter med en række gode designråd.

# Byg den perfekte hjemmeside

Internettet byder på hele spektret fra umådeligt triste hjemmesider til imponerende flotte af slagsen. Med de rigtige programmer kommer du med i eliten uden at overdænge de besøgende med tingeltangel, der generer mere, end det gavner.

Der findes et utal af programmer, der kan hjælpe den uerfarne med at komme i gang med sin egen hjemmeside. Og der findes næsten lige så mange, der kun er til at gå i krig med, hvis man ved en masse om programmering i forvejen.

Programmet 1st Page 2000, der danner grundlag for denne hjemmesideskole, er til at have med at gøre for ikke-eksperter. Samtidig rummer programmet så mange muligheder, at også den erfarne kan hente en masse inspiration og viden. Det tilbyder en masse, der er til at bygge videre på, uden at man skal programmere en hjemmeside helt fra bunden. Og det er samtidig et program, der giver mulighed for netop at kode en side præcis, som man selv vil have det i det kodesprog, hjemmesider grundlæggende er gjort af, nemlig HTML.

Vi har valgt at lave en hjemmeside om det gæve svenske bilmærke Volvo. En hjemmeside for en mand, der har en af de gode gamle af slagsen stående i garagen, og som er bidt af biler generelt. Vi kunne også have valgt heste, frimærker eller hvad som helst andet. Det er ik-

ke det, der er det afgørende. Det afgørende er principperne i at bygge hjemmesider ud fra koder.

Denne første del af skolen giver et godt indblik i, hvordan programmet 1st Page 2000 er skruet sammen, samt en god introduktion til selve HTML-sproget.

I de senere afsnit kommer vi ind på en række andre finesser, der kan gøre din hjemmeside både flot og brugervenlig. Det gælder fx værktøjet Stylesheets, der gør livet lettere, hvis den samme ændring skal gennemføres på en række sider. Det gælder simpel indføring i at bruge Java-elementer. Det gælder også brugen af frames – for at bruge endnu et af de ord, eksperter kender, og vi andre ikke forstår umiddelbart. Endelig gælder det om at lave sider med stil.

Vi kommer til gengæld ikke ind på det mest basale: Hvordan du får din hjemmeside lagt ud på internettet. Dette og andre helt grundlæggende emner blev behandlet, sidste gang vi bragte en hjemmesideskole. Den grundlæggende hjemmesideskole finder du på K-CD'en under knappen Komputerskolen. □



## Introduktion til HTML

HTML er et såkaldt opmærkningsprog (Markup Language). Det betyder, at HTML-koderne fortæller noget om, hvad de forskellige dele af teksten er, fx betyder `<H1>Tekst</H1>`, at det drejer sig om en overskrift på det øverste niveau, altså den største overskrift. En meget væsentlig detalje ved HTML er, at de fleste koder kun fortæller noget om indholdet, ikke hvordan teksten skal se ud. Dog vil en `<H1>`-overskrift oftest være større og mere iøjnefaldende end den mindre vigtige overskrift med

koden `<H2>`. Og et vist layout-element i HTML-koderne ses også andre steder. Som regel vil man jo gerne lave en hjemmeside, der ser lækker ud og er nem at bruge. Det er de færreste, der bare laver tekster, hvor der er et par overskrifter, et link i ny og næ og et par billeder. HTML bliver altså også brugt på grænsen af, hvad det egentlig er beregnet til. Nemlig til at placere tekster og billeder på en smart måde på hjemmesiden.

Mange HTML-koder består af to koder, nemlig en startkode og en

slutkode. Det er vigtigt at huske slutkoden, der kan kendes ved, at den har en skråstreg (/). Alle HTML-koder skrives altid mellem disse tegn: `<htmlkode>`.

Vi har for overskuelighedens skyld valgt at skrive alle HTML-koder med store bogstaver, men det ændrer ikke på koderne, hvis du vælger små bogstaver i stedet.

Allerede her har vi været inde på begreber, som for mange lyder en kende kinesisk. Men følg blot vejledningerne trin for trin i skolen. Så kommer forståelsen efterhånden.



# I gang med 1st Page 2000

Programmet 1st Page 2000 er i stand til at skabe HTML-filer. Du skal selv vælge eller indtaste koderne, som du skal bruge. Men heldigvis er programmet lavet sådan, at du kan få hjælp hele tiden.



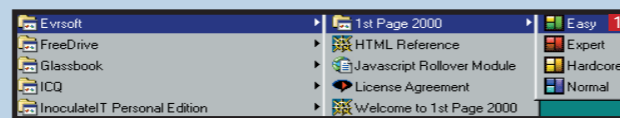
Programmerne med den spøjse betegnelse WYSIWYG er programmer, hvor du arbejder direkte med din hjemmeside, sådan som den kommer til at se ud. WYSIWYG står for What You See Is What You Get

– Det, du ser, er det, du får. Sådan et program er 1st Page 2000 ikke, for her skal du selv arbejde med koder. Hjælp er der dog masser af, og du kan klikke dig frem til de mest brugte koder, lidt som i de førnævnte programmer.

Fordelen ved at have fingrene direkte nede i koderne er, at du kan styre siden præcist, og at du slipper tillige for overflødige koder.

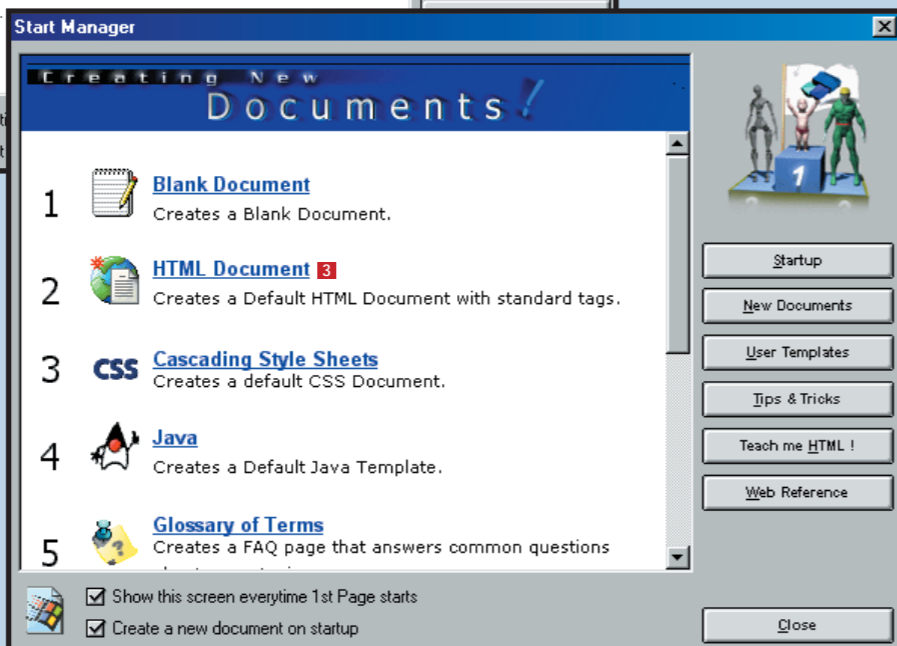
Programmet "1st Page 2000" finder du under "Komputerskolen" på K-CD'en. **PRØV SELV**

**1** Når du starter programmet fra "Start"-menuen, skal du vælge "Easy" **1**. Der kommer en kort forklaring, der fortæller dig, at "Easy" betyder, at en del af de komplicerede ting er skjult.



**2** Derefter er der en velkomst-dialogboks, hvor du kan vælge at starte et nyt tomt dokument, se programmets indbyggede tips og tricks med mere. Klik på New Documents **2**.

**3** Vælg HTML Document **3**. Programmet åbner nu et tomt HTML-dokument. De grundlæggende koder er allerede sat ind. Senere opretter vi et tomt dokument og laver hjemmesiden ud fra det.

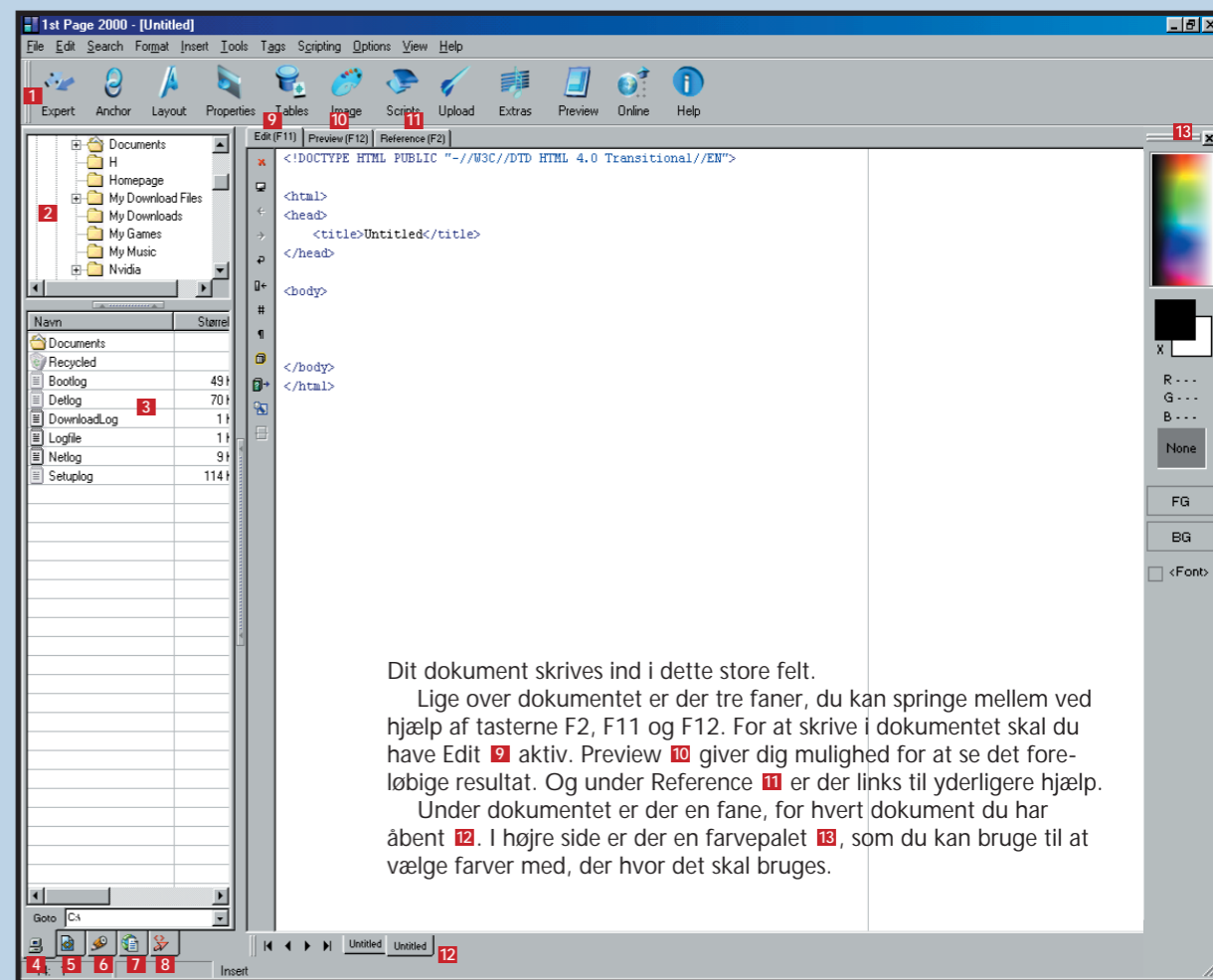


## 1 De forskellige dele af 1st Page 2000:

Øverst er der en række knapper og menuer **1**, som vi ikke koncentrerer os om her. De fleste knapper viser en lille menu med yderligere valg.

I venstre side ser du mappelisten **2** og fillisten **3**. De er synlige, fordi fanen "Filer" **4** under det smalle, høje vindue er markeret.

Indholdet i vinduet skifter, alt efter hvilken fane du klikker på. Under den næste fane **5** finder du koder, du kan trække ind på siden. Den tredje fane **6** giver mulighed for at oprette egne eller nye koder. Den fjerde fane **7** viser et lille projekstyringsværktøj. Og endelig er der den femte fane **8**, hvor du kan finde hjælp til alle HTML-koder.



Dit dokument skrives ind i dette store felt.

Lige over dokumentet er der tre faner, du kan springe mellem ved hjælp af tasterne F2, F11 og F12. For at skrive i dokumentet skal du have Edit **9** aktiv. Preview **10** giver dig mulighed for at se det foreløbige resultat. Og under Reference **11** er der links til yderligere hjælp.

Under dokumentet er der en fane, for hvert dokument du har åbent **12**. I højre side er der en farvepalet **13**, som du kan bruge til at vælge farver med, der hvor det skal bruges.

## Sådan bruger du HTML

Et HTML-dokument består af et hoved (Head) og en krop (Body). I hovedet findes nogle få koder, som bl.a. indeholder sidens titel. Titlen vises som regel i browserens titellinie. I kroppen er alt det, der vises på siden: tekst, billeder, links m.m. Når du laver din hjemmeside, skriver du kun mellem <BODY> og </BODY>, i enkelte tilfælde skal du dog rette lidt i <HEAD>-sektionen. Det kan virke omsonst at kode en masse i HTML, når der nu findes programmer, hvor man bare kan indtaste teksten, indsætte

billeder og vælge koder. Der er heller ikke noget i vejen for at benytte fx FrontPage til at lave det meste af arbejdet. Du kan så senere arbejde med de enkelte HTML-koder i 1st Page 2000. Men det er en god idé at lære HTML, fordi det giver en større forståelse for, hvordan en hjemmeside fungerer, og fordi du kan forbedre siden, når du kender HTML-koderne.

1st Page 2000 kan åbne alle HTML-sider, uanset hvilket program der er brugt til at lave dem med.

```
1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
2 <html>
3 <head>
4   <title>Untitled</title>
5 </head>
6 <body bgcolor="#323586" text="#FFFFFF" link="#FF0000" vlink="#CCCCCC" a1
7 <h1>Velkommen til mig og min Volvo. På hjemmesiden finder du en masse
8 <p>Velkommen til mig og min Volvo. På hjemmesiden finder du en masse
9 <p>Du kan også finde links til andre hjemmesider med biler af alle mærker.
10 </p>
11 </body>
12 </html>
```

Filen starter med koden <!DOCTYPE ...> **1**, der fortæller, at det er HTML. Så kommer koden <HTML> **2**, der fortæller, at HTML-koden begynder her. Derefter <HEAD>-sektionen **3** og <BODY>-sektionen **4**. Bemærk, at dokumentet slutter med </BODY> og </HTML> **5**.



# Lav en hjemmeside i HTML

Her vil vi starte op på en hjemmeside med lidt tekst og et par billeder. Herefter skal der indstilles farver, dels på teksten og dels på baggrunden.

Produktionen af Volvo-hjemmesiden starter her. Den bliver langtfra færdig i første del af hjemmeside-

skolen. Men vi kommer dog langt nok til, at siden tydeligt begynder at tage form.

## 1 Det grundlæggende

Start igen 1st Page 2000 i "Easy". Klik på "New Documents", men vælg denne gang "Blank Document". Du har nu et nyt, blankt dokument.

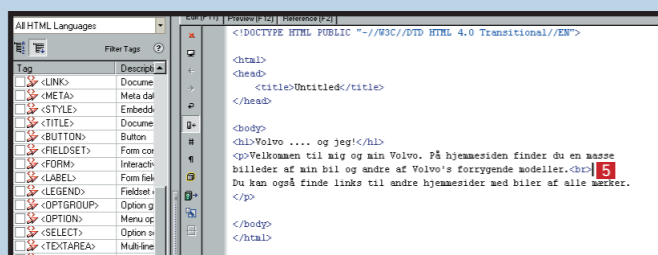
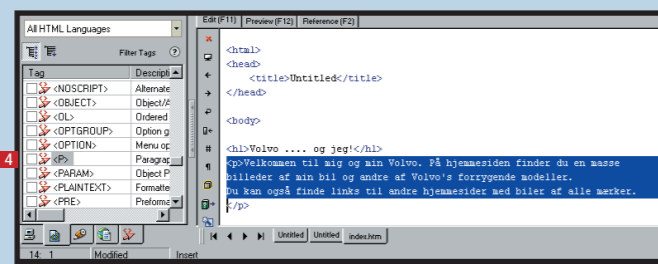
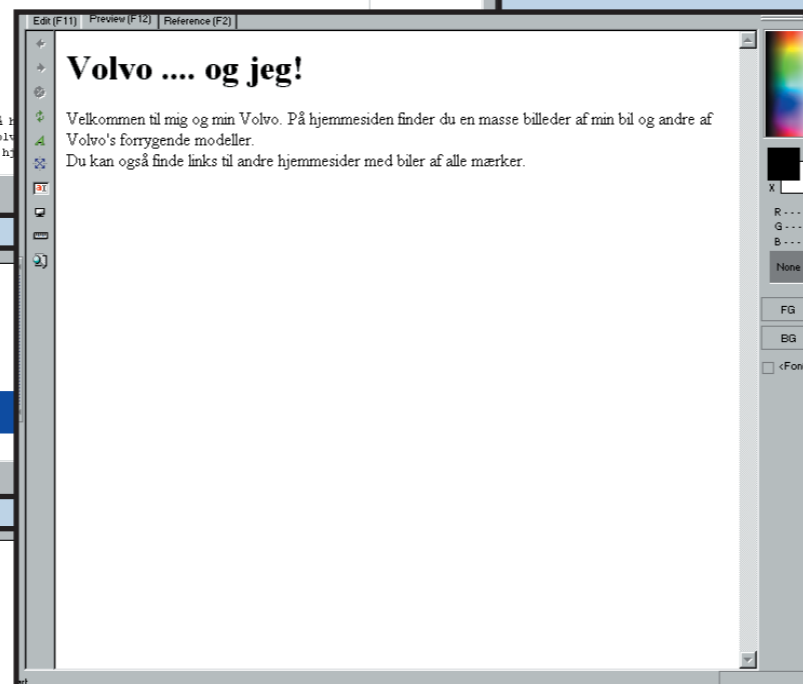
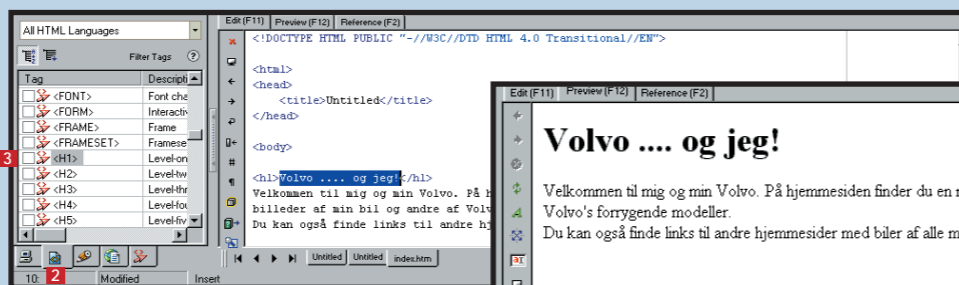
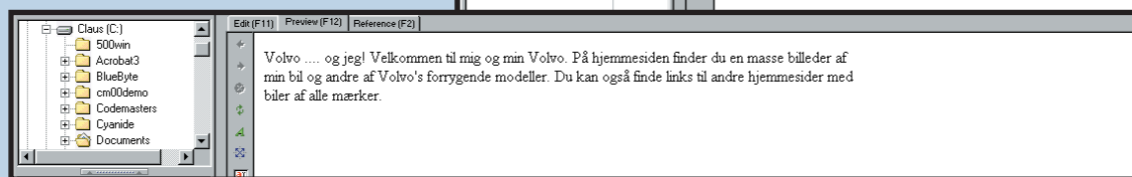
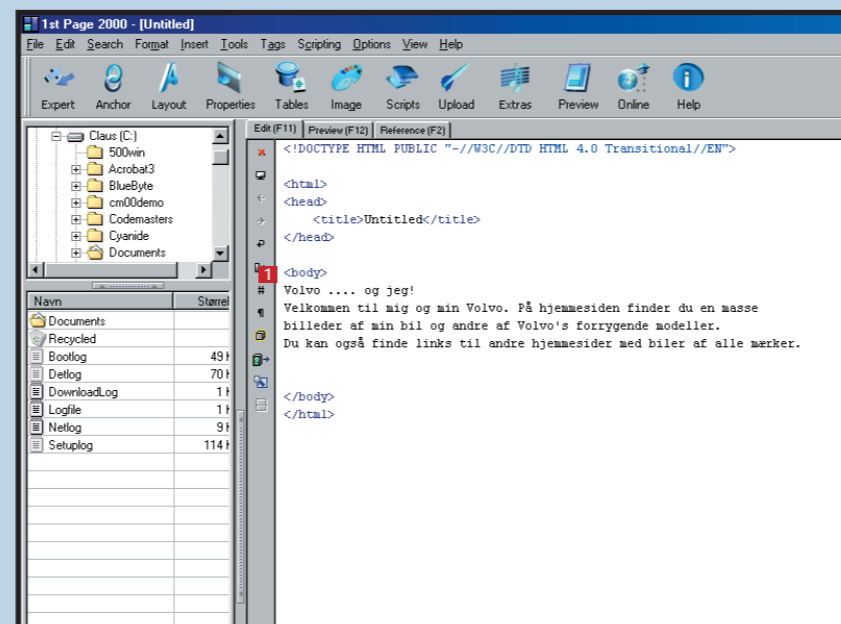
1 Start med at skrive lidt tekst som en velkomst til siden under `<body>`. Indtast teksten på et par linier. Den første linie skal bruges som en overskrift. Bemærk, at det er ligegyldigt, hvor du taster Enter, det er nemlig koderne, der bestemmer, og dem har du endnu ikke sat ind. Gem siden ved at vælge en mappe i venstre side og trykke på Ctrl+S. Giv siden navnet index.htm.

2 Du kan allerede nu se et eksempel på hjemmesiden ved at skifte til Preview med F12-tasten. Siden er ikke særlig spændende endnu, men det kommer.

3 Skift tilbage til HTML-koden med F11-tasten. Markér hele den første linie (overskriften), og vælg kodelisten (Tags) nederst i venstre side. Find `<H1>`-koden, og dobbeltklik på den. Det indsætter `<H1>` og `</H1>` omkring overskriften. Du kan også taste koderne, hvis du hellere vil det.

4 Resten af teksten skal være et afsnit. Markér teksten, og indsæt en `<P>`-kode med et dobbeltklik som før.

5 Lav et linieskift ved at indsætte en `<BR>`-kode efter ordet "modeller".



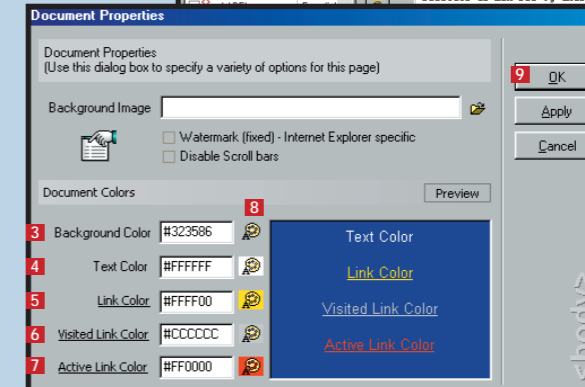
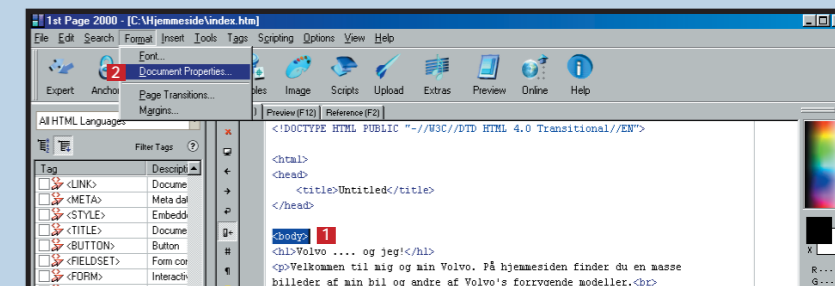
6 Gem dokumentet, og se resultatet i Preview.

## 2 Vælg farver

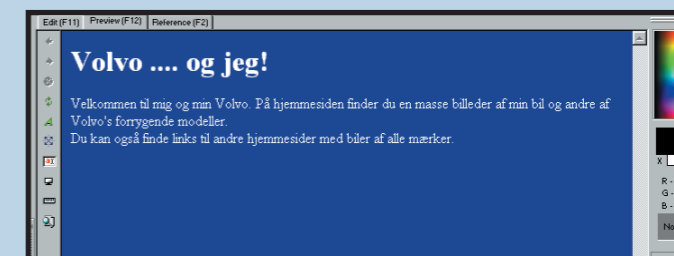
Som du ser i Preview-vinduet, er hjemmesiden stadig ret kedelig med sort tekst på hvid baggrund. Du skal derfor ændre farverne. Det sker ved at tilpasse koden `<BODY>`.

I 1st Page 2000 kan du få hjælp til at indstille farverne ved at benytte en dialogboks. Det er lidt nemmere end at taste de lidt kryptiske koder ind selv.

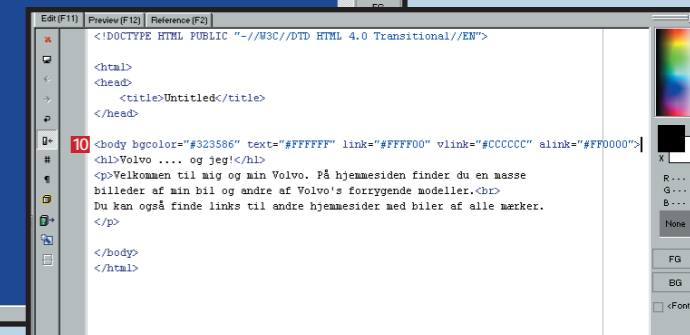
1 Markér hele `<BODY>`-koden. Vælg "Format" og "Document Properties".



2 I dialogboksen kan du indstille baggrundsfarve, tekstfarve, og tre farver til hyperlinks (henholdsvis ikke besøgte, besøgte og nedtrykkede). Du kan klikke på farvepaletten ud for hver farve, og indstille en bestemt farve, eller du kan taste koden direkte. Fordi du senere skal indsætte nogle billeder, hvor baggrundsfarven er valgt, er det nemmest at taste farvekoden for baggrundsfarven direkte. Indtast koden #323586. Se boksen En guide til farvekoder på næste side for at få en forklaring på, hvad det betyder. Vælg hvid som tekstfarve og henholdsvis gul, grå og rød for de tre link-farver. Klik "OK".



3 Gem siden med Ctrl+S. Se siden i "Preview". Skift så tilbage til HTML-koden, og bemærk, at de koder, du så i dialogboksen, nu kan ses i `<BODY>`-koden.





Som du nok allerede har opdaget, findes der en masse forskellige HTML-koder. Nogle af de vigtigste er dem, der hele tiden skal bruges.

1st Page 2000 har indbygget en reference med alle koderne, men den kan være lidt svær at læse, indtil du vænner dig til den. Når du har brugt HTML i et lille stykke tid, er referencen rigtig god til lige at kontrollere, hvordan det nu lige er, at koden for et billedes størrelse skal skrives.

## 3 Indsæt billeder

De billeder, du skal bruge, skal være lavet færdige i et billedbehandlingsprogram (fx Paint Shop Pro), inden du sætter dem ind på siden. Sørg for at have en kopi af billedet i samme mappe som HTML-filen. Det gør tingene lidt nemmere. Billeder indsættes med `<IMG>`-koden.

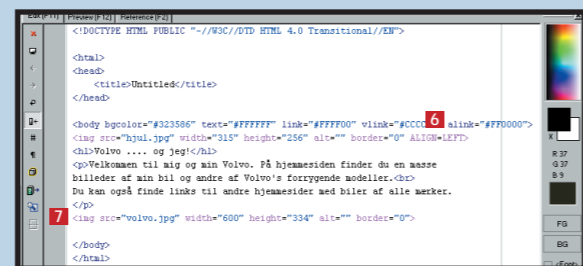
**1** Placer markøren som anvist **1**. Klik på Image-knappen øverst, og vælg "Insert Image quickly" **2**.

**2** Udpeg billedet, og klik "OK". Der er nu en `<IMG>`-kode **3**. Kontroller bredden (Width) **4** og højden (Height) **5**, og ret eventuelt i tallene.

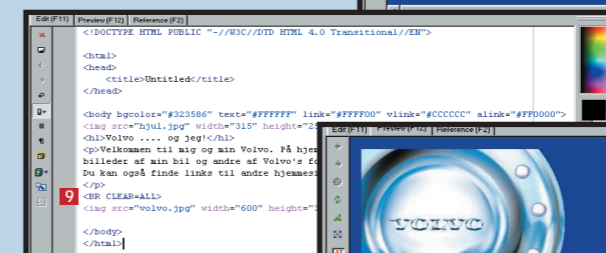
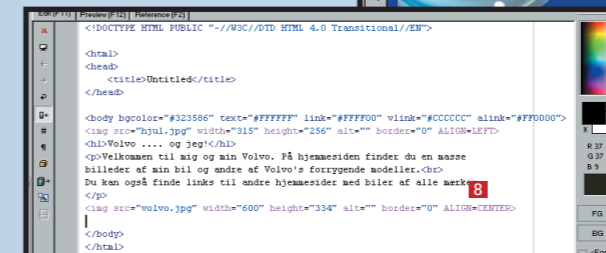
**3** Billedet skal stå i venstre side, og teksten skal således stå til højre. Du kan indsætte en justeringskode i `<IMG>`-koden. Indtast `ALIGN=LEFT` **6** inde i `<IMG>`-koden. Se eventuelt resultatet under Preview.



**4** Midt på det hele skal der være et stort billede. Indsæt det store billede med "Image"-knappen og "Insert Image quickly" som før. Billedet skal indsættes efter teksten **7**. Ret eventuelt Height og Width.



**5** Billedet skal centreres. Indtast `ALIGN=CENTER` i `<IMG>`-koden **8**. Se eventuelt Preview.



**6** Bilen står for langt ude i højre side. Det skyldes, at billedet af den ikke er fri af det første billede, der blev sat ind. Du kan tvinge billedet af bilen fri ved at indsætte koden `<BR CLEAR=ALL>` mellem afsnit slut-koden `</P>` og billedkoden `<IMG>` **9**. Koden betyder, at der skal laves et linieskift ned til efter det øverste billede.

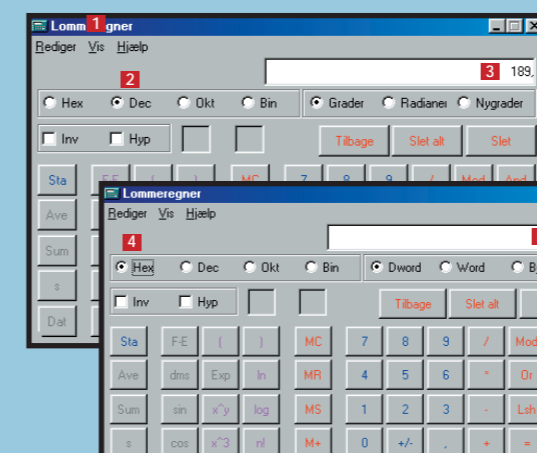
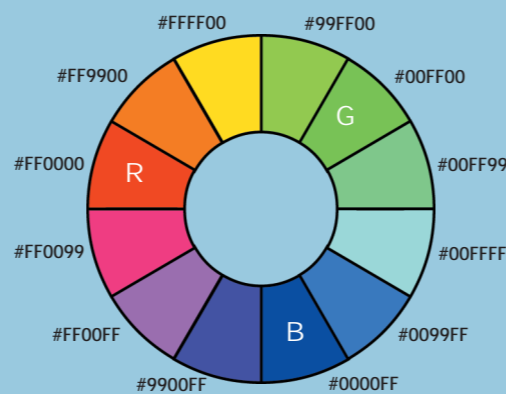


**7** Under Preview kan du nu se resultatet, så langt som det er nået i denne første del af skolen.

## En guide til farvekoder

Når vi snakker hjemmesider, skal farver ses som farvet lys – en blanding af lys fra en rød, en grøn og en blå lampe, der hver kan justeres fra 0 til 255 i lysstyrke. Ved at justere lysstyrken op og ned på de tre lamper kan man frembringe alle tænkelige farver. At det ikke er helt som at blande maling, kan bedst illustreres ved, at fuld styrke (255) på alle tre lamper giver hvid, mens ingen styrke (0) på alle lamper giver sort. Fuldstyrke på grøn og rød giver heller ikke en brunlig masse, som det ville have gjort med

maling. Det giver gul. Når man vil angive farver i HTML, gør man det altså med tal imellem 0 og 255 for hver af de tre farver, dog omregnet til såkaldte heksadecimale tal – en kombination af tal og bogstaver. Nul skrives fx i heksadecimale tal som 00, og 255 skrives som FF. Som HTML-kode skal der først skrives et #-tegn. Dernæst to tegn for andelen af rød, så to for andelen af grøn og til sidst to for andelen af blå. Gul, der består af lige dele rød og grøn, men som ikke har blå i sig, skrives fx således: #FFFF00.



De almindelige tal for andelen af rød, grøn og blå kan du i mange billedbehandlingsprogrammer se som en såkaldt rgb-kode. Du kan omregne dem til heksadecimale tal med pc'ens lommeregner, som du finder under Programmer/tilbehør i "Start"-menuen. Vælg "Videnskabelig" i "Vis"-menuen **1**. Sørg for at "Dec" **2** er markeret. Tast tallet, fx 189 **3**, og klik på Hex **4**. Nu vises den heksadecimale kode, i dette tilfælde BD **5**. Hvis der kun vises ét ciffer/bogstav, skal du sætte et nul foran.

**<P>** Tekst i et afsnit (Paragraph).

Eks: `<P>`Her er en masse tekst.`</P>`. Slutkoden er ikke nødvendig, men bruges som regel for fuldstændighedens skyld.

**<H1>** Største overskrift.

Eks: `<H1>`HTML for begyndere`</H1>`.

**<H2>** Lidt mindre overskrift.

Eks: `<H2>`Introduktion til HTML`</H2>`. Der findes overskrifter ned til `<H6>`.

**<BR>** Linieskift.

Eks: `<P>`Et afsnit med linieskift.`<BR>`Linie2`</P>`.

**<IMG>** Billede.

Eks: `<IMG SRC=" grafik.jpg" WIDTH=" 100" HEIGHT=" 50" >`. Bemærk, der er ikke en slutkode.

**<A>** Anker eller reference.

Eks: `<A HREF=" http://www.komputer.dk/" >`Komputer for alle`</A>`.

**<B>** Fed skrift.

Eks: `<P>`Afsnit med `<B>`fed`</B>` skrift.`</P>`.

**<I>** Kursiv skrift.

Eks: `<P>`Afsnit med `<I>`kursiv`</I>` skrift.`</P>`.

**<U>** Understregning.

Eks: `<P>`Afsnit med `<U>`understreget`</U>` tekst.`</P>`.

**<STRIKE>** Gennemstregning

Eks: `<P>`Afsnit med `<STRIKE>`gennemstregt`</STRIKE>` tekst.`</P>`.

**<HEAD>** Fortæller, at dette er toppen af siden.

Eks: `<HEAD>` .... koder i starten ... `</HEAD>`.

**<TITLE>** Sidens titel.

Ex: `<TITLE>`Mjn hjemmeside`</TITLE>`. Skal være i `<HEAD>`-delen af siden.

**<BODY>** Siden, som ses på skærmen.

Ex: `<BODY><H1>`Velkommen`</H1>` `<P>`en masse tekst`</P></BODY>`.

**<HTML>** og **</HTML>**

Det fortæller browseren, at alt mellem disse koder skal opfattes som HTML-koder.

## Var du ikke med fra starten?

Læs første afsnit af Ekspert-hjemmeside-skolen på K-CD'en under "Komputerskolen".

Det stod der i det foregående afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Kodesproget for hjemmesideprogrammering hedder HTML. Lær at arbejde med det, og få styr på brugen af programmet 1st Page 2000.

Det kan du læse i de kommende afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Hjemmesiden bliver mere levende med såkaldte Java-applets. Lær dem at kende, og leg med nogle, der også for almindelige mennesker er til at have med at gøre.

**1 2 3 4 5 6** Opret aktive billeder – også kaldet klikbar grafik. De giver gode muligheder for at lede den besøgende videre til netop de detaljer, han eller hun vil vide mere om.

**1 2 3 4 5 6** Frames er rigtig gode, hvis du vil dele en side op i mindre elementer. Få grundlæggende kendskab til dem, og lær at genbruge koder, andre allerede har lavet.

**1 2 3 4 5 6** Den perfekte hjemmeside skal se godt ud, uden at den bliver så informationstung, at det tager flere minutter at se den. Hjemmesideskolen slutter med en række gode designråd.

# Nyt design i ét hug

En hjemmeside får hurtigt flere undersider, og efterhånden som et websted vokser, bliver det sværere og sværere at få ændret alle sider, hvis man laver noget om i designet. En ny baggrundsfarve kan give meget arbejde, hvis det skal ænd-

res på 30 sider eller mere. Ofte ændrer man også tekstfarverne samtidig, og så bliver opgaven bare endnu større.

Der findes dog en måde til at samle den slags formatering i én fil. Så du kun skal rette fx farven ét sted, og det gæl-

der så automatisk for alle siderne. Det kaldes Cascading Style Sheets eller bare CSS.

En CSS-fil er bare en tekstfil, som ligger på hjemmesiden. CSS-filen fortæller browseren, hvordan den skal fortolke og vise de forskellige for-

materinger. Det er blandt andet skrifttype, tekstfarve og baggrundsfarve. Du kan definere udseendet for hver eneste HTML-kode i CSS-filen.

Selve CSS-filen skal bagefter lækkes sammen med dine HTML-filer, og CSS-filen skal

selvfølgelig også lægges ud på nettet sammen med din hjemmeside.

Hvis du så senere ønsker at ændre skriftstørrelse eller farve på din hjemmeside, kan du nøjes med at rette i CSS-filen. Derefter gælder rettelserne helt au-

tomatisk for alle de sider, der er lænket til CSS-filen.

Der findes både interne og eksterne CSS-filer. De interne er en del af den HTML-fil, du arbejder med, og de kan være gode, hvis du har en lang side med nogle specielle formateringer.

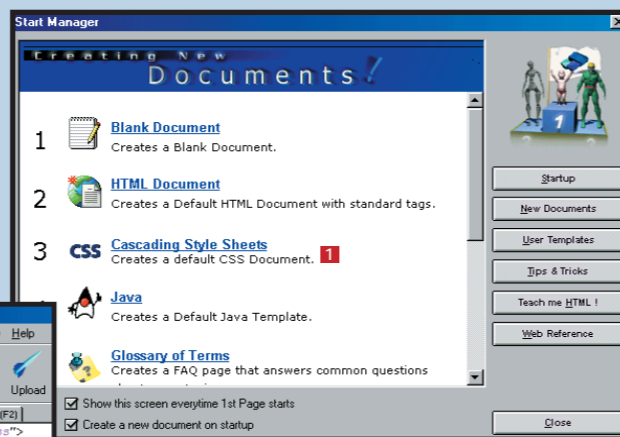
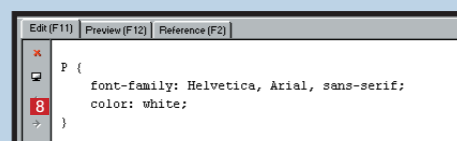
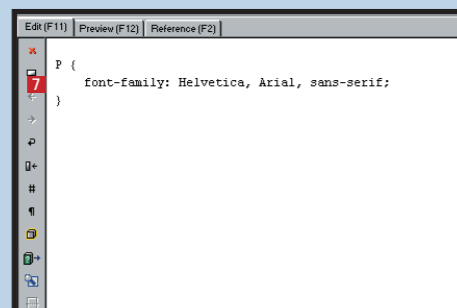
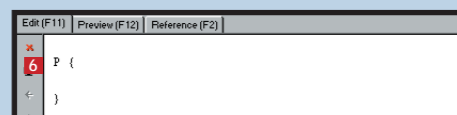
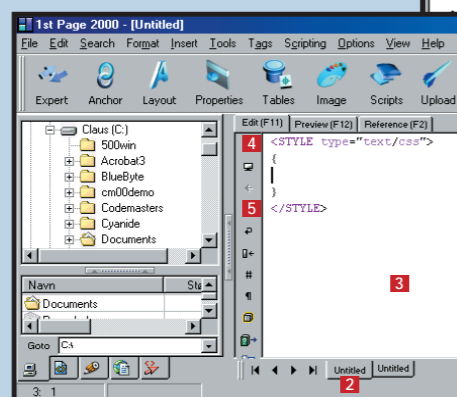
De eksterne, som vi koncentrerer os om her, er beregnet til overordnet at styre hjemmesiden og dens undersider.

Lær, hvordan man skriver en ekstern CSS-fil, og hvordan HTML-filerne henviser til dem på din hjemmeside. □

## 1 Lav en CSS-fil

For at lave en CSS-fil skal et nyt dokument åbnes og bygges op fra bunden. Senere skal den så kædes sammen med dit HTML-dokument.

**1** Start 1st Page 2000. Vælg "Cascading Style Sheets" **1**.



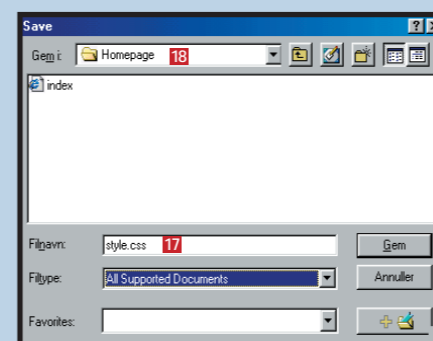
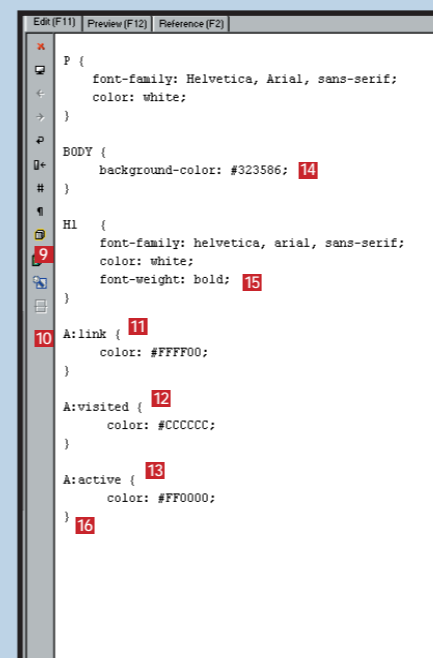
**2** I første omgang ser det ud til at være et helt almindeligt HTML-dokument, der er åbnet. Klik på venstre fane under tekstvinduet **2** for at skifte til CSS-dokumentet. Det ser sådan ud: **3**

**3** Slet start- og slutkoderne <STYLE type="text/css"> **4** og </STYLE> **5**. De skal ikke være der i en ekstern CSS-fil.

**4** Start så med at definere <P>-koden (koden for afsnitstekst). Det gør du ved at skrive et P foran den første krøllede parentes **6**. Der skal være mellemrum mellem P'et og parentesen.

**5** Vælg først en skrifttype til afsnitsteksten. Skriv: font-family: Helvetica, Arial, sans-serif; **7** mellem de krøllede parenteser. Bemærk, at der er kolon efter font-family, komma mellem de enkelte angivelser og semikolon til slut. Det, der er givet besked om nu, er, at skrifttypen (font-family) helst skal være Helvetica. Hvis den ikke findes på modtagerens computer, skal Arial bruges. Hvis den heller ikke findes, skal browseren bare bruge en sans-serif-skrift (en skrift uden "fødder"). Du bør angive mindst to skrifter: Den skrift, du ønsker, og en generel skrift, som alle må forventes at have på deres computer.

**6** Skriften på siden er hvid. Det skal også lægges ind i P-koden. Skriv: color: white; under font-family **8**.



**7** Vi nøjes med at definere de koder, som anvendes på forsiden. Det er <H1>-koden **9** og <A>-koderne **10**. Bemærk, at <A>-koden (som bruges til hyperlinks) har tre varianter, nemlig link **11**, visited **12** og active **13**. Det betyder, at et link ser forskelligt ud, afhængigt af om man ikke har klikket på det (link), om man klikker på det (active), eller om man allerede har besøgt det (visited). <A>-koderne bestemmer kun farverne. I <BODY> **14** skal vi bare indsætte baggrundsfarven. <H1>-koden skal have en farve og en skrifttype, dertil giver vi den fed skrift med font-weight **15**. Husk de krøllede parenteser (vælges med Ctrl + Alt + 7 og Ctrl + Alt + 0) **16**.

**8** Gem filen under navnet style.css **17** samme sted som index.htm er gemt **18**.

## 2 Sammenkæd CSS-fil

Dine HTML-filer skal fortælle browseren, at der er en CSS-fil, og hvad den hedder. Det gør du ved at indsætte en <LINK>-kode i hovedet på HTML-filen. Hovedet er mellem <HEAD>- **1** og </HEAD>-koderne **2**.



**1** Åbn dit HTML-dokument, og skriv link-koden: <link rel="StyleSheet" href="style.css" type="text/css"> **3**. rel="StyleSheet" fortæller, at det er en fil med formateringskoder. href="style.css" fortæller, hvad filen hedder. type="text/css" fortæller, at det er en tekstfil med CSS-koder.



**2** Klikker du på "Preview" nu, vil du kunne se, at skriften har ændret sig i forhold til før. Ellers er der ingen synlige ændringer. Det kan synes at være en lang proces for så lidt. Men fidusen er, at du nu har et CSS-dokument, som du kan koble alle dine undersider op til, så de automatisk følger den stil, du har valgt til forsiden.

## Skrifttyper

- Af de generelle skrifter kan nævnes:
  - Sans-serif: Skrifter uden fødder som Helvetica og Arial.
  - Serif: Skrifter med fødder som Times New Roman og Garamond
  - Monospace: Skrift med fast bredde som Courier.



## Var du ikke med fra starten?

Læs første afsnit af Ekspert-hjemmeside-skolen på K-CD'en under "Komputerskolen".

Det stod der i de foregående afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Kodesproget for hjemmesideprogrammering hedder HTML. Lær at arbejde med det, og få styr på brugen af programmet 1st Page 2000.

**1 2 3 4 5 6** Lær at lave style-sheets. Med dem kan du holde styr på både hovedsiden og de underliggende sider og fx ændre skrift på samtlige sider i et hug.

Det kan du læse i de kommende afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Opret aktive billeder – også kaldet klikbar grafik. De giver gode muligheder for at lede den besøgende videre til netop de detaljer, han eller hun vil vide mere om.

**1 2 3 4 5 6** Frames er rigtig gode, hvis du vil dele en side op i mindre elementer. Få grundlæggende kendskab til dem, og lær at genbruge koder, andre allerede har lavet.

**1 2 3 4 5 6** Den perfekte hjemmeside skal se godt ud, uden at den bliver så informationstung, at det tager flere minutter at se den. Hjemmesideskolen slutter med en række gode designråd.

# Java giver hjemmesiden liv

Med almindelig HTML kan du lave ret flotte sider, men skal du bruge noget mere avanceret, kommer HTML hurtigt til kort. Java-applikationer er ofte løsningen.

Java-applikationer er nogle små programmer, som kan hentes ind i browseren, når der er brug for, at man skal have afviklet noget specielt. Med Java kan man lave stort set hvad som helst, fx animationer, chatrum, spil, rulletekster og meget mere.

Det er ikke helt nemt at programmerer i Java. Det kræver, at man sætter sig ind i programmeringssproget. Men heldigvis kan du finde Java-programmer på internettet, som du kan bruge. Det eneste, du skal gøre, er at indsætte nogle HTML-koder

på din hjemmeside og lægge Java-programmet ud på serveren sammen med resten af din hjemmeside.

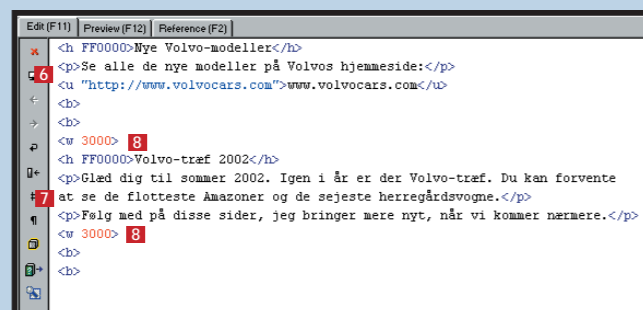
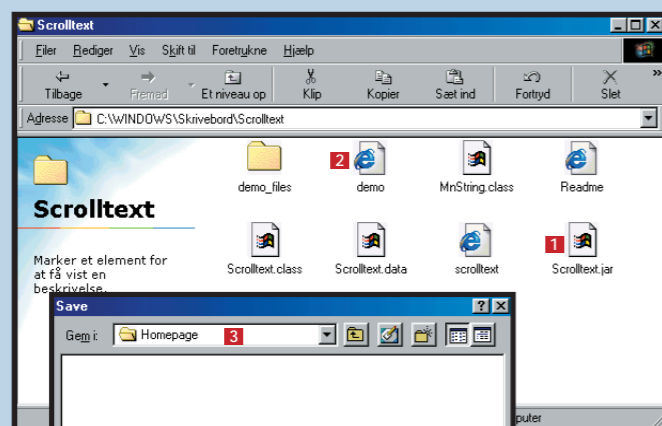
Nogle Java-applikationer er gratis, mens andre er shareware, som du skal betale for, hvis du bruger dem.

## 1 Opret din første Java-applikation

Java-applikationen Scrolltext er en lille simpel applikation, som kan vise en rulletekst på skærmen. Teksten kan formateres med

forskellige farver og skrifttyper, og du kan indsætte links til andre sider på internettet. Teksten til rulleteksten hentes

fra en fil, hvor teksten er blevet mærket op med nogle koder i stil med HTML, men mere simpelt.



**1** På K-CD'en under "Komputerskolen" finder du "Scrolltext". Når du installerer den, vil filerne lægge sig i en mappe på dit skrivebord. Kopiér filen "Scrolltext.jar" over i den mappe, hvor du har din hjemmeside. Åbn eventuelt filen "demo" og se, at rulleteksten virker. I filen Readme kan du få detaljerede oplysninger om de parametre og koder, du kan bruge.

**2** Nu skal du skrive den tekst, der skal vises i rullemenuen. Opret et tomt dokument i 1st Page 2000, og gem det i den mappe, hvor du har din hjemmeside liggende. Giv dokumentet navnet "scrolltext" og vælg "Text files" under "Filtype".

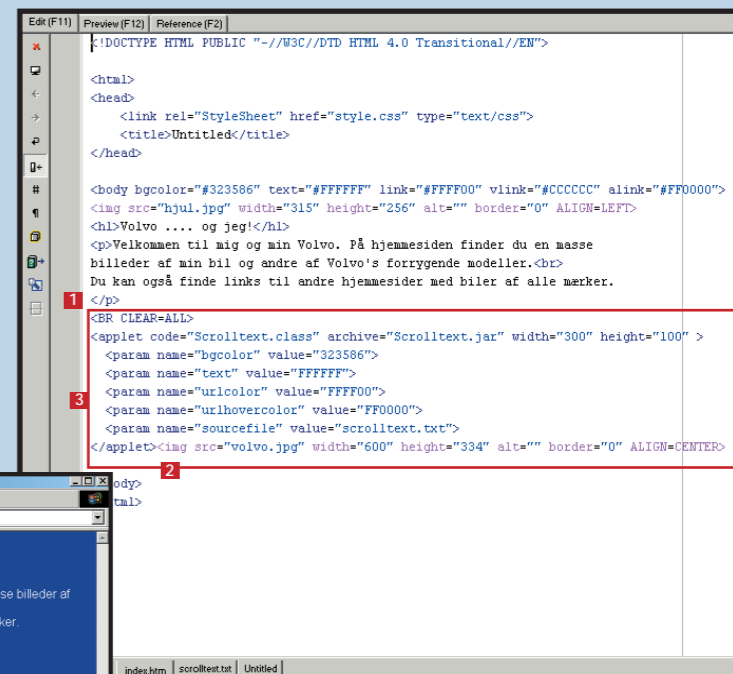
**3** Indtast teksten og koderne som vist på dette skærmbillede, og gem filen. Rulleteksten skifter mellem to tekster, dels en henvisning plus link til Volvos hjemmeside, dels en lille reklame for det næste Volvo-træf. Og der er tre sekunders stilstand (<w 3000>) mellem de to tekststykker.

## 2 Indsæt appletten i HTML-filen

Du skal bruge et par HTML-koder til at fortælle browseren, hvad appletten hedder, og hvor den kan findes. Det sker med koden <APPLET>. Farver med mere kan styres med nogle parametre, som du angiver med <PARAM>-koden inden </APPLET>-slutkoden. I Readme-filen til Scrolltext kan du se mere om, hvilke parametre du kan bruge.

**1** Indsæt koder som vist mellem afsnitteksten og den sidste billedkode (billedet af Volvoen). Hele koden ser nu således ud:

**2** Du kan teste din applet i browseren. På billedet her er teksten ved at skifte fra henvisningen til Volvos hjemmeside til reklamen for sommerens Volvo-træf. (Når du lægger det hele ud på internettet, skal du huske at få filerne Scrolltext.jar og Scrolltext.txt med.)



<APPLET>: Navnet på appletten og filen, som den ligger i, angives med Code og Archive. Bredden og højden i pixels angives med Width og Height.

<PARAM>: Hver parameter består af et navn og en værdi. Vi definerer baggrundsfarven (bgcolor) til det samme som sidens farve (323586). Tekstfarven (text), hyperlinkfarven (urlcolor) og den farve, som hyperlinket har, når musen holdes hen over (urlhovercolor). Endelig fortæller den sidste parameter, hvad tekstfilen hedder, nemlig scrolltext.txt.

## De vigtigste tekst-koder

Som nævnt skal du indsætte koder, som ligner HTML. Koderne omkranses af < >-symboler, og de skal skrives med små bogstaver.

- <h> </h>:** Overskrift.  
fx <h>Nye Volvo-modeller</h>
- <p> </p>:** Afsnittekst.
- <u> </u>:** Hyperlink.  
fx <u "http://www.volvocars.com">Besøg Volvo</u>
- <w>:** Teksten står stille et antal millisekunder, inden den ruller videre.  
fx <w 3000>
- <b>:** Lineskift.
- Farver:** Angives efter koden.  
fx <span style="color: red">Rød tekst</span>. Farvekoderne er de samme som i HTML.

## Gode links

java.sun.com (uden www)  
Hjemmesiden for Java-programmer. Her kan du finde appletter og masser af links til andre Java-steder. Er du interesseret i at gå mere i dybden med Java, kan du starte her. Vejledningerne er på engelsk, men ellers er de velegnede, også til helt nye på feltet.

www.jars.com  
Her kan du hente masser af Java-applikationer i flere forskellige kategorier. Der er levende baggrunde til din hjemmeside, små spil, java-programmerede chatrum og meget mere. Nogle af appletterne kan du kun se på, men mange kan hentes ned til eget brug.

## Var du ikke med fra starten?

Læs første afsnit af Ekspert-hjemmeside-skolen på K-CD'en under "Komputerskolen".

Det stod der i de foregående afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Codesproget for hjemmesideprogrammering hedder HTML. Lær at arbejde med det, og få styr på brugen af programmet 1st Page 2000.

**1 2 3 4 5 6** Lær at lave style-sheets. Med dem kan du holde styr på både hovedsiden og de underliggende sider og fx ændre skrift på samtlige sider i et hug.

**1 2 3 4 5 6** Hjemmesiden bliver mere levende med såkaldte Java-applets. Lær dem at kende, og leg med nogle, der også for almindelige mennesker er til at have med at gøre.

Det kan du læse i de kommende afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Frames er rigtig gode, hvis du vil dele en side op i mindre elementer. Få grundlæggende kendskab til dem, og lær at genbruge koder, andre allerede har lavet.

**1 2 3 4 5 6** Den perfekte hjemmeside skal se godt ud, uden at den bliver så informationstung, at det tager flere minutter at se den. Hjemmesideskolen slutter med en række gode designråd.

## Gør dine links mere spændende

En henvisning (et link) til dine undersider eller andre sider på nettet behøver ikke kun at være nogle bogstaver, der kan klikkes på. Klikbar grafik er også muligt.

De besøgende skal kunne navigere rundt på hjemmesiden. Du kan lave almindelige links til siderne, og det er da også en god idé. Men på forsiden må det gerne være mere avanceret. Hjulkaapslen skal laves om til en menu, hvor de besøgende

kan klikke på teksten og springe til den side, de ønsker. Det kan gøres med klikbar grafik eller et Image Map, som det også kaldes.

Et klikbart grafikelement består af en JPG-fil eller en GIF-fil som al anden web-grafik.

Derudover skal du angive de aktive områder på billedet med nogle HTML-koder.

Endvidere skal du angive et hyperlink, som aktiveres, når nogen klikker på området.

Her er et eksempel på, hvordan du laver en menu. □

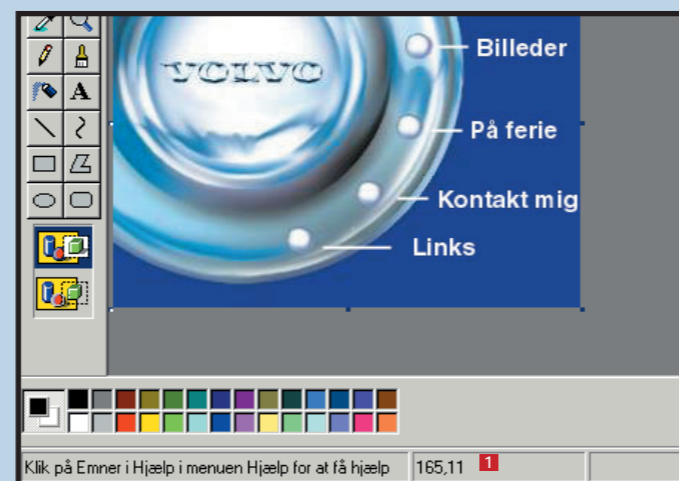
### 1 Lav grafik

Du skal starte med at lave grafikken, som du vil have den. I dette tilfælde har vi haft billedet af hjulkaapslen oven i et billedbehandlingsprogram, hvor vi har forsynet det med tekst og derefter lagt det tilbage i mappen med hjemmesiden.



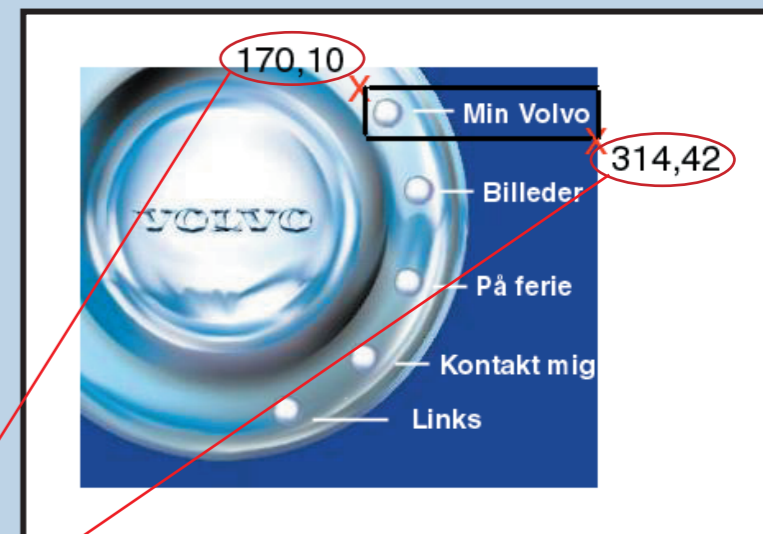
### 2 Find områder

Når du har din grafik, skal du finde koordinaterne for de områder, der skal være klikbare. Det vil sige, at du skal finde X- og Y-værdierne for øverste venstre og nederste højre hjørne. Den nemmeste måde er at benytte et grafikprogram, som kan vise værdierne, når du holder musen hen over stederne. Et nærliggende valg er Paint, som følger med Windows. Paint viser musens position nederst som X- og Y-koordinater **1**.



### 3 Opret kortet i HTML

Når du har fundet værdierne skal du lave et "kort", som fortæller, hvilke områder der skal åbne en bestemt fil. Kortet består af <MAP>-koden **1** og et antal <AREA>-koder **2**. Hver <AREA>-kode har en HREF-kode **3**, der angiver, hvilken HTML-fil der skal åbnes, og en COORDS-kode **4**, som indeholder to par koordinater. De to første tal er X og Y for øverste venstre hjørne af det klikbare område, og de to næste er X og Y for nederste højre hjørne. Koderne skal skrives ind i HTML-dokumentet. Kortet skal have et navn, som der henvises til i billedet. Vi kalder det "menu" **5**. Placer koderne lige før billedet af hjulkaapslen. Her ser du koderne til at lave definitionen til vores menu. Der er også tilføjet tekst (USEMAP="#menu" **6** i <IMG>-koden (billedkoden). Det er nødvendigt for at gøre billedet klikbart.



```
<body bgcolor="#323586" text="#FFFFFF" link="#FFFF00" vlink="#CCCCCC" alink="#FF0000">
1 <map name="menu">
2 <area href="myvolvo.htm" coords="170,10,314,42">
    <area href="volvopictures.htm" coords="188,58,314,90">
    <area href="volvovacation.htm" coords="183,116,314,147">
    <area href="contact.htm" coords="155,162,314,195">
    <area href="links.htm" coords="108,196,314,226">
</map>
3
4
5 
<h1>Volvo .... og jeg!</h1>
<p>Velkommen til mig og min Volvo. På hjemmesiden finder du en masse
billeder af min bil og andre af Volvo's forrygende modeller.<br>
```

### 4 Se siden

Nu kan man klikke på områderne. Du kan afprøve det ved at klikke på "Preview". Da vi ikke har oprettet de filer, som <AREA>-koderne henviser til, får du selvfølgelig en fejlmeddelelse, når du klikker. I browseren kan du dog se nederst i statuslinien, at der er links til forskellige filer, når du flytter musen hen over teksterne.





## Var du ikke med fra starten?

Læs første afsnit af Ekspert-hjemmeside-skolen på K-CD'en under "Komputerskolen".

Det stod der i de foregående afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Kode-sproget for hjemmesideprogrammering hedder HTML. Lær at arbejde med det, og få styr på brugen af programmet 1st Page 2000.

**1 2 3 4 5 6** Lær at lave stylesheets. Med dem kan du holde styr på både hovedsiden og de underliggende sider og fx ændre skrift på samtlige sider i et hug.

**1 2 3 4 5 6** Hjemmesiden bliver mere levende med såkaldte Java-applets. Lær dem at kende, og leg med nogle, der også for almindelige mennesker er til at have med at gøre.

**1 2 3 4 5 6** Opret aktive billeder – også kaldet klikbar grafik. De giver gode muligheder for at lede den besøgende videre til netop de detaljer, han eller hun vil vide mere om.

Det kan du læse i det kommende afsnit:

**1 2 3 4 5 6** Den perfekte hjemmeside skal se godt ud, uden at den bliver så informationstung, at det tager flere minutter at se den. Hjemmesideskolen slutter med en række gode designråd.

# Effektiv inddeling af hjemmesiden

Når hjemmesiden inddeles i indrammede felter, bliver det muligt at lade noget af indholdet følge med på samtlige sider, mens indholdet skifter på resten.

Oftentimes vil man gerne beholde sin menu stående et bestemt sted på skærmen, mens gæsterne bladrer rundt mellem siderne. En mulighed er at kopiere menuen, så den vises på alle sider, og designe siderne, så de ikke fylder mere end et skærbillede. Men det er meget omstændeligt, ikke mindst hvis menuen skal ændres.

I stedet kan du opdele hjemmesiden ved hjælp af rammer. Hver ramme viser en HTML-fil, og du kan lade et hyperlink i en ramme åbne en HTML-fil i en anden ramme.

I HTML styrer du rammerne ved at lave en HTML-fil, som definerer rammernes layout. Du kan opdele skærmen vandret og/eller lodret efter

behov. Du kan selv bestemme rammernes bredde eller højde, og du kan tillade eller forbyde, at brugerne ændrer på rammernes størrelse. Rammer er også kendt under deres engelske betegnelse: Frames.

Alle rammerne styres fra en enkelt HTML-fil, som fortæller, hvor mange rammer der skal være, og hvor store de er. □

## Definér sidens rammer

Fordi hver ramme viser deres egen HTML-fil, skal du dele Index.htm op i to nye HTML-filer. De ting, der har med menuen at gøre, og Java-appletten placeres i filen menu.htm, og overskriften og billedet af Volvoen placeres i filen main.htm.

**1** Lav de to filer menu.htm og main.htm ved at klippe elementerne ud af Index.htm. Husk at få henvisningen til StyleSheet med i begge filer (<LINK>-koden) **1**. Menu.htm indeholder den klikbare grafik og Java-appletten. Main.htm indeholder teksten og billedet af Volvoen.

**2** Opret en ny index.htm. Her skal du definere rammerne. <FRAMESET>-koden **2** skal stå lige efter </HEAD> i stedet for <BODY>. Du skal lave et rammesæt med to rammer delt lodret. Det vil sige, at du skal angive cols-parametere i koden. Skriv koderne <frameset cols="340,\*"> og </frameset> **3** som vist. cols="340,\*" betyder, at der er to kolonner, hvor den første kolonne er 340 pixels bred, og den anden fylder resten (\*).

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<html>
<head>
<link rel="StyleSheet" href="style.css" type="text/css">
<title>Untitled</title>
</head>
<body>
<map name="menu">
<area href="myvolvo.htm" coords="170,10,314,42">
<area href="volvopictures.htm" coords="188,58,314,90">
<area href="volvovacation.htm" coords="183,116,314,147">
<area href="contact.htm" coords="155,162,314,195">
</map>

</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<html>
<head>
<title>Untitled</title>
<frameset cols="340,*">
</frameset>
</html>
```

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<html>
<head>
<title>Untitled</title>
</head>
<frameset cols="340,*">
4 <frame name="menu" src="menu.htm">
5 <frame name="main" src="main.htm">
</frameset>
</html>
```



**3** Hver ramme skal herefter defineres hver for sig med et navn og en henvisning til den fil, der skal indlæses. Herefter er der to rammer. Den første (til venstre) hedder menu **4** og indeholder menu.htm, den anden (til højre) hedder main **5** og indeholder main.htm.

**4** Det er muligt for brugeren at flytte den grå bjælke og på den måde ændre på rammerne. Samtidig er der lidt for meget luft mellem rammerne. Det kan alt sammen ændres ved at tilføje en stribe parametre i hver af de tre linier i <frameset>-koden **6**.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<html>
<head>
<title>Untitled</title>
</head>
<frameset cols="340,*" framespacing=0 border=0 frameborder=0>
6 <frame name="menu" src="menu.htm" NORESIZE marginheight=0 marginwidth=0 frameborder=0>
<frame name="main" src="main.htm" NORESIZE marginheight=0 marginwidth=2 frameborder=0>
</frameset>
</html>
```

Nu ser rammerne sådan ud:



- Framespacing:** Afstanden mellem rammerne i pixels.
- Border:** Rammebredde i pixels (nogle browsere kender denne indstilling).
- Frameborder:** Rammebredde i pixels (andre browsere kender denne).
- NORESIZE:** Rammens størrelse kan ikke ændres.
- Marginheight og marginwidth:** Marginhøjde og -bredde i pixels.

**5** Links vil som standard altid åbne i samme ramme, som linket er placeret i. Ofte er det dog en fordel, at et hyperlink åbner i en anden ramme. Her kommer rammernes navne ind i billedet. Du kan nemt få et link til at åbne i en anden ramme ved at angive target="rammenavn" **7** i <AREA>-koderne i filen "menu.htm".

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<html>
<head>
<link rel="StyleSheet" href="style.css" type="text/css">
<title>Untitled</title>
</head>
<body>
<map name="menu">
<area target="main" href="myvolvo.htm" coords="170,10,314,42">
<area target="main" href="volvopictures.htm" coords="188,58,314,90">
<area target="main" href="volvovacation.htm" coords="183,116,314,147">
<area target="main" href="contact.htm" coords="155,162,314,195">
<area target="main" href="links.htm" coords="108,196,314,226">
</map>

<br clear=all>
<applet code="Scrolltext.class" archive="Scrolltext.jar" width="300" height="100">
<param name="bgcolor" value="323586">
<param name="text" value="FFFFFF">
<param name="urlcolor" value="FFFFFF00">
<param name="urlhovercolor" value="FF0000">
<param name="sourcefile" value="scrolltext.txt">
</applet>
</body>
</html>
```



Når du klikker på et element i menuen, vises siden nu i den højre ramme.

## Vandrette og lodrette rammer

Man kan lave tre kolonner, hvor den venstre er 100 pixels bred, den midterste fylder, hvad der er af plads, og den højre er 300 pixels bred med denne parameter: cols="100,\* ,300". Hvis du vil dele rammerne vandret i stedet for lodret, skal du bruge rows i stedet for cols, fx:

```
</head>
<frameset rows="100,* ,300"
framespacing=0 border=0
feameborder=0>
</frameset>
```