

Det här kan du lära dig i Webbplatsskolan

Nu drar Komputer för allas utvidgade webbplatsskola i gång – skolan som ger dig de verktyg du behöver för att ge din webbplats en guldkant, så att den ser extra professionell ut, utan att du irriterar besökarna med tunga inslag som är onödigt belastande för telefonräkningen att ladda ned.

Expert-webbplatsskolan sträcker sig över det här och kommande fem nummer av tidningen och ger en grundlig introduktion i HTML-programmet 1st Page 2000. Med det programmet kan du göra webbplatser på rätt sätt – nämligen med så kallade HTML-koder. Webbplatsen kan antingen byggas upp från grunden eller från programmets mallar.

Avsnitten läggs ut på K-CD:n efterhand som de har varit i tidningen. På samma ställe – under Komputerskolan – ligger även den grundläggande webbplatsskolan. Vi rekommenderar alla nybörjare att först läsa den versionen.

Följ med i alla avsnitt av Webbplatsskolan

1 2 3 4 5 6 Kodspråket för webbprogrammering heter HTML. Lär dig att arbeta med det och lär dig samtidigt att behärska programmet 1st Page 2000.

1 2 3 4 5 6 Lär dig att göra stylesheets. Med dem kan du hålla ordning på både huvudsidan och de bakomliggande sidorna och t.ex. ändra teckensnitt på samtliga sidor på en gång.

1 2 3 4 5 6 Webbplatsen blir mer levande med så kallade Java-applets. Bekanta dig med dem och testa några, som till och med lekmän kan hantera.

1 2 3 4 5 6 Skapa aktiva bilder – även kallad klickbar grafik. De är ett bra sätt att leda besökaren vidare till just de detaljer han eller hon vill veta mer om.

1 2 3 4 5 6 Frames är praktiska om du vill dela upp en sida i mindre element. Få grundläggande kunskap om dem och lär dig att återanvända koder som andra redan har skapat.

1 2 3 4 5 6 Den perfekta webbplatsen skall se snygg ut, utan att vara så informationstätt att det tar flera minuter att ladda ned den. Webbplatsskolan Expert avslutas med en rad goda designråd.

Bygg en perfekt webbplats

Det finns både omåttligt trista och imponerande eleganta webbplatser på nätet. Om du använder rätt program kan du tävla med eliten.

Det finns mängder av program som kan hjälpa den som inte är så van att komma i gång med en egen webbplats. Och det finns nästan lika många som man bör undvika om man inte redan i förväg har gedigna kunskaper i programmering.

Programmet 1st Page 2000, som utgör underlaget för den här skolan, är ämnat för lekmän. Men samtidigt rymmer det så många möjligheter att den erfarna kan hämta rikligt med både inspiration och kunskap.

1st Page 2000 är ett program som erbjuder en mängd alternativ som man kan bygga vidare på och slippa programmera en webbsida från grunden. Dessutom har man möjlighet att koda en sida exakt som man själv vill ha den i HTML – det kodspråk webbplatser vanligtvis är skapades i.

Vi har valt att skapa en webbplats om det förträffliga svenska bilmärket Volvo, där vi har gjort en webbplats för en man med en gammal klassiker stående i garaget, och som dessutom har ett allmänt bilintresse. Vi kunde ha valt hästar, frimärken eller vad som helst, men det är inte det som är avgörande. Det viktiga är

principen att bygga webbplatser utifrån koder.

Den här första delen av skolan ger en bra inblick i hur programmet 1st Page 2000 är uppbyggt samt en god introduktion till själva HTML-språket.

I de senare avsnitten kommer vi in på en rad andra finesser som kan göra din webbplats både snygg och användarvänlig. Vi kommer t.ex. att ta upp verktyget Stylesheets, som gör livet enklare när samma ändring skall genomföras på flera sidor samtidigt. Vi kommer att ge en enkel inledning i hur man hanterar Java-element. Vi går också igenom hur man använder frames – för att använda ännu ett av experternas ord som vi andra inte förstår omedelbart. Till syvende och sist handlar det om att göra webbplatser med stil.

Vi kommer däremot inte in på det allra mest grundläggande: hur du lägger ut din webbplats på Internet.

Det och andra mer grundläggande ämnen behandlades i grundkursen av webbplatsskolan som du hittar på K-CD:n under knappen Komputerskolan. □



Introduktion till HTML

HTML är ett så kallat uppmärkningspråk (Markup Language). Det innebär att HTML-koderna berättar något om vad de olika delarna av texten är, t.ex. betyder <H1>Text</H1> att det rör sig om en rubrik på högsta nivån, d.v.s. den största rubriken. En mycket väsentlig detalj med HTML är att de flesta koderna bara berättar något om innehållet, inte hur texten skall se ut. Men en <H1>-rubrik är oftast större och mer iögonfallande än den mindre viktiga rubriken med koden <H2>. Och vissa layout-element i HTML-

koderna syns på andra platser också. De flesta eftersträvar förstås att göra en webbplats som både ser häftig ut och är lätt att använda. Det är inte så vanligt med webbplatser som bara innehåller text med några få rubriker, en och annan länk och några bilder. HTML används alltså på gränsen av vad det egentligen är avsett för, nämligen till att placera ut texter och bilder på ett smart sätt på webbplatsen.

Många HTML-koder består av två koder, en startkod och en slutkod. Det är viktigt att komma ihåg

slutkoden, som känns igen på att den har ett snedstreck (/). Alla HTML-koder skrivs alltid mellan de här tecknen: <htmlkode>.

Vi har för överskådlighetens skull valt att skriva alla HTML-koder med stora bokstäver, men koderna förändras inte om du skulle välja att använda små bokstäver i stället.

Vi har redan varit inne på begrepp som för många låter som rena kinesiskan. Men följ bara med i skolans vägledningar steg för steg, så märker du att förståelsen kommer efter hand.



Börja med 1st Page 2000

Programmet 1st Page 2000 klarar av att skapa HTML-filer. Du måste själv välja eller skriva in koderna som du skall använda. Men programmet är som tur är upplagt så att du hela tiden kan få hjälp.



Programmen med den lustiga beteckningen WYSIWYG är program där du arbetar direkt med din webbplats, så som den kommer att se ut. Det står för What You See Is What You Get – Det du ser är det du får.

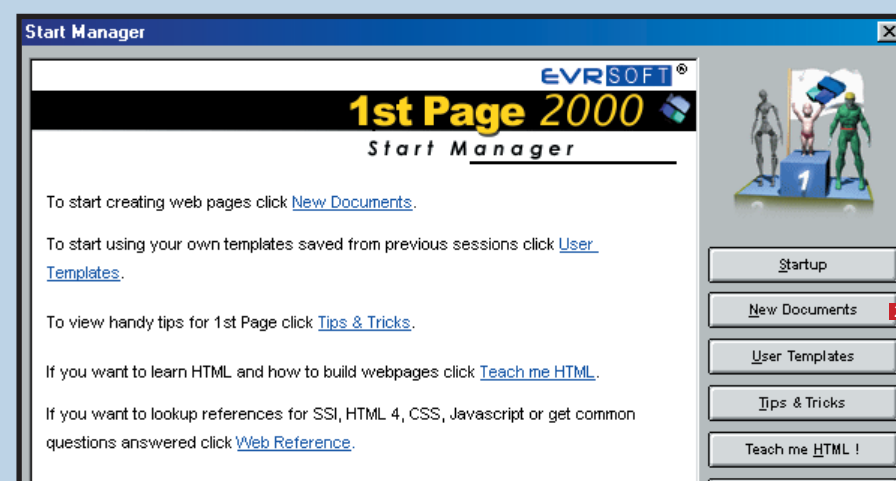
Ett sådant program är däremot inte 1st Page 2000, för här måste du själv arbeta med koder. Men det finns massor av hjälp att få och du kan klicka dig fram till de mest använda koderna, lite som i de tidigare nämnda programmen. Fördelen

med att ha fingrarna ända nere i koderna är att du kan styra sidan exakt och att du slipper överflödiga koder.

Programmet "1st Page 2000" hittar du under "Komputerskolan" på K-CD:n.

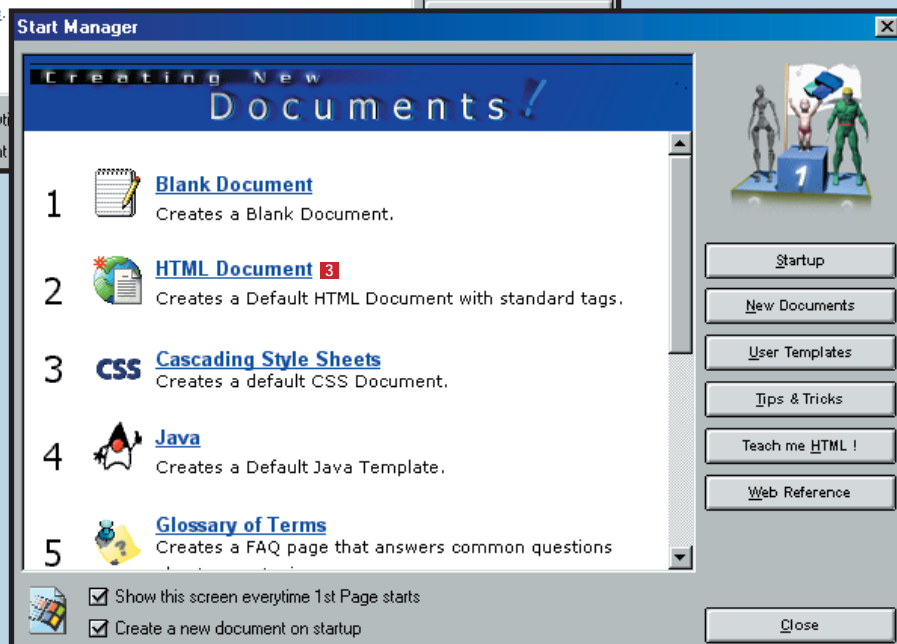
PRÖVA SJÄLV

1 När du startar programmet från "Start"-menyn, väljer du "Easy" 1. Det dyker upp en kort förklaring som talar om för dig att "Easy" betyder att vissa av de mer komplicerade sakerna är dolda.



2 Sedan kommer en välkomstdialogruta, där du kan välja att starta ett nytt tomt dokument, se programmets inbyggda tips och knep med mera. Klicka på "New Documents" 2.

3 Välj "HTML Document" 3. Nu öppnar programmet ett tomt HTML-dokument. De grundläggande koderna har redan lagts in. Senare skapar vi ett tomt dokument och utformar webbplatsen utifrån det.

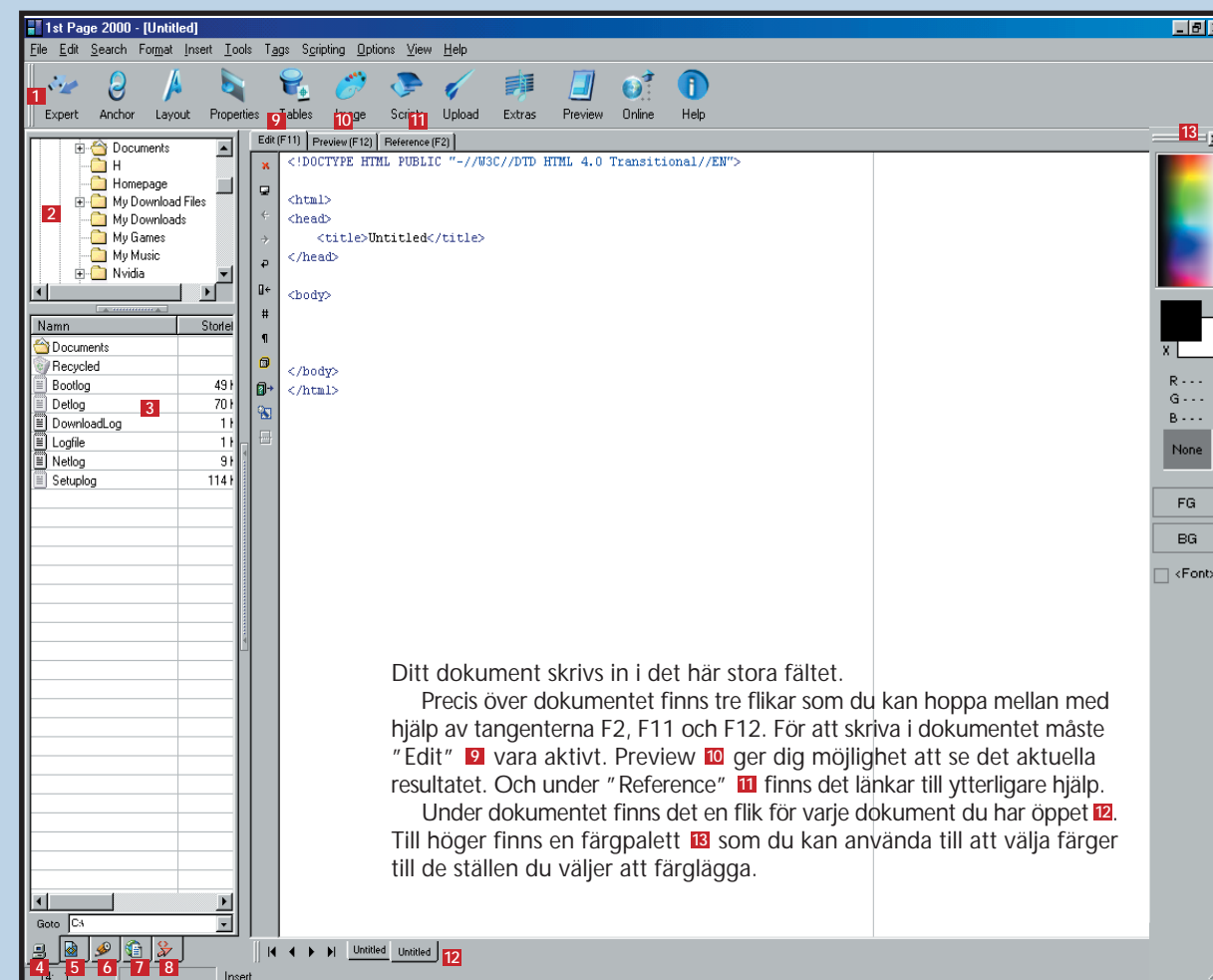


1 De olika delarna i 1st Page 2000:

Högst upp finns en rad knappar och menyer 1, som vi inte skall ägna oss åt här. De flesta knapparna har en meny med ytterligare alternativ.

Till vänster ser du mapplistan 2 och fil-listan 3. De är synliga därför att fliken "Filer" 4 under det smala höga fönstret är markerat.

Innehållet i fönstret växlar, beroende på vilken flik du klickar på. Under nästa flik 5 hittar du koder som du kan dra in på sidan. Den tredje fliken 6 ger möjlighet att skapa egna eller nya koder. Den fjärde fliken 7 visar ett litet projektstyrnings-verktyg. Och slutligen är det den femte fliken 8, där du kan hitta hjälp till alla HTML-koder.



Ditt dokument skrivs in i det här stora fältet.

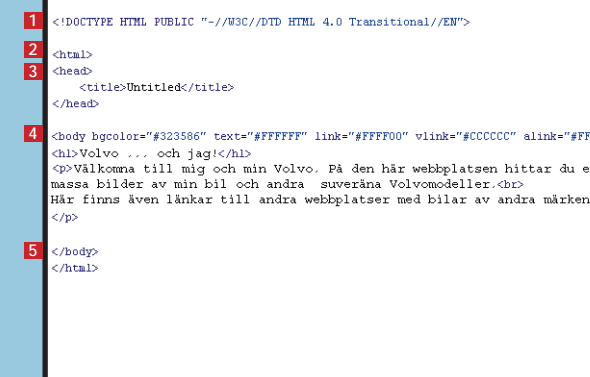
Precis över dokumentet finns tre flikar som du kan hoppa mellan med hjälp av tangenterna F2, F11 och F12. För att skriva i dokumentet måste "Edit" 9 vara aktivt. Preview 10 ger dig möjlighet att se det aktuella resultatet. Och under "Reference" 11 finns det länkar till ytterligare hjälp.

Under dokumentet finns det en flik för varje dokument du har öppet 12. Till höger finns en färgpalett 13 som du kan använda till att välja färger till de ställen du väljer att färglägga.

Så använder du HTML

Ett HTML-dokument består av ett huvud (Header) och en kropp (Body). I huvudet finns några få koder som bl.a. innehåller sidans titel. Titeln visas i regel i webbläsarens titelfält. I kroppen finns allt det som syns på sidan: text, bilder, länkar m.m. När du gör din webbplats skriver du bara mellan <BODY> och </BODY>, även om du i enstaka fall måste ändra lite i <HEAD>-sektionen. Det kan verka onödigt att koda en massa i HTML, när det nu finns program där man bara kan skriva in texten, sätta in bilder

och välja koder. Och det finns inga hinder för att använda t.ex. FrontPage för att göra större delen av arbetet. Då kan du arbeta med de enskilda HTML-koderna i 1st Page 2000 senare. Men du kan dra stora fördelar av att sätta dig in i HTML, eftersom det ger en större förståelse för hur en webbplats fungerar och eftersom du kan förbättra sidan när du behärskar HTML-koderna. 1st Page 2000 kan öppna alla HTML-sidor oavsett vilket program som använts när de skapats.



Filen börjar med koden <!DOCTYPE ...> 1 som berättar att det är HTML. Sedan kommer koden <HTML> 2 som berättar att HTML-koden börjar här. Därefter följer <HEAD>-sektionen 3 och <BODY>-sektionen 4. Lagg märke till att dokumentet slutar med </BODY> och </HTML> 5.



Gör en webbplats i HTML

Här kommer vi att börja med en webbplats med lite text och ett par bilder. Sedan skall färgerna ställas in, dels på texten, och dels på bakgrunden.

Produktionen av Volvo-webbplatsen börjar här. Den blir långt ifrån färdig här i webbplatsskolans första del.

Men vi kommer tillräckligt långt i arbetet för att den skall börja anta tydlig form.

1 Det grundläggande

Starta 1st Page 2000 i "Easy" igen. Klicka på "New Documents", men välj "Blank Document" den här gången. Nu har du ett nytt, tomt dokument.

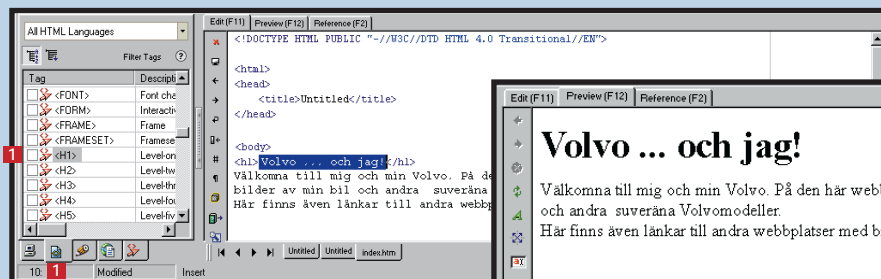
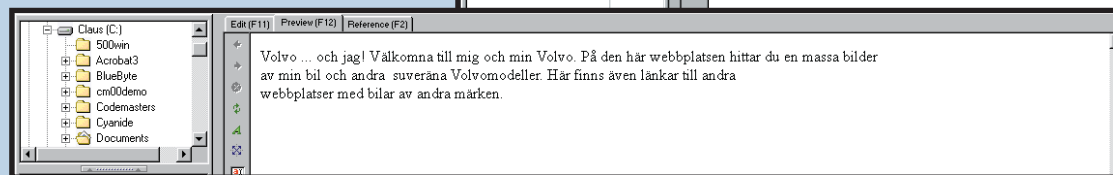
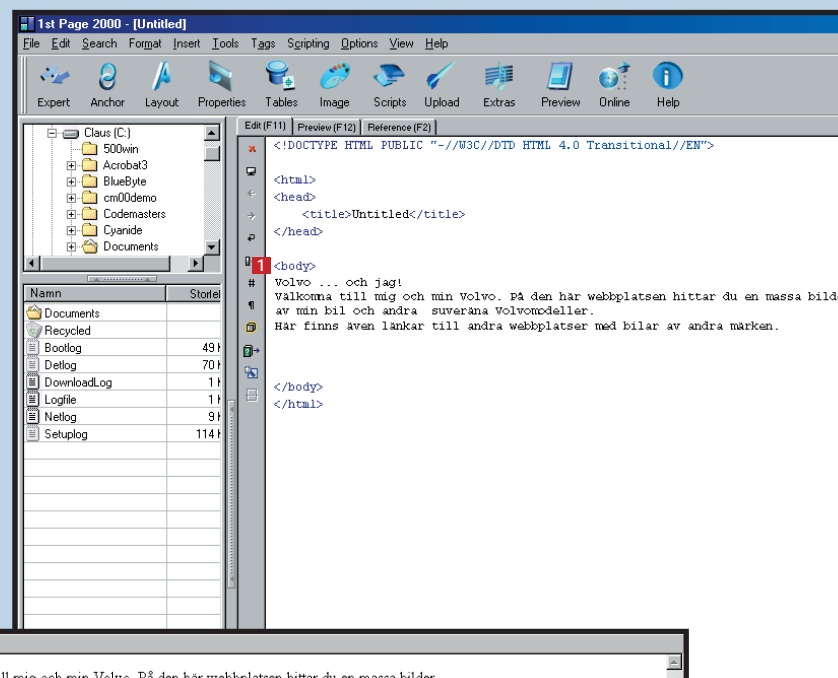
1 Börja med att skriva lite text som ett välkomnande till sidan under `<body>` 1. Skriv in texten på ett par rader. Den första raden skall användas som rubrik. Tänk på att det inte spelar någon roll var du trycker på Enter, eftersom det är koderna som bestämmer och dem har du inte lagt in ännu. Spara sidan genom att välja en mapp till vänster och trycka på Ctrl+S. Ge sidan namnet index.htm.

2 Du kan redan nu titta på hur webbsidan tar sig ut genom att byta till Preview med F12-tangenten. Den har inte hunnit bli så spännande ännu, men det kommer.

3 Byt tillbaka till HTML-koderna med F11-tangenten. Markera hela den första raden (rubriken) och välj kodlistan (Tags) 2 nederst till vänster. Leta upp `<H1>`-koden 3 och dubbelklicka på den. `<H1>` och `</H1>` läggs in runt rubriken. Du kan välja att skriva in koderna om du hellre vill det.

4 Resten av texten skall vara ett avsnitt. Markera texten och sätt in en `<P>`-kod 4 med en dubbelklickning som tidigare.

5 Gör ett rad-byte genom att sätta in en `
`-kod 5 efter ordet "modeller".



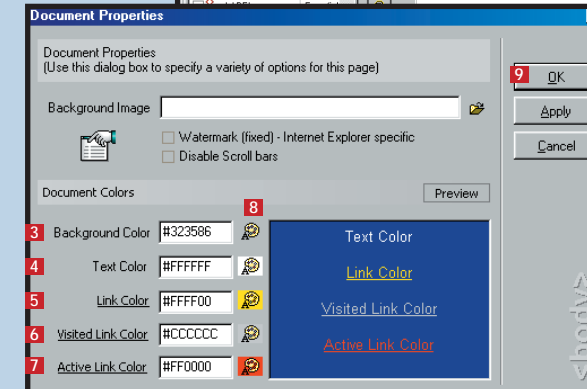
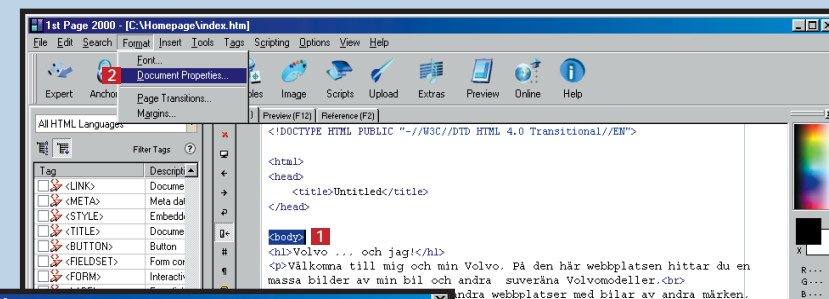
6 Spara dokumentet och titta på resultatet i Preview.

2 Välj färger

Som du ser i previewfönstret är webbplatsen fortfarande ganska tråkig med svart text mot vit bakgrund. Därför bör du ändra färgerna genom att anpassa koden `<BODY>`.

I 1st Page 2000 kan du få hjälp med att ställa in färgerna genom att använda dig av en dialogruta. Det är lite lättare än att själv skriva in de lite kryptiska koderna.

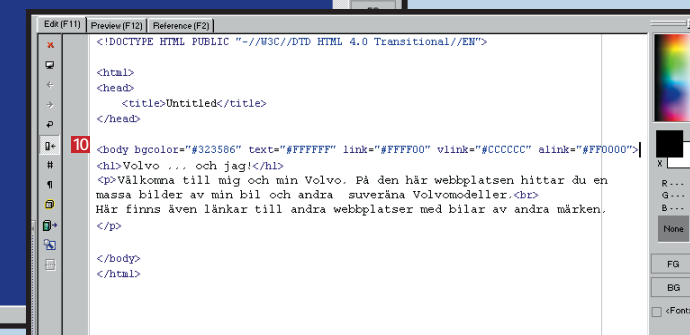
1 Markera hela `<BODY>`-koden 1. Välj "Document Properties" 2 i menyn "Format".



2 I dialogrutan kan du ställa in bakgrundsfärg 3, textfärg 4 och tre färger till hyperlänkar (besökta 5, inte besökta 6 respektive den färg länken har i klickögonblicket 7). Du kan klicka på färgpaletten vid varje färg 8 och ställa in en bestämd färg, eller så kan du skriva in koden direkt. Eftersom du senare skall sätta in några bilder där bakgrundsfärgen är vald, är det enklast att skriva in färgkoden för bakgrundsfärgen direkt. Skriv in koden #323586. Se rutan "En guide till färgkoder" på nästa sida för att få en förklaring till vad det betyder. Välj vit som textfärg och gul, grå respektive röd till de tre länkfärgerna. Klicka på "OK" 9.



3 Spara sidan med Ctrl+S. Titta på den i "Preview". Byt sedan tillbaka till HTML-koderna och lägg märke till att de koder du såg i dialogrutan nu syns i `<BODY>`-koden 10.





De viktigaste HTML-koderna

Som du säkert redan har upptäckt finns det en hel del olika HTML-koder. Några av de viktigaste är de som används hela tiden.

1st Page 2000 har byggt in en referens med alla koderna, men den kan vara lite svår att ta till sig innan man har vant sig vid den. När du har använt HTML ett tag är referensen praktisk om du skulle vilja kolla upp hur det nu var man t.ex. skulle skriva koden för en bilds storlek.

<P> Text i ett stycke (Paragraph).

Ex: <P>Här är en massa text.</P>.

Slutkoden är inte nödvändig, men läggs i regel in för fullständighetens skull.

<H1> Största rubriken.

Ex: <H1>HTML för nybörjare</H1>.

<H2> Lite mindre rubrik.

Ex: <H2>Introduktion till HTML</H2>.

Det finns rubriker ned till <H6>.

**
** Radbyte.

Ex: <P>Ett stycke med radbyte.
Linje2</P>.

**** Bild.

Ex: <IMG SRC=" grafik.jpg"

WIDTH=" 100" HEIGHT=" 50" >.

Lägg märke till att det inte finns en slutkod.

<A> Ankare eller referens.

Ex: Komputer för alla.

**** Fet stil.

Ex: <P>Stycke med fet skrift.</P>

<I> Kursiv stil.

Ex: <P>Stycke med <I>kursiv</I> skrift.</P>

<U> Understrykning.

Ex: <P>Stycke med <U>understruken</U> text.</P>

<STRIKE> Genomstrykning.

Ex: <P>Stycke med <STRIKE>genomstruken</STRIKE> text.</P>

<HEAD> Visar att det är högst upp på sidan.

Ex: <HEAD> ... koder i inledningen ... </HEAD>.

<TITLE> Sidans titel.

Ex: <TITLE>Min webbplats</TITLE>
Skall ligga i sidans <HEAD>-del.

<BODY> Sidan som syns på skärmen.

Ex: <BODY><H1>Välkommen</H1>
<P>en massa text</P></BODY>.

<HTML> och </HTML>

Talar om för webbläsaren att allt mellan de här koderna skall förstås som HTML-koder.

3 Sätt in bilder

De bilder du skall använda måste vara färdigställda i ett bildbehandlingsprogram (t.ex. PaintShop Pro) innan du lägger in dem på webbplatsen. Se till att ha en kopia av bilden i samma mapp som HTML-filen. Det gör allting lite lättare. Bilder läggs in med -koden.

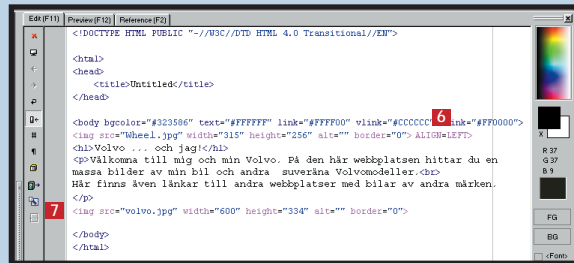
1 Placera markören som anvisat 1. Klicka på Image-knappen och välj "Insert Image Quickly" 2.

2 Välj bilden och klicka på "OK". Nu är det en -kod 3. Kontrollera bredden (Width) 4 och höjden (Height) 5. Ändra siffrorna om de inte stämmer.

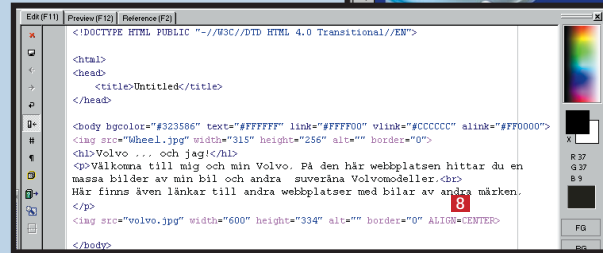
3 Bilden skall stå till vänster och texten följaktligen till höger. Du kan lägga in en justeringskod i -koden. Skriv in ALIGN=LEFT 6 inne i -koden. Titta eventuellt på resultatet under Preview.



4 Mitt i alltihop skall det ligga en stor bild. Infoga den stora bilden med Image-knappen och Insert Image Quickly som tidigare. Bilden skall läggas in efter texten 7. Justera ev. Height och Width.



5 Bilden skall centreras. Skriv in ALIGN=CENTER i -koden 8. Titta eventuellt i Preview.



6 Bilen står för långt ut till höger. Det beror på att bilden fortfarande ingår i den första bilden som den lades in i. Du kan tvinga loss bilden av bilen genom att lägga in koden <BR CLEAR=ALL> mellan slutkoden </P> och bildkoden 9. Koden betyder att det skall göras ett radbyte undertill efter den översta bilden.

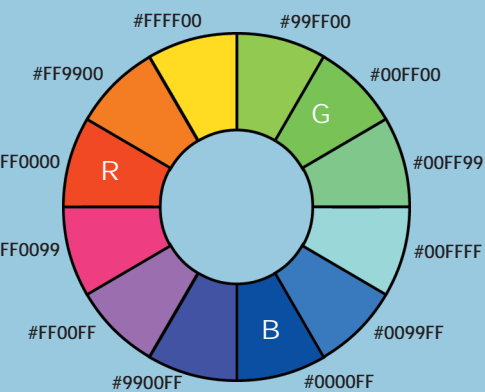


7 Under Preview kan du nu se resultatet så långt som vi har kommit i den här första delen skolan.

En guide till färgkoder

När vi pratar om webbplatser skall färger ses som färgat ljus – en blandning av ljus-sken från en röd, en grön och en blå lampa som var för sig kan justeras från noll till 255 i ljusstyrka. Genom att justera ljusstyrkan upp och ned på de tre lamporna kan man åstadkomma alla tänkbara färger. Att det inte är riktigt som att blanda målarfärg kan bäst illustreras av att full styrka (255) på alla tre lamporna ger vitt, medan ingen styrka (0) på alla lamporna ger svart. Full styrka på grön och röd ger heller inte en brun-

aktig massa som det skulle ha gjort med målarfärg, det blir gult. När man vill ange färger i HTML gör man det alltså med siffror mellan noll och 255 för var och en av de tre färgerna, omräknat till s.k. hexadecimala tal – en kombination av siffror och bokstäver. Noll skrivs i hexadecimala tal som 00 och 255 skrivs som FF. Som HTML-koder skall de inledas med ett #-tecken, sedan två tecken för andelen rött, två för andelen grönt och två för andelen blått. Gult som består av lika delar rött och grönt skrivs alltså: #FFFF00.



De vanliga av siffrorna för andelen rött, grönt och blått ser du i många bildbehandlingsprogram som en så kallad rgb-kod. Du kan räkna om dem till hexadecimala tal med pc:ns miniräknare, som du hittar under "Program/tillbehör" i "Start"-menyn. Välj "Avancerad" i "Visa"-menyn 1. Se till att "Dec" 2 är markerat. Skriv in talet, t.ex. "189" 3 och klicka på "Hex" 4. Nu visas den hexadecimala koden, i det här fallet BD 5. Om det bara syns en enda siffra/bokstav sätter du ut en nolla framför.

Var du inte med från början?

Läs det första avsnittet av Webbplatsskolan Expert på K-CD:n under "Komputerskolan".

Det här kunde du läsa i det första avsnittet:

1 2 3 4 5 6 Kodspråket för webbprogrammering heter HTML. Vi lärde oss att arbeta med det samt att använda programmet 1st Page 2000.

Det här kan du läsa i kommande avsnitt:

1 2 3 4 5 6 Webbplatsen blir mer levande med så kallade Java-applets. Du får bekanta dig med dem och testa några som till och med lekmän kan hantera.

1 2 3 4 5 6 Skapa aktiva bilder – även kallad klickbar grafik. De är ett bra sätt att leda besökaren vidare till just de detaljer han eller hon vill veta mer om.

1 2 3 4 5 6 Frames är praktiska om du vill dela upp en sida i mindre element. Få grundläggande kunskap om dem och lär dig att återanvända koder som andra redan har skapat.

1 2 3 4 5 6 Den perfekta webbplatsen skall se snygg ut, utan att vara så informationstät att det tar flera minuter att ladda ned den. Webbplatsskolan Expert avslutas med en rad goda designråd.

Ny design i ett svep

En webbplats får snabbt många undersidor och efterhand som en webbplats växer blir det svårare och svårare att ändra samtliga sidor när man vill göra ändringar i designen. En ny bakgrundsfärg kan innebära mycket arbete när webbplatsen

består av 30 sidor eller mer. Ofta ändrar man samtidigt textfärgen och så blir uppgiften ännu mer komplicerad.

Men det finns ett sätt att samla den sortens formatering i en enda fil. Då behöver du bara ändra t.ex. textfärgen på ett en-

da ställe och så gäller den automatiskt för samtliga sidor. Det kallas Cascading Style Sheets eller bara CSS.

En CSS-fil är bara en textfil som ligger på webbplatsen. CSS-filen talar om för webb-läsaren hur den skall tolka och

visa olika formateringar. Det är bl.a. teckensnitt, textfärg och bakgrundsfärg. På så sätt kan du definiera utseendet för alla HTML-koder i CSS-filen.

Efter det skall du länka in CSS-filen i dina HTML-filer och så skall den naturligtvis läggas

ut på nätet tillsammans med din webbplats.

Om du senare skulle vilja ändra t.ex. teckenstorlek eller bakgrundsfärg på din webbplats behöver du bara gå in och göra ändringarna i CSS-filen. Sedan gäller de automatiskt för

alla de sidor som du har länkat till CSS-filen.

Det finns både interna och externa CSS-filer. De interna ingår i den HTML-fil du arbetar med och är speciellt praktiska om du har en lång sida med speciella formateringar. De ex-

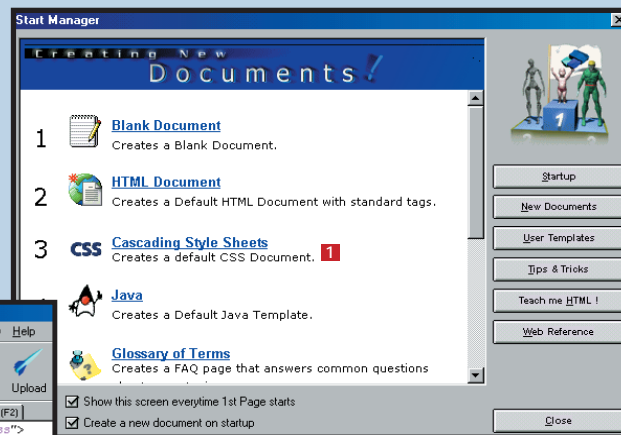
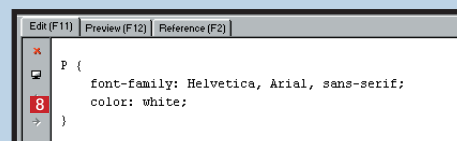
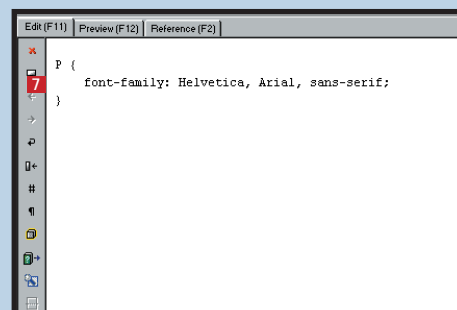
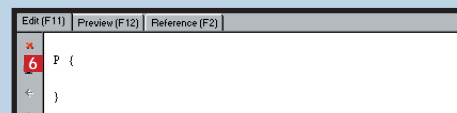
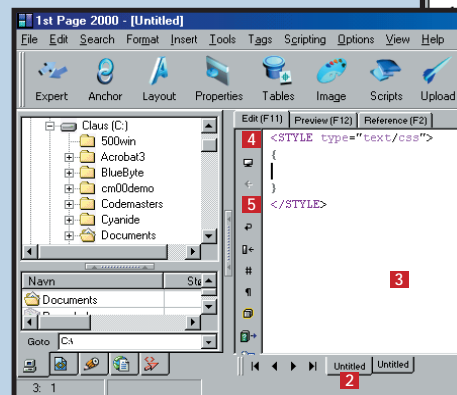
terna CSS-filerna, som vi koncentrerar oss på här, är avsedda att överordnat styra hela webbplatsen och dess undersidor.

Här får du lära dig hur man skriver en extern CSS-fil och hur du länkar in den i HTML-filerna på din webbplats. ■

1 Gör en CSS-fil

Först måste du öppna ett nytt dokument och bygga upp filen från grunden. Senare skall den länkas in i ditt HTML-dokument.

1 Starta 1st Page 2000. Välj "Cascading Style Sheets" **1**.



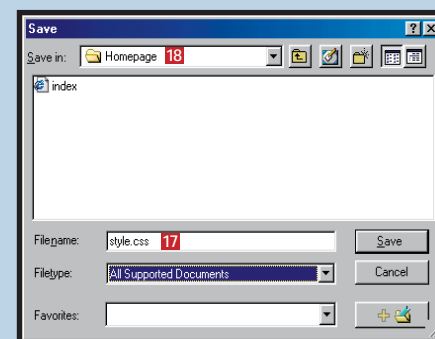
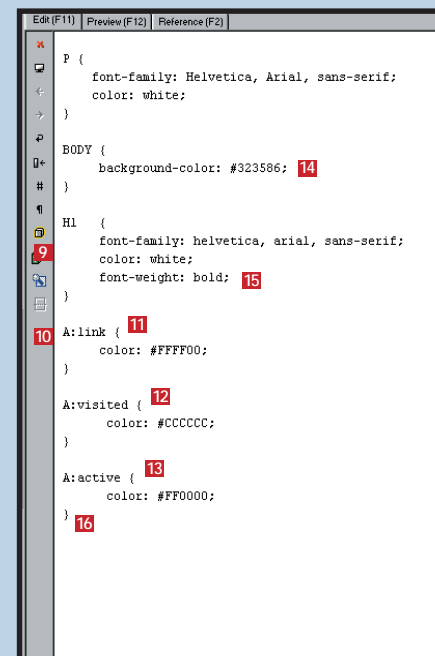
2 Till att börja med ser det ut som om du har öppnat ett helt vanligt HTML-dokument. Klicka på vänster flik under textfönstret **2** för att byta till CSS-dokumentet. Det gör du så här **3**:

3 Radera start- och slutkoderna <STYLE type="text/css"> **4** och </STYLE> **5**. De skall inte finnas med i en extern CSS-fil.

4 Börja sedan definiera <P>-koden (koden för brödtext). Det gör du genom att skriva ett P framför den första klammerparentesen **6**. Det skall vara ett mellanrum mellan P:et och parentesens.

5 Välj först ett teckensnitt till brödtexten. Skriv: font-family: Helvetica, Arial, sans-serif; **7** mellan de vågiga parenteserna. Lägg märke till att det är ett kolon efter font-family, komma mellan de enskilda deklarationerna och semikolon i slutet. På så sätt anger du att teckensnittet (font-family) helst skall vara Helvetica. Om det inte finns på mottagarens dator skall Arial användas. Om inte heller det finns, skall webbläsaren bara använda ett sans-serifteckensnitt (ett teckensnitt utan "fötter"). Du bör ange minst två teckensnitt: det teckensnitt du vill ha och ett vanligt teckensnitt, som de flesta förväntas ha i sin dator.

6 Texten på sidan är vit. Det skall också läggas in i P-koden. Skriv: color: white; under font-family **8**.



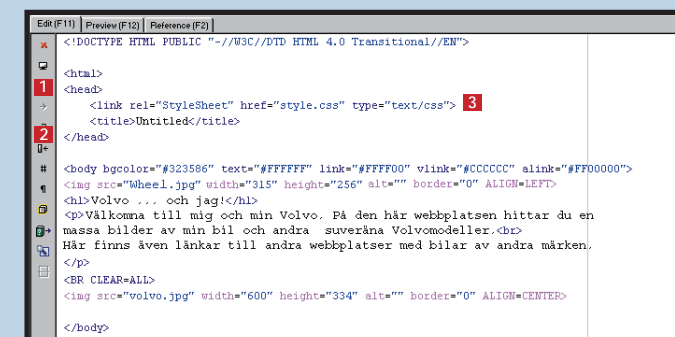
Teckensnitt

Av de vanliga teckensnitten kan nämnas:

Sans-serif: Teckensnitt utan fötter, som Helvetica och Arial.
Serif: Teckensnitt med fötter, som Times New Roman och Garamond.
Monospace: Teckensnitt med fast bredd, som Courier.

2 Länka in en CSS-fil

Dina HTML-filer skall tala om för webbläsaren att det är en CSS-fil och vad den heter. Det gör du genom att infoga en <LINK>-kod i huvudet på HTML-filen. Huvudet finns mellan <HEAD>- **1** och </HEAD>-koderna **2**.



1 Öppna ditt HTML-dokument och skriv länkkoden: <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css"> **3**. rel="stylesheet" talar om att det är en fil med formateringskoder. href="style.css" talar om vad filen heter. type="text/css" talar om att det är en textfil med CSS-koder.



2 Klickar du nu på "Preview" kan du se att teckensnittet har ändrats. I övrigt har det inte skett några synliga förändringar. Det kan tyckas vara en lång process för så lite. Men det fina är att du nu har ett CSS-dokument som du kan koppla till alla dina undersidor så att de automatiskt följer den stil du har valt till förstasidan.

Var du inte med från början?

Läs de första avsnitten av Webbplatsskolan Expert på K-CD:n under "Komputerskolan".

Det här kunde du läsa i de föregående avsnitten:

1 2 3 4 5 6 Kodspråket för webbprogrammering heter HTML. Vi lärde oss att arbeta med det samt att använda programmet 1st Page 2000.

1 2 3 4 5 6 Du fick lära dig att göra stylesheets för att hålla ordning på både huvudsidan och de bakomliggande sidorna och t.ex. ändra teckensnitt på samtliga sidor på en gång.

Det här kan du läsa i de kommande avsnitten:

1 2 3 4 5 6 Skapa aktiva bilder – även kallad klickbar grafik. De är ett bra sätt att leda besökaren vidare till just de detaljer han eller hon vill veta mer om.

1 2 3 4 5 6 Frames är praktiska om du vill dela upp en sida i mindre element. Få grundläggande kunskap om dem och lär dig att återanvända koder som andra redan har skapat.

1 2 3 4 5 6 Den perfekta webbplatsen skall se snygg ut, utan att vara så informationstät att det tar flera minuter att ladda ned den. Webbplatsskolan Expert avslutas med en rad goda designråd.

Java ger webbplatsen liv

Med vanlig HTML kan du göra ganska snygga sidor, men om du vill använda något mer avancerat, kommer du snart att tycka att HTML är otillräckligt. Java-applets är ofta lösningen.

Java-applets är små program som kan hämtas in i webbläsaren när man behöver spela upp något speciellt.

Med Java kan man göra i stort sett vad som helst, t.ex. animationer, chatttrum, spel, rulltexter och mycket mer.

Det är inte så lätt att programmera i Java. Det kräver att man sätter sig in i programmeringsspråket. Men på Internet kan du som tur är hitta Java-program som du kan använda. Det enda du behöver göra är att lägga in några HTML-koder

på din webbplats och lägga ut Java-programmet på servern tillsammans med resten av dina webbsidor.

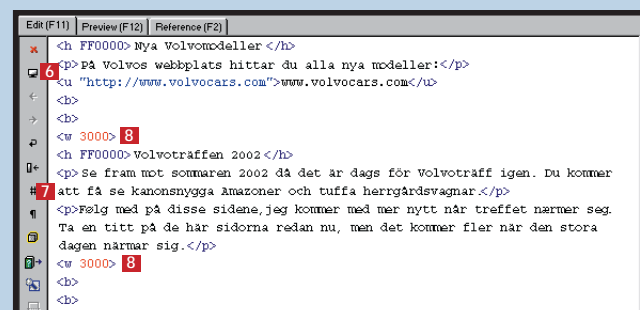
Vissa Java-applets är gratis, medan andra är shareware, som du måste betala för om du vill använda dem.

1 Skapa din första Java-applet

Java-appleten Scrolltext är en liten enkel applet som kan visa en rulltext på skärmen. Texten kan formateras med olika färger

och teckensnitt och du kan lägga in länkar till andra webbplatser på Internet. Texten till rulltexten hämtar

du från en fil där du tidigare har försett den med några koder som liknar HTML, fast är mycket enklare.



1 På K-CD:n under "Komputerskolan" hittar du "Scrolltext". När du installerar den kommer filerna att lägga sig i en mapp på ditt skrivbord. Mappens namn är "Scrolltext". Kopiera över filen "Scrolltext.jar" **1** till den mapp där du har din webbplats. (Öppna ev. filen "Demo" **2** och kontrollera att rulltexten fungerar. I Readme-filen får du detaljerad information om de parametrar och koder som du kan använda.

2 Nu skall du skriva den text som skall rullas upp. Skapa ett tomt dokument i 1st Page 2000 och spara det i den mapp där du har din webbplats liggande **3**. Ge det namnet "scrolltext" **4** och välj "Text files" under "Filetype" **5**.

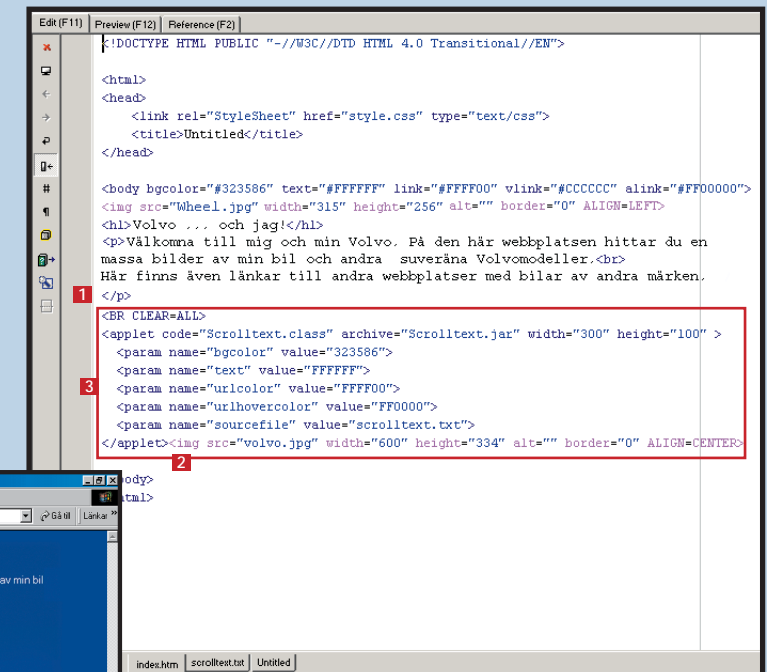
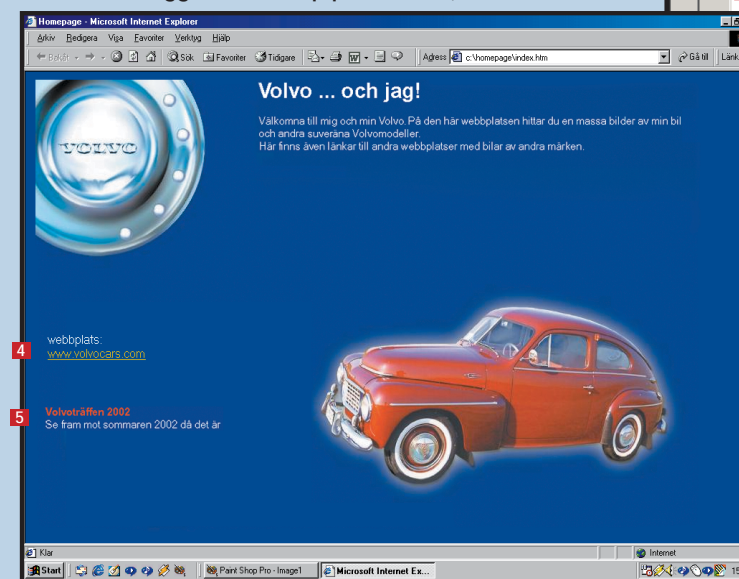
3 Skriv in texten och koderna som visas på skärmbilden här intill och spara filen. Rulltexten växlar mellan två texter, dels en hänvisning plus länk till Volvos webbplats **6**, dels en liten reklam för nästa Volvoträff **7**. Och så står bilden stilla i tre sekunder (<w 3000> **8** mellan de två textdelarna.

2 Lägg in appleten i HTML-filen

Du behöver några HTML-koder för att tala om för webbläsaren vad appletten heter och var den kan hitta den. Det gör du med koden <APPLET>. Färger med mera styr du med några parametrar som du anger med <PARAM>-koden före slutkoden </APPLET>. I Readme-filen till Scrolltext kan du läsa mer om vilka parametrar du kan använda.

1 Lägg in koderna som här intill mellan brödtexten **1** och den sista bildkoden (bilden av Volvo) **2**. Nu ser alltså hela koden ut så här **3**:

2 Du kan testa din applet i webbläsaren. På bilden nedan är texten på väg att växla från hänvisningen till Volvos webbplats **4** till reklamen för sommarens Volvo-träff **5**. (Se till att filerna Scrolltext.jar och Scrolltext.txt kommer med när du lägger ut alltihop på Internet.)



<APPLET>: Namnet på appletten och filen som den ligger i anges med Code and Archive. Bredden och höjden i pixlar anges med Width och Height.

<PARAM>: Varje parameter består av ett namn och ett värde. Vi definierar bakgrundsfärgen (bgcolor) likadant som sidans färg (323586). Textfärgen (text), hyperlänk-färgen (urlcolor) och den färg som hyperlänken har när musen hålls över den (urlhovercolor). Den sista parametern talar om vad textfilen heter, nämligen scrolltext.txt.

De viktigaste textkoderna

Du skall som sagt lägga in koder som liknar HTML. Koderna omges av < >-symboler och de skall skrivas med små bokstäver.

<h> </h>: Rubrik.
t.ex. <h>Nya Volvomodeller</h>
<p> </p>: Brödtext.
<u> </u>: Hyperlänk.
t.ex. <u>"http://www.volvocars.com">Besök Volvo</u>
<w>: Texten står stilla i ett antal millisekunder innan den rullar vidare.
t.ex. <w 3000>
: Radbyte.
Färger: Anges efter koden.
t.ex. <h FF0000>Röd text</h>.
Färgkoderna är desamma som i HTML.

Bra länkar

java.sun.com (utan www)
Webbplatsen för Java-program. Här kan du hitta appletter och massor av länkar till andra Java-platser. Är du intresserad av att lära dig mer om Java är det här ett bra ställe att börja på. Vägledningarna är på engelska, men är i övrigt lämpliga även för nybörjare.

www.jars.com
Här kan du hämta massor av Java-appletter i flera olika kategorier. Det finns levande bakgrunder till din webbplats, små spel, Java-programmerade chatttrum och mycket mer. Vissa av appletterna kan du bara titta på, men många kan laddas ned för eget bruk.

Var du inte med från början?

Läs de första avsnitten av Webbplatsskolan Expert på K-CD:n under "Komputerskolan".

Det här kunde du läsa i föregående avsnitt:

1 2 3 4 5 6 Kodspråket för webbprogrammering heter HTML. Vi lärde oss att arbeta med det samt att använda programmet 1st Page 2000.

1 2 3 4 5 6 Du fick lära dig att göra stylesheets för att hålla ordning på både huvudsidan och de bakomliggande sidorna och t.ex. andra teckensnitt på samtliga sidor på en gång.

1 2 3 4 5 6 Webbplatsen blir mer levande med så kallade Java-applets. Du fick bekanta dig med dem och testa några, som till och med lekmän kan hantera.

Det här kan du läsa i de kommande avsnitten:

1 2 3 4 5 6 Frames är praktiska om du vill dela upp en sida i mindre element. Få grundläggande kunskap om dem och lär dig att återanvända koder som andra redan har skapat.

1 2 3 4 5 6 Den perfekta webbplatsen skall se snygg ut, utan att vara så informationstät att det tar flera minuter att ladda ned den. Webbplatsskolan Expert avslutas med en rad goda designråd.

Gör dina länkar mer spännande

En hänvisning (länk) till dina undersidor eller andra sidor på nätet behöver inte bara vara en bokstavskombination som man kan klicka på. Klickbar grafik är också en möjlighet.

Besökarna skall kunna navigera runt på webbplatsen. Vanliga länkar till undersidorna fungerar naturligtvis alldeles utmärkt. Men på öppningssidan får det gärna vara lite mer avancerat.

Navkapseln skall göras om till en meny, där besökarna kan

klicka på texten för att hoppa till den sida de söker. Det gör man med klickbar grafik eller en Image Map, som det också kallas.

Ett klickbart grafikelement består av en JPG-fil eller en GIF-fil precis som all annan webb-

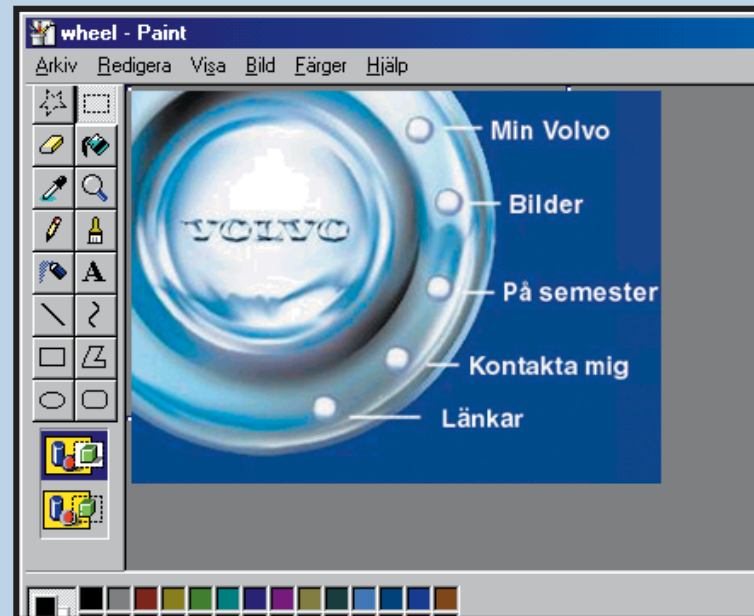
grafik. Dessutom skall du ange de aktiva områdena på bilden med HTML-koder.

Vidare skall du ange en hyperlänk som aktiveras när någon klickar på området.

Här är ett exempel på hur du skapar en meny.

1 Gör grafik

Du börjar med att utforma grafiken som du vill ha den. I det här fallet har vi först haft bilden av navkapseln i ett bildbehandlingsprogram, där vi har försett den med text och sedan återfört den till mappen med webbplatsen.



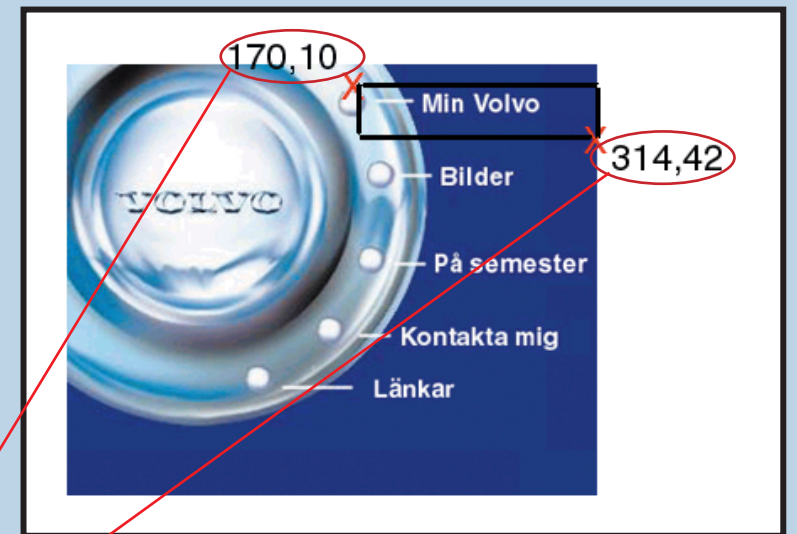
2 Hitta områden

När grafiken är färdig skall du hitta koordinaterna för de områden som skall vara klickbara. Det innebär att du skall hitta X- och Y-värdena för hörnen högst upp till vänster och längst ned till höger. Det lättaste sättet är att använda ett grafikprogram som visar värdena när du håller musen över hörnen. Ett närliggande alternativ är Paint, som följer med Windows. Paint visar markörens position längst ned som X- och Y-koordinater.



3 Skapa kartan i HTML

När du har hittat värdena skall du skapa en "karta" som talar om vilka områden som skall öppna en viss fil. Kartan består av <MAP>-koden och ett antal <AREA>-koder. Varje <AREA>-kod har en HREF-kod, som anger vilken HTML-fil som skall öppnas, och en COORDS-kod, som innehåller två par koordinater. De två första siffrorna är X och Y för hörnet högst upp till vänster av det klickbara området och efterföljande två är X och Y för hörnet längst ned till höger. Koderna skall skrivas in i HTML-dokumentet. Kartan skall ha ett namn som bilden hänvisar till. Vi kallar det "menu". Placera koderna precis före bilden av navkapseln. Här ser du koderna till definitionen av vår meny. Det har också lagts in text (USEMAP="#menu") i -koden (bildkoden). Det är nödvändigt för att bilden skall bli klickbar.

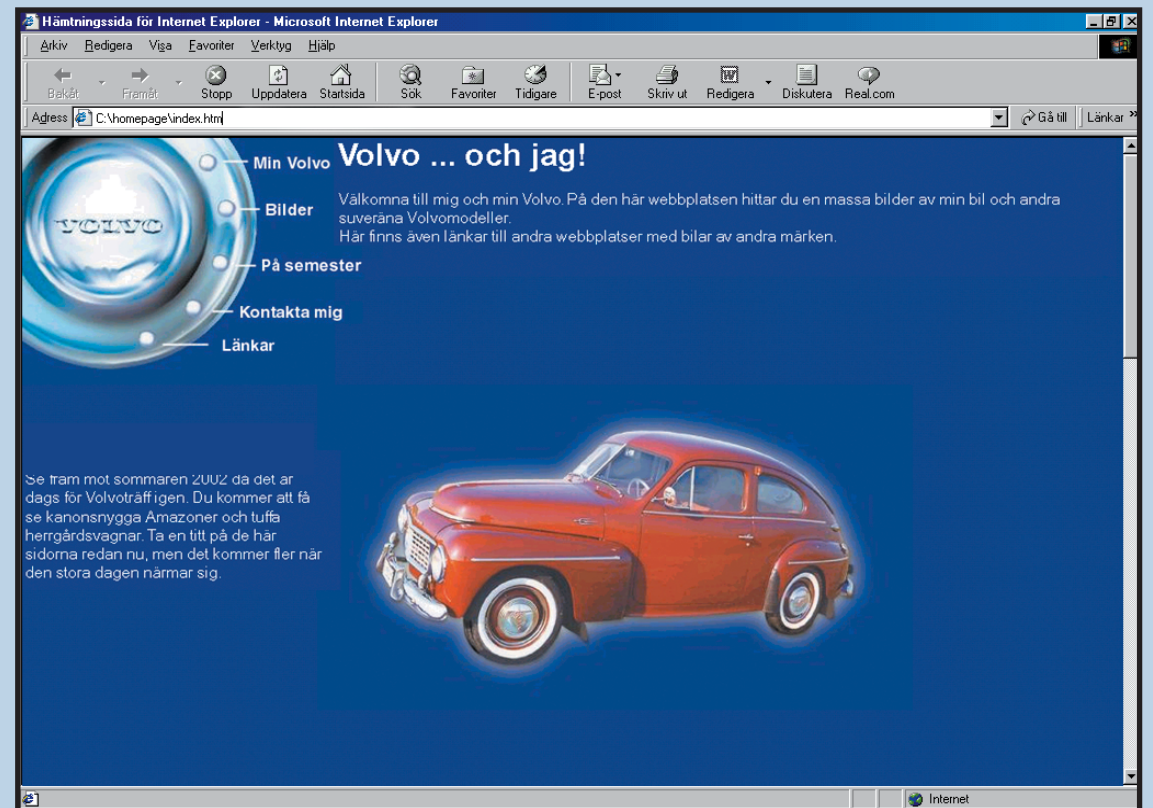


```
<body bgcolor="#323586" text="#FFFFFF" link="#FFFF00" vlink="#CCCCC" alink="#FF0000">
1 <map name="menu">
2 <area href="myvolvo.htm" coords="170,10,314,42">
3 <area href="volvopictures.htm" coords="188,58,314,90">
4 <area href="volvovacation.htm" coords="183,116,314,147">
5 <area href="contact.htm" coords="155,162,314,195">
6 <area href="links.htm" coords="108,196,314,226">
</map>

<h1>Volvo ... och jag!</h1>
<p>Välkomna till mig och min Volvo. På den här webbplatsen hittar du en massa bilder av min bil och andra suveräna Volvomodeller.<br>
```

4 Se sidan

Nu kan man klicka på områdena. Du kan testa det genom att klicka på "Preview". Eftersom vi inte har skapat de filer som <AREA>-koderna hänvisar till, får du än så länge ett felmeddelande när du klickar. I statusfältet längst ned i webbläsaren ser du att det finns länkar till olika filer när du flyttar musen över texterna.



Var du inte med från början?

Läs de första avsnitten av Webbplatsskolan Expert på K-CD:n under "Komputerskolan".

Det här kunde du läsa i de föregående avsnitten:

1 2 3 4 5 6 Kodspråket för webb-programmering heter HTML. Vi lärde oss att arbeta med det samt att använda programmet 1st Page 2000.

1 2 3 4 5 6 Du fick lära dig att göra stylesheets för att hålla ordning på huvudsidan och de bakomliggande sidorna och t.ex. ändra teckensnitt på samtliga sidor samtidigt.

1 2 3 4 5 6 Webb-platsen blir mer levande med så kallade Java-applets. Du fick bekanta dig med dem och testa några, som till och med lekmän kan hantera.

1 2 3 4 5 6 Vi lärde oss att skapa aktiva bilder – även kallat klickbar grafik. De är ett bra sätt att leda besökaren vidare till just de detaljer han eller hon vill veta mer om.

Det kan du läsa i det kommande avsnittet:

1 2 3 4 5 6 Den perfekta webbplatsen skall se snygg ut, utan att vara så informationstät att det tar flera minuter att ladda ned den. Webbplatsskolan Expert avslutas med en rad goda designråd.

Effektiv indelning av webbsidan

När webbsidan delas in i inramade fält blir det möjligt att låta delar av innehållet följa med på samtliga sidor, medan huvuddelen av innehållet byts ut.

Ofta vill man behålla sin meny som ett fast inslag någonstans på skärmen, medan gästerna bläddrar runt bland sidorna. En möjlighet är att kopiera över menyn, så att den visas på alla sidor och designa sidorna så att de inte tar mer utrymme än en skärmbild. Men det är mycket omständligt, inte minst om menyn skall ändras.

I stället kan du välja att dela upp webbsidan med hjälp av ramar. Varje ram visar en HTML-fil och du kan låta en hyperlänk i en ram öppna en HTML-fil i en annan ram.

I HTML styr du ramarna genom att skapa en HTML-fil som definierar ramarnas utformning. Du kan dela upp skärmen vågrätt och/eller lod-

rätt efter behov. Du kan själv bestämma ramarnas bredd och höjd och du kan tillåta eller förbjuda att användarna ändrar ramarnas storlek. Ramarna kallas ofta vid sitt engelska namn: frames.

Alla ramar styrs från en enda HTML-fil, som talar om hur många ramar det skall vara och hur stora de skall vara. □

Definiera sidans ramar

Eftersom varje ram visar sin egen HTML-fil måste du dela upp Index.htm i två nya HTML-filer. Det som har med menyn att göra och Java-appletten placeras i filen menu.htm medan rubriken och bilden av Volvon placeras i filen main.htm.

1 Skapa de två filerna menu.htm och main.htm genom att klippa ut elementen ur Index.htm. Kom ihåg att få med hänvisningen till StyleSheet i båda filerna (<LINK>-koden) **1**. Menu.htm innehåller den klickbara grafiken och Java-appletten. Main.htm innehåller texten och bilden av Volvon.

2 Skapa en ny index.htm. Här skall du definiera ramarna. <FRAMESET>-koden **2** skall stå precis efter </HEAD> i stället för <BODY>. Du skall göra ett rampar om två ramar delade lodrätt. Det innebär att du skall ange cols-parametern i koden. Skriv koderna <framesetcols= "340,*"> och </frameset> **3**. cols="340,*" betyder att det är två kolumner, där den första kolumnen är 340 pixlar bred och den andra tar upp resten (*).

```
<!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 Varje ram skall sedan definieras för sig med ett namn och en hänvisning till den fil som skall läsas in. Efter det finns det två ramar. Den första (till vänster) heter menu **4** och innehåller menu.htm, den andra (till höger) heter main **5** och innehåller main.htm.

4 Det är möjligt för användaren att flytta den grå kanten och på så sätt flytta ramarna. Men samtidigt är det lite för mycket luft mellan ramarna. Allt detta kan ändras genom att du lägger till en remsa parametrar i var och en av de tre raderna i <frameset>-koden **6**.

Nu ser ramarna ut så här:



5 Länkade sidor öppnas normalt i samma ram som länken är placerad i. Ofta kan det dock vara en fördel att en hyperlänk öppnas i en annan ram. Här kommer ramarnas namn in i bilden. Du kan lätt få en länk att öppnas i en annan ram genom att ange target="ramnamn" **7** i <AREA>-koderna i filen "menu.htm".



```
<!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>
```

| | |
|--------------------------------------|--|
| Framespacing: | Avståndet mellan ramarna i pixlar. |
| Border: | Rambredd i pixlar (vissa webbläsare stöder den här inställningen). |
| Frameborder: | Rambredd i pixlar (andra webbläsare stöder den här). |
| NORESIZE: | Ramens storlek kan inte ändras. |
| Marginheight och marginwidth: | Marginalhöjd och -bredd i pixlar. |

Vågräta och lodräta ramar

Man kan göra tre kolumner, där den vänstra är 100 pixlar bred, den i mitten tar upp den plats som är över och den högra är 300 pixlar bred med den här parametern: cols="100,* ,300". Om du vill dela ramarna vågrätt i stället för lodrätt använder du rows i stället för cols, t.ex.:

```
</head>

<frameset rows="100,* ,300"
framespacing=0 border=0
fr ameborder=0>

</frameset>
```


Var du inte med från början?

Läs de första avsnitten av Webbplatsskolan Expert på K-CD:n under "Komputerskolan".

Det här kunde du läsa i de föregående avsnitten:

1 2 3 4 5 6 Kod-språket för webbprogrammering heter HTML. Vi lärde oss att arbeta med det samt att använda programmet 1st Page 2000.

1 2 3 4 5 6 Du fick lära dig att göra stylesheets för att hålla ordning på huvudsidan och de bakomliggande sidorna och t.ex. ändra teckensnitt på samtliga sidor samtidigt.

1 2 3 4 5 6 Webbplatsen blir mer levande med så kallade Java-applets. Du fick bekanta dig med dem och testa några, som till och med lekmän kan hantera.

1 2 3 4 5 6 Vi lärde oss att skapa aktiva bilder – även kallat klickbar grafik. De är ett bra sätt att leda besökaren vidare till just de detaljer han eller hon vill veta mer om.

1 2 3 4 5 6 Frames är praktiska om du vill dela upp en sida i mindre element. Du fick grundläggande kunskap om dem och lärde dig att återanvända koder som andra redan har skapat.

Gläd dina besökare

Webbplatser som tar lång tid att öppna är irriterande. Därför bör man undvika att fylla webbsidorna med effekter och det är heller inte nödvändigt för att det skall bli snyggt.

Man kan göra snygga webbplatser med ett par välvalda bilder i HTML. Men det är lätt att låta sig svepas med och kasta in alla möjliga effekter, teckensnitt och färger på samma sida. Här i den sista delen av Webbplatsskolan Expert får du några tips på hur din webbplats blir både snygg och snabb.

För att få en uppfattning om hur mycket plats dina bilder m.m. får ta bör du fundera på hur snabba förbindelser dina besökare har. Även i dessa tider med ADSL, ISDN och kabelmodem är det fortfarande många som surfar med ett vanligt modem på 33 kbps eller 56 kbps. Det betyder att de maximalt

kan hämta mellan 3 och 5 kB i sekunden. En bild på 60 kB kommer att ta ca. 15 sekunder att hämta. En grundregel är att en sida inte får ta mer än ca. 10 sekunder att hämta. Det innebär att bilder, Java-appletter och HTML-filen inte bör ta upp mer än ca. 50 kB tillsammans. □

1 Bilder

När det handlar om hastighet är bilder en av de största bovorna. Det brukar heta att en bild säger mer än tusen ord, men de tar ofta lika stor plats som tiotusentals ord. Som tur är finns det vissa grafikformat som kan ge dig en fin bild som samtidigt inte tar alltför mycket plats.

JPG-formatet kan komprimera en bild ganska ordentligt utan att det går ut över den synbara kvaliteten.

När du sparar en JPG-bild kan du i regel välja kvalitetsnivå. Ju bättre kvalitet, desto mer utrymme kräver bilden och tvärtom.



De här två bilderna av Volvon går det t.ex. inte att se skillnad på. Den första upptar 129 kB och tar ca. 43 sekunder för ett 33.6-modem och ca. 5 sekunder för en 256 kbit-ADSL-förbindelse att öppna. Den andra upptar bara 40 kB och tar ca. 13 sekunder för ett 33.6-modem och ca. 1,5 sekund för en 256 kbit-ADSL-förbindelse att öppna.

Det är med andra ord bra att använda JPG-formatet och hitta en komprimering som inte försämrar bilden alltför mycket. En annan metod är att göra bilden mindre. Du kan t.ex. göra en liten bild på 100-200 pixlar i bredd och lägga in en länk till en större bild som besökarna kan titta på om de vill.



2 Färger

Tycke och smak är som bekant olika. Men även om du råkar anse att rosa text mot en gul bakgrund är det tjugigaste som finns, så är det inte någon idealisk färgkombination när det gäller läslighet. Du bör fundera på om de färger du valt är tydliga i relation till varandra och samtidigt om färgerna passar innehållet på din webbplats.

Ljus text mot mörk bakgrund eller tvärtom är som regel ett bra val. Starka färger bör inte användas som bakgrundsfärg. Gul, starkt röd, blå eller grön passar bäst till rubriker eller markerad text.

Här är två exempel på snygga färgkombinationer som inte sticker i ögonen:

Rubrik

Vanlig text med några ord markerad text i en annan färg.

Mörk bakgrund, ljus text.

Rubrik

Vanlig text med några ord markerad text i en annan färg.

Ljus bakgrund, mörk text.

3 Skärmstorlekar

En misstag man ofta stöter på är att webbdesignern tror att alla använder samma skärmapplösning som han eller hon själv gör. Det stämmer inte alltid.

Skärmens upplösning och rubrikens storlek har betydelse för hur sidan kommer att ta sig ut. Om mottagaren använder sig av en skärmapplösning på 800 x 600 pixlar, och webbplatsen är designad för 1024 x 764 pixlar, kommer bilder och text att flyttas runt.

Därför måste du se till att dina sidor ser vettiga ut även när det inte finns så mycket utrymme på skärmen. Ett sätt att kontrollera det är att titta på dina sidor med din webbläsare i olika storlekar.

I framtiden är det inte säkert att besökaren använder en dator, utan kanske en tv eller mobiltelefon i stället. Då kanske lösningen måste bli att göra flera versioner av samma webbplats.

Se upp med effekterna

HTML tillåter olika effekter, av vilka följande alltid bör undvikas:
<BLINK> </BLINK>: Visar blinkande text på skärmen. Det är ganska obehagligt och irriterande att titta på. Alla webbläsare stöder inte den här effekten.

Att blanda rött och grönt blir aldrig särskilt bra!

Blanda inte rött och grönt. Det flimrar för ögonen och en stor del av befolkningen är dessutom färgblinda för de här två färgerna.

Text med låg kontrast är svårsläst

Speciellt när texten är liten

Skapa kontrast mellan färgerna – det är lättare att läsa.

Skrikiga färger verkar ofta störande

Skrikiga färger kan verka mycket påträngande.

Rubrik i en färg

Vanlig text i annan färg med markeringar i en tredje färg

Mindre rubrik i en fjärde färg

Tillbaka till normal text igen

Använd inte flera färger på samma sida.

Min Volvo

Bilder

På semester

Kontakta mig

Länkar

Volvo ... och jag!

Välkomna till mig och min Volvo. På den här webbplatsen hittar du en massa bilder av min suveräna Volvomodeller. Här finns även länkar till andra webbplatser med bilar av andra märken.

Min Volvo

Bilder

På semester

Kontakta mig

Länkar

Volvo ... och jag!

Välkomna till mig och min Volvo. På den här webbplatsen hittar du en massa bilder av min bil och andra suveräna Volvomodeller. Här finns även länkar till andra webbplatser med bilar av andra märken.

På en bred skärm ser det ut som det skall ...

... men sakerna flyttas runt på en mindre skärm.