

Edytor znaczników HTML

©Paweł Przewoźcki, 1997-98. Pafcio's Products :-)

www: <http://ezhtml.bydnet.com.pl>

e-mail: ezhtml@bydnet.com.pl

Indeks pomocy

Zaczynamy

Dla początkujących.

Co nowego?

Dla znajomych HomeSite`a bądź inne edytory.

Menu główne:

Pliki

Edycja

Wstaw

HTML

Ogonki

Konfiguracja

Pomoc

Paski narzędziowe (przycisków):

Standardowy

Użytkownika

Podręczny

Zakładki HTML

Panel plików

Zakładka Pliki

Zakładka Projekty

Zakładka Tagi

Technika pracy z projektami

Jak przyspieszyć pracę z wieloma dokumentami.

Przeгляд obrazków

Szybki podgląd i wstawianie grafik.

Licencja

Warunki użytkowania programu.

Historia

Dla fanów.

Artists credits

Kciuk zasłużonych.

Propozycja współpracy

Dla programistów, webmasterów i wszystkich pozostałych...

Zaczynamy!

Oto Edytor znaczników HTML - program, który pomoże Ci tworzyć strony WWW. Usiądź teraz wygodnie w fotelu, uruchom program i rozwiń go na całym ekranie.

Co widzisz?

- U samej góry znajduje się **menu**, w którym zawarte są funkcje programu.
- Poniżej menu widać **pasek przycisków**, dzięki któremu masz szybki dostęp do najczęściej stosowanych operacji. Prawa część paska zajęta jest przez zakładki ze znacznikami języka HTML.
- Na samym dole ekranu znajdziesz **listwę statusu**, na której wyświetlane są podpowiedzi (wystarczy najechać kursorem myszy na interesujący Cię obiekt w oknie programu, a zobaczysz objaśnienie). Program pokazuje też tam położenie kursora tekstowego w okienku edycyjnym, o którym za chwilę, oraz stronę kodową, w której tworzony jest dokument.
- Właściwa część robocza programu podzielona jest na dwie części (ich wielkość można zmieniać myszką):
 - Lewa, pomocnicza:
Tu najważniejsza jest zakładka **pliki**, dzięki której w wygodny sposób można łączyć pliki (dokumenty) do edytora;
 - Prawa, w której znajduje się właściwy **edytor**.
Pracowanie się edytorem nie jest skomplikowane - zakładki na dole reprezentują otwarte pliki (klikając na odpowiedniej zakładce przechodzimy na interesujący nas plik). Pliki można otwierać za pomocą wspomnianej już zakładki **Pliki** w lewej części, bądź (klasycznie) poprzez Pliki|Otwórz. Otwarte pliki edytujemy w okienku edycyjnym, w którym dostępne są wszystkie podstawowe czynności edycyjne (wycinanie do schowka, kopiowanie, wklejanie, etc.). Edytor koloruje znaczniki języka HTML, co ułatwia edycję.
Za edytorem znajduje się zakładka **Podgląd** (przechodzimy używając zakładek pomiędzy panelem plików a edytorem), na której widzimy efekty naszej pracy w oknie MS Internet Explorera (MSIE musi być zainstalowany w systemie, aby to działało).

Jak przebiega typowa praca z Edytorem znaczników HTML?

Po uruchomieniu edytor zawiera jedną zakładkę: bez nazwy. Jeżeli chcemy stworzyć nowy dokument HTML, to pracujemy włącznie z tym domyślnym plikiem (nową nazwę nadamy mu przy zapisywaniu). Jeżeli chcemy jednak łączyć plik z dysku, to poza standardowym użyciem Pliki|Otwórz mamy do dyspozycji jeszcze zakładkę Pliki po lewej stronie obszaru roboczego. Aby otworzyć plik postępujemy następująco:

1. Wybieramy dysk używając rozwijanej listy na samej górze zakładki;
2. Drzewo poniżej obrazuje strukturę folderów na dysku, który wybraliśmy; wybieramy odpowiedni folder...
3. ...i dostajemy listę plików w tym folderze w okienku plików (na dole). Teraz wystarczy wybrać żądany plik i kliknąć na nim dwukrotnie aby jego zawartość pokazała się w okienku edycyjnym.

Mając otwarty plik możemy używać klasycznych narzędzi edycyjnych, zawartych w menu Edycja. Możemy także dodawać znaczniki języka HTML, używając **zakładek HTML** na pasku przycisków. Dwukrotne kliknięcie dowolnego znacznika w tekście w edytorze umożliwi edycję jego parametrów w zakładce **Tagi** (po lewej). Efektywne przeszukiwanie dokumentu umożliwia polecenie Tekst|Znajdź. Możemy też podejrzeć efekt naszej pracy w domyślnej przeglądarce WWW (HTML|Podgląd). Na koniec zapisujemy efekt naszej pracy na dysku (Pliki|Zapisz, Pliki|Zapisz jako...).

Po szczegóły proszę zajrzeć do opisów konkretnych poleceń.

Co nowego?

Oto krótki spis nowych funkcji oferowanych w **Edytorze Znaczników HTML**:

1. Zakładka **Tagi** czyli szybka edycja znacznika w Tagspektorze;

Aby edytować znacznik kliknij dwukrotnie na nim mysz¹ (albo naciśnij F3). Na zakładce **Tagi** zobaczysz listę argumentów i pola do ich modyfikacji. Niektóre pola zawierają listę z możliwymi wartościami parametrów, inne przycisk (...), dzięki ustawia się ościeżki do plików. Bardzo powerful. Dodatkowo działanie znacznika możesz obejrzeć w podglądzie pod Tagspektorem.

Opcja Autointerpretacja wstawionych znaczników - gdy wybrana - powoduje automatyczne przejście w tryb edycji znacznika zaraz po jego wstawieniu.

2. Pasek użytkownika czyli wygoda i szybkość edycji;

Na ten pasek możesz przenosić najczęściej używane przyciski z **Zakładką HTML**. Jak? Patrz opis.

3. Przycisk **Lista znaczników** (taki zielony, obok **Zakładki HTML**) daje dostęp do wszystkich tagów związanych z widoczną zakładką;
Dzięki temu masz pod ręką nawet rzadko używane znaczniki.

+ Kolorowanie znaczników, podpowiedzi skądniowe, automatyczne zamykanie znaczników w edytorze, uniwersalny konwerter polskich liter i konwersja w locie, pełna zgodność z HTML 4.0, przeglądarka obrazków, obsługa projektów, konfigurowalność.

Skróty klawiszowe

Wszystkie polecenia posiadaj¹ce skróty klawiszowe s¹ umieszczone w menu g³ównym programu (rozwiñ je, aby zobaczyæ jaki klawisz odpowiada danemu poleceniu).

Artists credits

To jest strona podziękowań wszelakich.

A więc:

Za testowanie i uwagi podziękowania dostaj¹:

Micha³ Dobaczewski

Marcin Zielu Zieliński

Daniel Jab³oński

Antoni Jakubiak

Adam Fumio Okazaki

Piotr Traczyk vel Traq

FryteQ

A za inne rzeczy:

Patryk Kardaszewski

Krzysztof Ho³owacz

Mariusz Orkisz i Bydnet (za domenê)

W wypadku nies³usznego pominiêcia kogoœ najskuteczniejszym sposobem dochodzenia praw jest list do mnie: ezhtml@bydnet.com.pl .

Historia

01.10.1997

wersja 0.9 (beta 1) - początek.

20.10.1997

wersja 0.9 (beta 2):

- dodaniem przyciski na pasku Listy i odpowiednie opisy w tags.ini;
- poprawieniem błąd uniemożliwiający kasowanie dokumentów z okienka plików na zakładce Pliki;
- Zrekonstruowaniem ten help dodając m.in. opisy przycisków na zakładkach HTML.

25.01.1998

wersja 0.9 (beta 3):

- Nowa zakładka 'Tabele' i odpowiednie opisy w tags.ini;
- Obsługa projektów;
- W okienku 'Wstaw obrazek' jest już podgląd zarówno GIFów jak i JPGów;

15.04.1998

wersja 0.9 (beta 4)

- Nowa zakładka 'Ramki' i odpowiednie opisy w tags.ini;
- Przeglądarka obrazków (Gif i Jpg)
- Automatyczne zamykanie tagów i podpowiedzi składowe;
- Mała zmiana interfejsu (checkboxy między panelem Pliki a edytorem).

10.08.1998

wersja 0.9 (beta 5, Win95)

- Wersja dla Win95, nowy interfejs, toolbary, etc.
- Nowa zakładka 'Formularze' i odpowiednie opisy w tags.ini;
- Zakładka 'Podgląd' do podglądania stron w okienku Internet Explorera
- Konwerter do polskich liter
- W menu Pliki dodaniem listy ostatnio edytowanych dokumentów i drukowanie
- Kolorowanie tagów
- Rozbudowa okienka Ustawień

30.12.1998

wersja 1.0

- Wypełnieniem do końca wszystkie zakładki;
- Pełna zgodność opisów znaczników w tags.ini z HTML 4.0;
- <META>kreator;
- Rozbudowa okienka Ustawień
- Opcja wstaw datę i czas
- Wykrywanie używanej strony kodowej w edytorze;
- Elegancki Tagspektor z możliwością wyboru plików + lista znaczników.

Technika pracy z projektami

Do czego s³u¿¹ projekty?

Projekty pomocne s¹ w chwili, gdy pracujesz nad wieloma dokumentami HTML i chcia³byœ je jakoœ pogrupowaæ.

Przyk³adowo: stworzysz skomplikowany serwis WWW, na który sk³ada siê ca³y system stron umieszczonych w ró¿nych folderach; przydatne jest wtedy mieæ je gdzieœ razem pod rêk¹, móc naraz otworzyæ, etc. Do takich zadañ s³u¿¹ w ez HTMLu projekty.

Projekty w ez HTMLu

Do obs³ugi projektów s³u¿y zak³adka Projekty w panelu plików (po lewej stronie ekranu). Projekty przedstawione s¹ tam w formie drzewka, klikniêcie dwukrotne na nazwie danego projektu powoduje rozwiniêcie listy dokumentów, które zawiera. Dwukrotne klikniêcie na nazwie dokumentu otwiera go w edytorze.

Obok dokumentów ka¿dy projekt zawiera datownik, pokazuj¹cy datê utworzenia projektu.

Opis poleceñ zwi¹zanych z projektami

Wszystkie polecenia zwi¹zane z projektami zawiera podrêczne menu, wywo³ywane naciœniêciem prawego klawisza myszki. Zawartoœæ menu zale¿y od tego, czy aktualnie wyselekcjonowany jest projekt czy dokument. Szybki dostêp do czêsto u¿ywanych funkcji umo¿liwia rz¹d przycisków nad drzewkiem.

Menu Projekty

Otwórz wszystkie pliki projektu

Otwiera wszystkie dokumenty, które zawiera projekt.

Nowy...

Tworzy nowy projekt (pusty) pod podan¹ nazw¹.

Zmieñ nazwê...

Zmienia nazwê wyselekcjonowanego projektu na podan¹.

Skasuj

Kasuje projekt, usuwaj¹c go z listy.

UWAGA: dokumenty, które zawiera³, nie zostan¹ skasowane z dysku.

Dodaj dokument...

Dodaje wybrany dokument do projektu.

Dodaj edytowany dokument

Dodaje do projektu dokument, który w danej chwili jest na wierzchu w edytorze.

UWAGA: nie mo¿na dodaæ dokumentu bez nazwy; trzeba go wczesniej zapisaæ na dysku.

Dodaj wszystkie otwarte dokumenty

Dodaje do projektu wszystkie dokumenty otwarte w edytorze.

Menu Dokumenty

Otwórz dokument

Ładuje dokument do edytora.

Usuñ z projektu

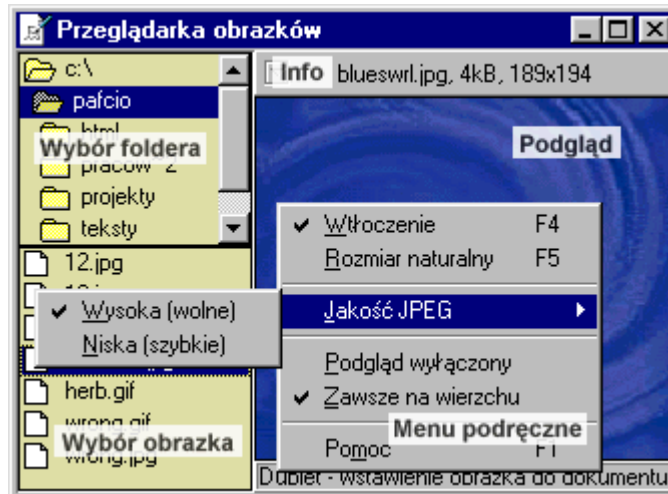
Wy³¹cza dokument z projektu.

Usuñ z dysku

Kasuje dokument z dysku.

UWAGA: nie pomył tych dwóch poleceñ - dokument usunięty z projektu istnieje nadal na dysku!

Przegl¹darka obrazków



Przegl¹darka obrazków zosta³a zaprojektowana w celu u³atwienia wstawiania obrazków na stron. Przy okazji mo¿na w b³yskawiczny sposób przejrzæ graficzne zasoby swojego dysku.

Obs³uga jest prosta: folder wybieramy w okienku wyboru foldera; jego zawartoœ (tzn. wszystkie grafiki typu *.jpg i *.gif) pokazuje si od razu w okienku wyboru obrazka. Kliknicie na nazwie pliku powoduje wyœwietlenie obrazka (podgl¹d). Przy okazji dane na temat obrazu pokazuj¹ si na listwie Info. Aby wstawiæ grafik do dokumentu wystarczy dwa razy klikn¹ jej nazw w oknie wyboru obrazka.

Opis szczeg³owy

Okienko wyboru foldera

Za jego pomoc¹ wybieramy folder (catalog), który bdziemy przegl¹da w poszukiwaniu grafik.

UWAGA: dysk, którego foldery przegl¹damy jest to¿samy z dyskiem wybranym w okienku dysków na Panelu plików (dosy nietrywialne rozwi¹zanie, ale wstawianie grafik z innego dysku nie ma sensu; na serwerze i tak jest tylko jeden dysk logiczny [przynajmniej tak to widz¹ aplikacje-klienci z zewn¹trz] i dlatego u¿ywa si œcie¿ek wzgldnych).

Okienko wyboru grafiki

Listuje pliki *.gif i *.jpg znajduj¹ce si w wybranym folderze.

Jednokrotne kliknicie umo¿liwia podgl¹d obrazka, dwukrotne wstawia go do edytowanego dokumentu.

Podgl¹d

Wyœwietla grafiki w formacie GIF (CompuServe) i JPeG.

REFLEKSJA NA TEMAT SZYBKOCICI WYœWIETLANIA: to oczywicie zale¿y od szybkoœci komputera, ale czas odczytywania du¿ych i z³o¿onych plików JPG mo¿e by znaczny. Jednak grafiki mieszcz¹ce si na typowych stronach WWW ³aduj¹ si ju¿ w akceptowalnych czasach, jeœli mo¿na to tak okreœli. Dla przyk³adu: obrazek o rozmiarach 650x450 (co mo¿na uzna za g³n¹ granic rozsz¹dku przy wstawianiu obrazów na strony WWW) ³aduje si na moim komputerze (Pentium 100MHz) ok. 5s (JPG, wysoka jakoœ), 2.5s (JPG, niska jakoœ), 3.5s (GIF). Jak wida, znaczne przyspieszenie wyœwietlania JPG mo¿na uzyska przestawiaj¹c Jakoœ JPG na nisk¹ (patrz polecenia menu podrcznego).

UWAGA: Czasami wystpuj¹ problemy z wyœwietlaniem du¿ych grafik jpg. Prze³¹cz wtedy **jakoœ JPEG** na nisk¹.

Info

Na listwie Info wyœwietlane s¹ pomocnicze informacje o obrazku w formacie: nazwa_obrazka, rozmiar_w_kB, szerokoœ x wysokoœ.

Polecenia menu podrcznego

Menu podrczne wywo³ujemy naciskaj¹c prawy klawisz myszki.

W³roczenie

Grafika zostanie wt³oczona w okienko podgl¹du, na czym oczywiœcie ucierpi¹ proporcje.

Rozmiar naturalny

Obrazek zostanie wyœwietlony w oryginalnym rozmiarze.

Jakoœæ JPEG (Wysoka, Niska)

Okreœla stopieñ dok³adnoœci z jak¹ bêd¹ wyœwietlane grafiki w formacie JPG.

Wysoka jakoœæ wymaga d³u¿szego czasu przetwarzania, niska krótszego (porównanie czasów -> opis okienka podgl¹du [powy¿ej]).

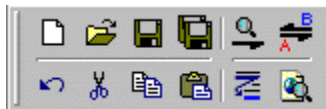
Podgl¹d wy³¹czony

Gdy ta opcja jest uaktywniona, grafiki nie s¹ wyœwietlane w okienku podgl¹du. To jest dobre rozwi¹zanie, gdy zależy Ci na szybkim wstawieniu du¿ej iloœci obrazków i denerwuj¹ce jest opóŹnienie zwi¹zane z odczytem i wyœwietleniem obrazka.

Zawsze na wierzchu

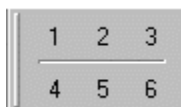
To polecenie, gdy uaktywnione, utrzymuje okienko przegl¹darki ponad g³ównym oknem ez HTMLa. Przy wy³¹czonej tej opcji okienko chowa siê zawsze, gdy uaktywnisz g³ówne okno programu.

Paski narzędziowe (przycisków)



Pasek standardowy

Zawiera najczęściej używane polecenia.



Pasek użytkownika

Przyciski, na które można przenosić polecenia z Zakładek HTML.



Zakładki HTML

Przyciski służące do wstawiania znaczników HTML, czarodzieje, etc.



Pasek kolorów

Przyciski wstawiające kody kolorów (do wyróżnionej kontrolki na zakładce Tagi b'dŹ do okienka edytora).



Pasek informacyjny

Pełna nazwa edytowanego pliku (lub tytuł, gdy jesteśmy na zakładce Podgląd).

Pasek podręczny

Służą do ustawiania właściwości edytora i włączania różnych, związanych z nim, przydatnych funkcji.

Paski można przeciągać myszką - w ten sposób możesz przystosować rozmieszczenie przycisków do swoich potrzeb.

Pasek standardowy



Pasek standardowy zawiera najczęściej używane funkcje programu.

1. Nowy [dokument]

Ekwiwalent Pliki|Nowy.

2. Otwórz [dokument]

To samo co Pliki|Otwórz.

3. Zapisz [dokument]

Identycznie z Pliki|Zapisz.

4. Zapisz wszystkie [dokumenty]

Odpowiednik Pliki|Zapisz wszystkie.

5. Znajdź [podany tekst]

Tożsamo z Edycja|Znajdź.

6. Zamień [podany tekst na inny]

Podobnie do Edycja|Zamień.

7. Cofnij [ostatni¹ operację]

Tak jak Edycja|Cofnij.

8. Wytnij [selekcję do schowka]

Odpowiada poleceniu Edycja|Wytnij.

9. Skopiuj [selekcję do schowka]

Ekwiwalent Edycja|Skopiuj.

10. Wklej [tekst ze schowka]

To samo co Edycja|Wklej.

11. Wstaw jeszcze raz [ostatni wstawiony znacznik]

Tak jak HTML|Wstaw jeszcze raz.

12. Podgląd [w domyślnej przeglądarce plików HTML]

Podobnie do HTML|Podgląd, jeżeli naciśniesz ten przycisk klasycznie, lewym klawiszem myszki. Jeżeli jednak użyjesz prawego klawisza, to dostaniesz do wyboru przeglądarki, jakie zdefiniowa³e w zak³adce **Przegl¹darki** okienka wywo³ywanego poleceniem Konfiguracja|Ustawienia. Klikaj¹c na odpowiedniej nazwie spowodujesz, że dokument w okienku edycyjnym zostanie wyświetlony w wybranej przegl¹darce.

Pasek podręczny



1. Zawijanie wierszy - patrz [Konfiguracja|Zawijanie wierszy](#).

2. Podpowiedzi sk³adniowe - ta opcja, gdy zaznaczona, powoduje, że w trakcie edycji dowolnego znacznika w edytorze, obok kursora, pojawia się zielona chmurka, na której widnieje lista argumentów znacznika i jego krótki opis. Jak to działa? - po prostu kliknij jednokrotnie na jakimś znaczniku w edytorze (aby umieścić tam tekstowy kursor) i poczekaj chwilę, nie ruszaj¹c mysz¹.

3. Automatyczne zamykanie znaczników - ta funkcja wyręcza Cię we wpisywaniu znaczników zamykaj¹cych (końcowych). Gdy wpisujesz jakiś znacznik bezpośrednio z klawiatury i istnieje jego odpowiednik kończ¹cy (</...>), to program automatycznie go wstawi.

UWAGA: wszystkie potrzebne im informacje powyższe dwie funkcje czerpi¹ z pliku tags.ini.

4. Autointerpretacja wstawionego znacznika - w³¹czenie tej opcji spowoduje, że wstawienie dowolnego znacznika z [Zak³adek HTML](#) spowoduje natychmiastow¹ moŹliwoœæ edycji jego parametrów na zak³adce **Tagi**

Efekt b³dzie taki, jak wydanie polecenia [HTML|Edytuj znacznik](#) zaraz po wstawieniu owego¹ znacznika.

5. Kolorowanie tagów - gdy w³¹czone, znaczniki w edytorze s¹ kolorowane, tzn. wykreœlane innym kolorem niŹ zwyk³y tekst. Szczegó³y kolorowania ustala siê w okienku Ustawieñ (menu Konfiguracja).

Pasek użytkownika

Na pasek użytkownika możesz przenosić najczęściej używane przyciski z zakładek HTML. Aby przycisk znalazł się na tym pasku, kliknij prawym przyciskiem myszy na wybranym przycisku (z **Zakładka HTML**). W okienku dialogowym (które się pojawi) wybierz, który przycisk na pasku użytkownika ma przejąć jego funkcję, i to wszystko.

Przykład: często wstawiam grafiki na moje strony WWW i denerwuje mnie ciągłe przeciążanie na zakładkę Podstawowe. Przenoszę więc przycisk wstawiający obrazki na pasek użytkownika (np. na przycisk o numerze 1) i mam już go zawsze pod ręką.

Zak³adki HTML

Zak³adki HTML zawieraj¹ przyciski wstawiaj¹ce znaczniki jêzyka HTML. Z niektórymi zwi¹zane s¹ okienka dialogowe, które u³atwiaj¹ pracê z HTMLem.

Krótki opis dzia³alnoœci ka¿dego przycisku otrzymasz (na listwie statusu), gdy najedziesz na przycisk myszk¹.

Jeœli chcesz dowiedzieæ siê czegoœ wiêcej o jakimœ przycisku, wybierz z poni¿szej listy nazwê zak³adki, na której siê on znajduje:

[Podstawowe](#)

[Format](#)

[Czcionki](#)

[Listy](#)

[Tabele](#)

[Ramki](#)

[Formularze](#)

[Interakcja](#)

[SSI](#)

[Znaki](#)

Podstawowe

Format

Czcionki

Listy

Tabele

Ramki

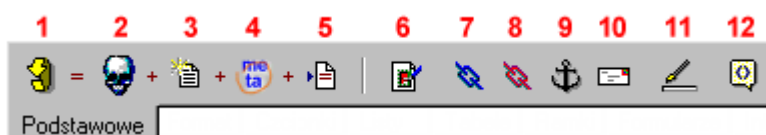
Formularze

Interakcja

SSI

Znaki

Zakładka HTML: Podstawowe



Patrz też

1. Szybki start.

Pozwala wygenerować dokument niezbędnymi elementami języka HTML. Naciśnięcie tego przycisku jest równoważne użyciu po kolei trzech następnych (jeżeli stworzysz normalną stronę [tzn. bezramkową, z użyciem `<BODY>`] - gdy wybierzesz stronę z ramkami, zamiast okna **Sekcja `<BODY>`** pokaże się Ramkowy czarodziej).

2. Szkielet dokumentu HTML

Wstawia znacznik `<!DOCTYPE>` informujący o wersji HTMLa użytej w dokumencie (w tej chwili program wstawia zawsze tę samą deklarację - w przyszłości będzie to definiowalne) oraz otaczającą zawartość każdego dokumentu HTML parą `<HTML></HTML>`.

3. `<META>` kreator

Okienko kreatora meta-informacji, czyli zawartości, która nie wpływa na wygląd dokumentu w przeglądarce, może za to pomóc w zindeksowaniu naszej strony przez wyszukiwarki internetowe (i nie tylko). [ale to mętne - zerknij do jakiejś pomocy HTML po szczegóły].

4. Sekcja `<HEAD>` - nagłówek dokumentu

Umożliwia zdefiniowanie:

- tytułu dokumentu (pokazuje się zawsze na pasku tytułowym przeglądarki, np. gdy tytuł podamy **Moja strona**, to na liście tytułowej zobaczymy: **Moja strona - Microsoft Internet Explorer** albo **Netscape - [Moja strona]**)
- sposobu kodowania polskich (i nie tylko) znaków (UWAGA: oczywiście można nie wybierać żadnej strony kodowej - wtedy będziesz mógł używać tylko znaków z zestawu standardowego (czytaj: amerykańskiego);
- a także informacji dodatkowych, jak: krótki opis zawartości dokumentu, dane autora, etc.

5. Sekcja `<BODY>` - estetyka dokumentu

Tu wybieramy kolory tła, tekstu i odnośników. Można także zdefiniować plik tła - obrazek, który przeglądarka użyje w kafelki pod właściwą zawartością strony (oczywiście wtedy kolor tła jest niewidoczny).

6. Wstawienie obrazka do dokumentu

Oto krótki opis wstawiania grafiki do dokumentu:

- najpierw wybieramy plik obrazka, klikając na przycisk na prawo od pola `<Źródło>`; po wybraniu zobaczymy jego podgląd w polu poniżej;
- pole opis definiuje tekst jaki pokaże przeglądarka, jeżeli nie będzie mogła wyświetlić obrazka (bo tak jej kazaliśmy w trosce o naszą kieszeń albo też używamy przeglądarki tekstowej [jest coś takiego, np. *Lynx*]). Zwykle dajemy tu tekst typu: **Moje zdjęcie!**; **ez HTML** wpisuje w to pole rozmiar obrazka, co ułatwia pracę osobom, które odczytują obrazki osobno.
- ustawiamy jeszcze ułożenie obrazka względem oblatującego go tekstu oraz grubość ramki (można suwakiem, rezultaty widać na podglądzie) i możemy już nacisnąć przycisk **Gotowe**.

7. Odnośnik lokalny

Wpisz w edytorze tekst odnośnika, zaznacz go np. myszką i kliknij przycisk **Odnośnik lokalny**. Następnie wybierz dokument do którego nastąpi skok po naciśnięciu odnośnika. (UWAGA: jeżeli edytujesz dokumenty w domu a potem przenosisz je na serwer, to pamiętaj, że względne umiejscowienie plików w folderach (katalogach) musi zostać zachowane!).

8. Odnośnik daleki

Tutaj tworzysz odnośniki do stron (i nie tylko), które są na innych serwerach.

Przyk³ad: Chcesz utworzyæ odnoœnik [Pafcio`s products](#) który, po klikniêciu powodowa³by skok do strony o adresie <http://www.polbox.com/p/pafcio>; klikasz wiêc **Odnœnik daleki** i wpisujesz:

- w polu Adres w ca³oœci adres strony (lub w polach powy¿ej poszczególne sk³adniki adresu - jak Ci wygodniej);
- w polu Treœæ odnoœnika - treœæ odnoœnika :-), czyli tutaj: Pafcio`s products.

Teraz ju¿ mo¿esz klikn¹æ **Gotowe**.

9.Zakotwiczenie wewn¹trz dokumentu

Podajesz tu nazwê zakotwiczenia, do którego bêdziesz móg³ siê póŹniej odwo³ywaæ konstruuj¹c odnoœniki (np. http://moj.serwer/strona.html#nazwa_zakotwiczenia spowoduje skok do strona.html w miejsce, w którym znajduje siê zakotwiczenie nazwa_zakotwiczenia [to znaczy tag ``])

10.Odnœnik do poczty elektronicznej (e-mailowy)

Ta funkcja pozwala definiowaæ odnoœniki e-mailowe, tzn. takie, po których naciœniêciu otworzy siê aplikacja pozwalaj¹ca na wys³anie listu do adresata zdefiniowanego w dokumencie (to jest wiêc jedyna informacja potrzebna ez HTMLowi do skonstruowania takiego odnoœnika - wystarczy wpisaæ w okienku adres pocztowy adresata).

Zwykle wygl¹da to tak: [Wyœlij do mnie list!](#)

UWAGA: tekst odnoœnika (tu: Wyœlij...) wpisz wczeœniej, zaznacz go i dopiero wywo³aj opcjê Odnœnik e-mailowy.

11.Pozioma linia

Wstawienie poziomej linii - `<HR>`. Jeœli masz zaznaczon¹ opcjê *Autointerpretacja wstawionego znacznika* na pasku podrêcznym, to mo¿esz od razu ustaliæ szerokoœæ linii i jej inne parametry; w przeciwnym wypadku nale¿y klikn¹æ myszk¹ na znaczniku dwukrotnie.

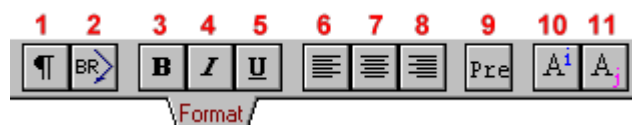
12.Komentarz

Wstawia znacznik komentarza `<!-- -->`. Wewn¹trz wpisz co Ci siê podoba - natura komentarzy jest taka, ¿e przegl¹darka ignoruje je w ca³oœci.

Zakładka

HTML:

Format



Patrz też

1. Nowy paragraf

Przejęcie do nowego paragrafu (<P>) - zwiększenie wiersza i większy odstęp.

2. Przejęcie do następnej linii

 - zwiększenie wiersza i mniejszy odstęp.

3. Pogrubienie czcionki

 - Bold.

4. Pochylenie czcionki

<I> - Italic.

5. Podkreślenie

<U>. UWAGA: stosuj z umiarem, bo napisy potraktowane podkreśleniem mogą przypominać odnośniki, co może wprowadzić niedoświadczonego użytkownika w zakłopotanie.

6. Justowanie do lewej

Powoduje, że tekst przysuwany jest do lewego marginesu strony.

7. Wyśrodkowanie tekstu

8. Justowanie do prawej

Powoduje, że tekst przysuwany jest do prawego marginesu strony.

Trzy ostatnie polecenia używaj znacznika <DIV> z odpowiednio ustawionym parametrem *ALIGN*.

9. Tekst preformatowany

Tekst taki przeglądarka wyprowadza tak jak wygląda on w Źródle HTML - to znaczy każdy *Enter* =
, nie ma automatycznego zwiększenia wierszy, etc.

Zwykle tekst preformatowany wyprowadzany jest czcionką nieproporcjonalną, np. Courierem.

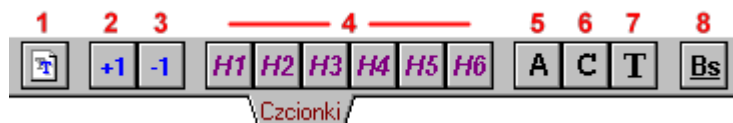
10. Indeks górny

<SUP>. Tekst podniesiony względem normalnego (i wykreślony mniejszą czcionką).

11. Indeks dolny

<SUB>. Tekst obniżony względem normalnego (i wykreślony mniejszą czcionką)..

Zakładka HTML: Czcionki



Patrz też

1. Wybierz czcionkę

Umożliwia wybór czcionki, jak przeglądarka będzie używać do wyświetlenia tekstu. W okienku wybierasz rodzaj czcionki, jej wielkość i inne parametry.

UWAGA 1.: W HTMLu rozmiar czcionki określany jest liczbą z zakresu [1,7], inaczej niż w Windows. Z tego też powodu HTML dokonuje zaokrąglenia wielkości czcionki, którą podajesz w okienku, do wartości akceptowanych przez przeglądarki, co może spowodować pewne różnice między rozmiarem z danym a uzyskanym.

UWAGA 2.: W okienku masz do dyspozycji wszystkie czcionki zainstalowane w twoim systemie, ale pamiętaj: to co masz u siebie niekoniecznie musi być dostępne na komputerze osoby czytającej twoją stronę. Jeżeli przeglądarka nie znajdzie danej czcionki, to użyje innej; jakiej - trudno przewidzieć. Efekt - strona wygląda zupełnie inaczej niż to zaplanowałeś. Aby uniknąć takich sytuacji, używaj czcionek najpopularniejszych, a są to: Arial, Courier i Times New Roman.

2. Zwiększ czcionkę o oczko

Zwiększa rozmiar czcionki o jeden względem domyślnej wartości definiowanej znacznikiem `<BASEFONT>`.

3. Zmniejsz czcionkę o oczko

Zmniejsza rozmiar czcionki o jeden względem domyślnej wartości definiowanej znacznikiem `<BASEFONT>`.

UWAGA: Jeżeli nie użyjesz ani razu znacznika `<BASEFONT>`, to domyślny rozmiar czcionki jest równy 3.

4. Nagłówki

Nagłówków używamy do tytułowania paragrafów. Wizualnie wyróżniają się one większą i pogrubioną czcionką. Do definiowania służą znaczniki `<Hn>`, gdzie *n* należy do [1,6]; w praktyce używamy głównie nagłówków największych: `<H1>` i `<H2>`.

UWAGA: Nagłówek zawsze umieszczany jest w osobnej linii, nawet jeżeli nie wstawiłeś żadnych znaczników powodujących zmianę wiersza. Aby zastosować efekt nagłówkowy tylko do części wiersza użyj znaczników `` i `` z odpowiednimi wartościami argumentów.

5. Arial

6. Courier

7. Times New Roman

Ustawia odpowiedni rodzaj czcionki.

8. Domyślne właściwości czcionki

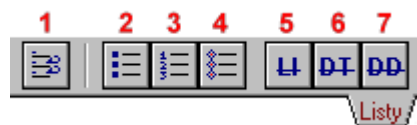
Znacznik `<BASEFONT>`. Właściwie jedyną cechą odróżniającą ten tag od `` jest możliwość definiowania za jego pomocą domyślnego rozmiaru czcionki, do którego odwołujemy się np. zwiększając rozmiar o oczko (``).

Zakładka

HTML:

Listy

Patrz też



1. Tryb wprowadzania elementów listy

Gdy przycisk ten jest wciśnięty, każde wciśnięcie klawisza *Enter* generuje znacznik ``. To bardzo ułatwia tworzenie list: gdy chcesz utworzyć listę, naciskasz odpowiedni przycisk (2 lub 3; listy definicyjne rzadziej się innymi prawami) co automatycznie powoduje przejście w tryb wprowadzania elementów listy; teraz wpisujesz kolejne pozycje naciskając po każdej *Enter*. Aby zakończyć tworzenie listy kliknij przycisk 1 aby go wycisnąć. Teraz możesz kontynuować edycje już w normalnym trybie.

2. Lista nienumerowana

Wstawia znacznik `` i powoduje przejście w tryb wprowadzania elementów listy (patrz wyżej). Kolejne elementy listy są wprowadzane przez przeglądarkę z kropką lub innym znakiem typu bullet po lewej stronie.

3. Lista numerowana

Wstawia znacznik `` i powoduje przejście w tryb wprowadzania elementów listy (patrz wyżej). Kolejne elementy listy są wprowadzane przez przeglądarkę z odpowiednim indeksem po lewej stronie.

4. Lista definicyjna

Wstawia znacznik `<DL>`. Lista definicyjna pomyślana jest jako zestaw terminów i ich definicji (zwykle te ostatnie są lekko wcięte względem terminów, które definiują).

5. Element listy

``.

6. Termin w liście definicyjnej

`<DT>`.

7. Objawienie terminu w liście definicyjnej

`<DD>`.

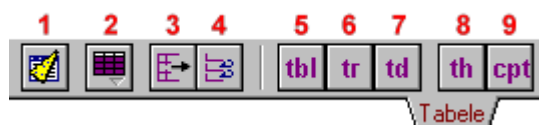
Trzy ostatnie znaczniki nie mają kończących odpowiedników; tekst pozycji na liście wpisujemy zaraz za odpowiednim znacznikiem.

Zakładka

HTML:

Tabele

Patrz też



1. Tabelkowy czarodziej

Przyciśnięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego, za pomocą którego łatwo i szybko można stworzyć i wypełnić tabelę. Jeżeli chcesz wstawić na stronie dużą, tekstową tabelę, to jest to odpowiednie narzędzie do tego celu.

2. Szybka tabelka

Pozwala na szybkie wstawienie znaczników tabeli o dowolnym rozmiarze. Wystarczy określić odpowiednio dużą tabelę i kliknąć.

UWAGA: wstawiany jest znacznik tabeli bez argumentu *border*, co może skutkować tabelką bez widocznych ramek. Jeżeli chcesz mieć klasyczną, obramowaną tabelkę, kliknij dwukrotnie na znaczniku `<TABLE>` i ustaw niezerową wartość parametru *border*.

3. Początek tabeli

Wstawia znaczniki początkowe i końcowe tabeli, umieszczając kursor w środku i włączając tryb wprowadzania komórek tabeli (patrz niżej).

4. Tryb wprowadzania komórek tabeli

Gdy tryb ten jest włączony (przycisk jest wciśnięty), wtedy każde naciśnięcie klawisza *Enter* powoduje zakończenie przed chwilą edytowanej komórki tabeli i wstawienie znaczników początku następnej; *Shift+Enter* to przejście do nowego wiersza tabeli.

Tak to wygląda w praktyce: Naciskasz przycisk **Początek tabeli** (co przy okazji uruchamia tryb wprowadzania komórek tabeli [przycisk 4]), wpisujesz treść pierwszej komórki, naciskasz *Enter*; podobnie aż do końca wiersza; wtedy naciskasz *Shift+Enter* (przejście do nowego rzędu tabeli) i zabawa zaczyna się na nowo. Gdy uznasz, że czas kończy się, wystarczy wcisnąć przycisk 4. W każdym wypadku otrzymasz poprawnie skonstruowaną tabelę.

Spróbuj, to naprawdę szybkie i wygodne!

5. Tabela

`<TABLE>`.

6. Rząd

`<TR>`.

7. Komórka

`<TD>`.

8. Komórka nagłówkowa

`<TH>`. Działa podobnie do `<TD>`, z tym że wyświetlona zawartość jest jakoś zaakcentowana, np. pogrubiona.

9. Tytuł tabeli

`<CAPTION>`.

Zakładka HTML: **Ramki**



Patrz też

1. Ramkowy czarodziej

Ten przycisk wywołuje okno, w którym szybko skonstruować można prostą stronę ramkową. Środkowa część okienka zajmuje podgląd - prostokąty tam widoczne reprezentują ramki na tworzonej stronie WWW. Aby ustawić parametry jednej z ramek, kliknij reprezentujący ją prostokąt (pojawi się wtedy wokół niego czarna obramówka) i wpisz odpowiednie wartości w polach poniżej (*Ustawienia wyselekcjonowanej ramki*). Jeżeli chcesz, aby granice między ramkami na stronie nie były widoczne, zaznacz pole *Bez widocznych obramowań*. Ponadto warto przekazać też coś osobom, które używają przeglądarki pomijających znaczniki ramek - umieścić wtedy w dokumencie znaczniki `<NOFRAMES></NOFRAMES>` (zaznacz pole *Dość blok <NOFRAMES>*) i wewnątrz umieścić zwykłą (`<BODY> ... </BODY>`) stronę WWW (tylko nie pisz tam, proszę Cię, *Aby obejrzeć moją stronę, odwiedź najnowszego Internet Explorera albo Netscape*, bo niektórzy Źle to odbierają...)

2. Definicja strony ramkowej

Wstawia `<FRAMESET>` - znacznik stanowiący stronę ramkową i zawierający w sobie definicje wszystkich ramek.

3. Ramka

`<FRAME>` - definiuje właściwości pojedynczej ramki.

4. Obszar dla bezramkowców

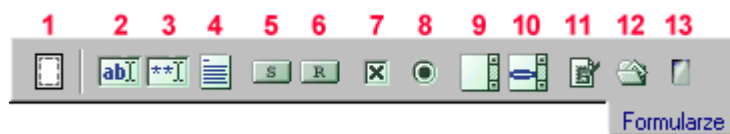
`<NOFRAMES>` - to co znajdzie się wewnątrz tego bloku zostanie wyświetlone przez przeglądarki nie wspierające ramek.

5. Domyślna ramka docelowa

`<BASE>` z parametrem `TARGET`. Zwykle, aby zaadresować jakąś stronę do danej ramki po naciśnięciu odnośnika, używamy znacznika ``. Jeżeli użyjemy wspomnianego wyżej znacznika `<BASE TARGET=nazwa_ramki>` wewnątrz bloku `<HEAD></HEAD>`, to każdy odnośnik `<A...>` bez wyspecyfikowanego `TARGET=...` będzie działał jak `<A ...`

`TARGET=nazwa_wyspecyfikowana_jako_wartość_argumentu_TARGET_w_BASE`; innymi słowami umożliwia to pominięcie nazwy ramki docelowej w odnośniku, jeżeli chcemy zaadresować dokument do ramki domyślnej, zdefiniowanej w `<BASE TARGET=...>`.

Zakładka HTML: Formularze



Patrz też

1. Formularz

Wstawia znacznik formularza - `<FORM>`. Wewnątrz formularza wstawiamy wszystkie kontrolki (przyciski je wstawiajcie - poniżej).

2. Pole edycyjne

Wstawia okienko redakcyjne do formularza.

3. Pole edycyjne hasłowe

Wstawia okienko wpisywania hasła. W takim okienku wszystkie wpisywane znaki jawi się jako gwiazdki (UWAGA: przesyłanie niezaszyfrowanego hasła to niebezpieczna praktyka - w łatwy sposób ktoś postronny może je przejrzeć).

4. Pole edycyjne wielowierszowe

Wstawia wielowierszowe okienko redakcyjne, notatnik.

5. Przycisk wysyłający

Umieszcza w formularzu przycisk typu *Submit*, którego naciśnięcie spowoduje przesłanie danych formularza do skryptu wyspecyfikowanego w parametrze *ACTION* formularza (`<FORM>`).

6. Przycisk czyszczący

Przycisk typu *Reset*, przywracający wszystkim kontrolkom wartości domyślne.

7. Przełącznik (fajka)

czyli samostojący element wyboru tak/nie (*checkbox*).

8. Przełącznik grupowy

W terminologii windowsowej *radiobutton*. Zestaw takich przełączników pracujących w grupie (przełączniki grupujemy nadając im taką samą wartość parametru *NAME*) pozwala na wybór jednej opcji z wielu - tylko jeden *radiobutton* w grupie może być w danej chwili wyróżniony.

9. Lista

Lista działa w zasadzie podobnie jak grupa przełączników, z tym, że zajmuje dużo mniej miejsca. Ponadto możliwa jest selekcja wielokrotna (gdy użyjemy parametru *MULTIPLE*).

10. Pozycja na liście

`<OPTION>` - umieszczone wewnątrz listy wstawia pozycję na liście.

11. Grafika

Umieszcza w formularzu grafikę; działa ona podobnie do przycisku typu *Submit*, tzn. wysła dane do skryptu, dodatkowo jeszcze zaciągając współrzędne punktu kliknięcia.

12. Pole wyboru pliku

Pole to umożliwia wybranie pliku i przesłanie jego zawartości z pozostałymi danymi formularza.

13. Element ukryty

Taki element nie jest wyświetlany przez przeglądarkę, jednak jego dane są przesyłane do skryptu.

Zakładka HTML: Interakcja



Patrz też

1. Applet

Wstawia znacznik appletu Javy - `<APPLET>` (Uwaga ten znacznik jest *deprecated* na rzecz `<OBJECT>`, którego autorzy HTML 4.0 polecają używać zamiast).

2. Obiekt (program) dowolnego typu

`<OBJECT>`. Tym znacznikiem wstawiamy interaktywne elementy (takie jak ActiveX, applety) na stronê.

3. Parametr obiektu/appleta

Czêsto obiekt potrzebuje do dzia³ania dodatkowych danych - parametrów. Do ich definiowania s³u¿y znacznik `<PARAM>` wstawiany wewn¹trz `<OBJECT>` (b¹dŹ `<APPLET>`).

4. Skrypt

Wstawia znacznik `<SCRIPT>`, wewn¹trz którego mo¿esz zawrzeæ zawartoœæ skryptu (w jêzyku JavaScript, VBasic, etc.).

5. Zawartoœæ alternatywna dla przegl¹dark nie obs³uguj¹cych skryptów

To co znajdzie siê we wstawianym przez to polecenie elemencie `<NOSCRIPT>`, bêdzie wyœwietlone przez przegl¹darki, które nie *rozumiej¹* skryptu.

6. Ostrze¿enie

7. Pytanie

Te dwa polecenia wstawiaj¹ kod JavaScript odpowiedzialny za wyœwietlenie okienek odpowiednio: ostrze¿enia i pytania. Pamiêtaj, ¿e kod ten musi znaleŹæ siê wewn¹trz elementu `<SCRIPT>`. Poza tym, przy u¿yciu okienka pytania, warto sprawdzaæ wartoœæ zwracan¹ przez funkcjê `confirm()`, aby dowiedzieæ siê, jak¹ odpowiedŹ wybra³ u¿ytkownik.

8. Przydatne JavaSkrypty - kreator

Ten kreator pozwala wstawiaæ gotowe skrypty wypisuj¹ce: datê i czas ostatniej modyfikacji, typ przegl¹darki u¿ywanej przez odwiedzaj¹cego twoj¹ stronê internautê lub adres dokumentu.

Zakładka

HTML:

SSI



Patrz też

UWAGA: aby korzystać z dobrodziejstw **SSI (Server Side Includes)**, należy uaktywnić odpowiednie opcje w ustawieniach serwera **http**. Dokonać tego może administrator serwera.

1. Wstawienie pliku

W miejscu wstawienia tego polecenia zostanie umieszczona zawartość żądanego pliku (jeżeli będzie to skrypt *cgi*, to zostanie on uruchomiony, a wyświetlony zostanie efekt jego działania - w ten sposób można wstawić np. licznik).

2. Wykonanie programu

Zostanie wykonany program.

3. Wstawienie zmiennej środowiska

Zostanie wstawiona wartość podanej zmiennej środowiska.

4. Wstawienie czasu ostatniej modyfikacji

Cóż można dodać?

Więcej informacji znajdziesz pod adresem <http://www.questar.com/> .

Zak³adka

HTML:

Znaki

Patrz te¿

Ta zak³adka umo¿liwia wstawianie znaków specjalnych, których nie mo¿na wpisaæ bezpoœrednio z klawiatury (tzn. wpisaæ mo¿na, ale efekt bêdzie ró¿ny od zamierzonego). W zamian wstawiane s¹ tzw. *entity characters*.

Licencja Edytora Znaczników HTML

Wersja programu którą w³aczenie instalujesz b¹dŹ juŹ zainstalowa³eœ przeznaczona jest do uŹytku **INDYWIDUALNEGO**. Nie moŹesz jej uŹywaæ w ¿adnej instytucji / przedsiêbiorstwie. **Wersja dla uŹytkowników instytucjonalnych jest p³atna**. Aby uzgodniæ cenê, skontaktuj siê ze mn¹ e-mailem: ezhtml@bydnet.com.pl.

TO JEST LICENCJA PROGRAMU EZ HTML - wersji dla uŹytkowników indywidualnych.
INSTALUJŹC TEN PROGRAM PRZYJMUJESZ DO WIADOMOœCI WSZYSTKIE PONIŹSZE
POSTANOWIENIA.

AUTOR NIE UDZIELA ŹADNYCH GWARANCJI, ZAPEWNIENIŃ ANI OBIETNIC DOTYCZŹCYCH:
CHODLIWOœCI, PRZYDATNOœCI PROGRAMU DO KONKRETNEGO CELU. NIE UDZIELA TEŹ
ŹADNYCH INNYCH GWARANCJI, ZARÓWNO JEDNOZNACZNYCH JAK I DOMYœELNYCH.
AUTOR NIE GWARANTUJE, ŹE OPROGRAMOWANIE SPEŁNI TWOJE WYMAGANIA, LUB ŹE
BÊDZIE DZIAŁAÆ BEZ BŁÊDÓW ALBO ŹE NIE USZKODZI TWOJEGO KOMPUTERA (oczywiêcie
do³oŹy³em starañ, Źeby zachowywa³ siê przyzwoicie).
JEDNOCZEœENIE AUTOR NIE PODLEGA JAKIEJKOLWIEK ODPOWIEDZIALNOœCI ZA
JAKIEJKOLWIEK SZKODY, WYRŹDZONE EWENTUALNIE PRZEZ PROGRAM.

Teraz w³acziwa licencja:

Ten program jest rozprowadzany na zasadzie **freeware** - dostajesz go za darmo i moŹesz
uŹywaæ dowolnej iloœci kopii.

Ograniczenia: zabrania siê dekompilacji, deasemblacji, odtwarzania kodu Źród³owego oraz
tworzenia oprogramowania opartego na niniejszym programie. Nie wolno rozprowadzaæ
tego programu w celach zarobkowych.

Jeœli chcesz rozprowadzaæ program przy uŹyciu klasycznych noœników (dyskietki, p³yty
CD, etc.), b¹dŹ internetowo to poinformuj mnie o tym e-mailem: ezhtml@bydnet.com.pl.

Wszystkie zapytania i uwagi kieruj takŹe pod powyŹszy adres.
Pawe³ Przew³ocki alias Pafcio.

Zakładka Pliki

Zakładka **Pliki** służy do otwierania dokumentów i operacji na plikach. Składa się z czterech okienek:

1. **Okienko dysków** - służy do wyboru dysku;
2. **Okienko wyboru foldera** wyświetla drzewo katalogów wybranego dysku i umożliwia wybór foldera;
3. **Okienko rodzajów plików (filtr)** - tu określamy jakie pliki mają być wyświetlane w okienku plików;
4. **Okienko plików** - pokazuje pliki w wybranym folderze (katalogu). Dwukrotne kliknięcie na pliku otwiera go w edytorze; kliknięcie prawym przyciskiem myszy przywołuje menu podręczne, dzięki któremu można dokonywać różnych operacji na plikach (kasowanie, zmiana nazwy, etc.). Podobne menu jest do Twojej dyspozycji w okienku wyboru foldera.

Zak³adka Projekty

Zak³adka **Projekty** przyspiesza operacje na dużej liczbie plików.
O projektach szerzej [tutaj](#).

Zakładka Tagi

Zakładka **Tagi** służy do edycji i wstawiania znaczników.

Aby edytować znacznik, należy dwukrotnie kliknąć na nim w edytorze. **Opis znacznika** pojawi się wtedy na czarnym polu u góry zakładki, w środku zobaczysz **Tagspektor**, który pozwala na edycję parametrów znacznika, na dole zaś **Podgląd** umieszczony jest, a to w celu pokazania, jak edytowany znacznik wpływa na wygląd przykładowego tekstu (domyślnie *Wlazł kotek na płótek i mruga...*, ale można to zmienić w okienku ustawień).

Aby Podgląd widoczny był, wymaga się zainstalowania MSIE 3.0 bądź późniejszego.

Opisu wymagają jeszcze dwa przyciski pod Tagspektorem:

1. **Edycja znacznika** - pokazuje Tagspektor;

2. **Lista znaczników** - ukrywa Tagspektor i pokazuje listę znaczników, które mogą być wstawiane do dokumentu.

Rodzaj znacznika zaznacza ikona umieszczona obok:



Normalny



Nowy w HTML 4.0



Deprecated w HTML 4.0



Tylko MSIE



Tylko Netscape

Aby wstawić znacznik do dokumentu, wystarczy dwukrotnie na jego nazwie kliknąć.

Dodatkowo, gdy widoczna jest lista znaczników, pokazują się dwa przyciski:

A. **Wstaw jako znacznik** - to samo co dwukrotne kliknięcie na znaczniku (wstawienie do edytora);

B. **Wstaw jako definicję stylu** - wstawia znacznik gotowy do przedefiniowania jego działania (tzw. Arkusze Stylów Kaskadowych, CSS).

Propozycja współpracy

Pomoc mi jest potrzebna, żeby ezHTML mógł się szybciej rozwijać i doganiać Pajczka i Tigera :-). Nie daję nic w zamian (oprócz s³awy dozgonnej i satysfakcji), bo rzecz jest darmowa i sam z niej kasy nie ci¹gnê (póki co...;-).

1. Przyda³by mi siê bardzo cz³owiek do helpu robienia, bo to czasoch³onna robota, która mnie denerwuje. A poza tym marzê o tym, żeby on jakoœ przyzwoicie wygl¹da³ (mo¿e czas ju¿ przejœæ na pomoc w HTMLu?);

2. Dla programistów - przyda³y by siê:

-import baz danych (i nie tylko - import jakichkolwiek formatów mile widziany) do HTMLa;

-edytor map odnoœników do obrazków

-jakieœ kreatory do (np.) DHTMLa

itd., co tylko wam wpadnie do g³owy (mo¿e byæ jako kod Źród³owy Delphi, skompilowane, ewentualnie w DLLach)

3. Dla wszystkich - proœba o testowanie, znajdowanie b³êdów i przys³anie propozycji - co nale¿a³oby waszym zdaniem jeszcze zrobiæ, ulepszyæ, etc.

Mój adres stoi otworem:-) **ezhtml@bydnet.com.pl** .

Howgh.

[Pliki](#)

[Edycja](#)

[Wstaw](#)

[HTML](#)

[Ogonki](#)

[Konfiguracja](#)

[Pomoc](#)

MENU: Pliki

Inne menu

Nowy

Otwiera nowe, puste okienko w edytorze.

Otwórz

Ładuje podany dokument (plik) do okienka edycyjnego.

Ostatnio edytowane

czyli tzw. MRU (Most Recently Used). Podmenu zawiera listę ostatnio obrabianych dokumentów, które możesz otworzyć jednym kliknięciem myszki.

Wstaw

Wstawia zawartość podanego pliku do aktywnego okienka edycyjnego, w miejscu, gdzie znajduje się kursor.

Zapisz

Zapisuje dokument pod starą nazwą, kasując jego poprzednią zawartość. Jeżeli dokument nie był wcześniej zapisywany (tzn. jest nowy) to opcja ta działa jak Pliki|Zapisz jako.

Zapisz jako

Pozwala zapisać dokument pod nową nazwą (np. w innym folderze, na dyskiecie, etc.).

Zapisz wszystkie

Zapisuje wszystkie pliki otwarte w edytorze. Efekt jest identyczny z tym, który osiągniesz wywołując dla każdego okienka Pliki|Zapisz.

Drukuj

Drukuje aktywny dokument używając czcionki używanej przez edytor (aby ją zmienić, wybierz Konfiguracja|Ustawienia).

Zamknij

Zamyka aktywne okienko. Jeżeli dokument nie został zapisany na dysku w obecnym kształcie, program spyta czy zapisać zmiany.

Zamknij wszystkie

Zamyka wszystkie okienka w edytorze, wywołując dla każdego okienka edycyjnego Pliki|Zamknij.

Koniec

Zakończenie pracy z edytorem HTMLem.

MENU: Edycja

Inne menu

Cofnij

Cofnięcie ostatniej operacji edycyjnej.

Wytnij

Wstawienie bieżącej selekcji do schowka, a następnie skasowanie jej w edytorze.

Skopiuj

Wstawienie selekcji do schowka.

Wklej

Przeniesienie zawartości schowka do bieżącego okienka edycyjnego. Jeżeli jakiś tekst był wcześniej wyróżniony w edytorze, to zostanie on zastąpiony przez ww. zawartość schowka.

Wyczyść

Kasuje selekcję.

Zaznacz cały

Wyróżnia cały tekst w okienku edycyjnym.

Znajdź

Znajduje podany tekst w okienku edycyjnym.

Zamień

Znajduje podany tekst i zamienia go na inny, też podany.

MENU: Wstaw

Inne menu

Polecenia tego menu s¹ funkcjonalnymi odpowiednikami poleceń wywo³anych przez przyciski z zak³adek HTML:

Obrazek

Odsy³acz

Liniê poziom¹

<META>kreator

Szybki start

zak³adka Podstawowe

Wybierz czcionkê

Zak³adka Czcionki

Czarodziej tabelkowy

Zak³adka Tabele

Czarodziej ramkowy

Zak³adka Ramki

Pozosta³e pozycje znajduj¹ siê na zak³adce Format.

Jest jeszcze polecenie

Wstaw datê i czas

dzięki któremu mo³na dodaæ bie¹c¹ datê i czas do dokumentu w dowolnym formacie.

MENU: HTML

Inne menu

Edytuj znacznik

Po wybraniu tego polecenia program znajduje znacznik najbliższy kursora w okienku, podświetla go i (gwóŹdŹ programu) umoŹliwia edycjê jego parametrów w **Tagspektorze** na zak³adce **Tagi**. KaŹdy argument dostaje pole, w które moŹesz wpisaæ jego wartoœæ; w przypadku niektórych moŹesz wybraæ spoœród najczêœciej uŹywanych wartoœci b¹dŹ zdefiniowaæ œcieŹkê do wybranego pliku (przycisk **(...)**). KaŹda zmiana jest natychmiast widoczna w edytorze, a podgl¹d dzia³ania znacznika z ustawianymi w³aczenie wartoœciami parametrów zobaczysz w okienku podgl¹du poniŹej Tagspektora (wymaga MSIE 3.0). Ponadto wyœwietlana jest krótkka informacja o analizowanym znaczniku.

Podobny efekt wywo³asz klikaj¹c dwukrotnie na wybranym znacznikóŹ w edytorze.

Aby kaŹdy znacznik by³ interpretowany w wyŹej wymieniony sposób zaraz po wstawieniu z zak³adek HTML, zaznacz opcjê Autointerpretacja wstawionego znacznika.

Program pobiera informacje o analizowanych tagach z pliku tags.ini.

Znaczniki

RóŹnorodne operacje na znacznikach aktywnego dokumentu.

-> DuŹe litery

Przekszta³ca znaczniki tak, aby zawiera³y tylko duŹe litery.

-> Ma³e litery

Jak wyŹej, tylko na ma³e.

Usuñ

Usuwa wszystkie znaczniki z dokumentu (zostanie sam tekst).

-> Przyk³ad

Przekszta³ca znaczniki do formy wyœwietlanej przez przegl¹darkê jako tekst; oznacza to, Źe znaczniki b¹d¹ wyœwietlone, a nie interpretowane.

\->/

Zamienia backslashe na slashe w znacznikach (istotne, bo w œcieŹkach DOSowych wystêpuj¹ \, a UNIXowych - /).

Podgl¹d

Wyœwietla dokument z okienka edycyjnego uŹywaj¹c domyœelnej dla plików .htm przegl¹darki WWW. Aby skorzystaæ z podgl¹du w przegl¹darkach definiowanych w okienku **Ustawienia** kliknij prawym klawiszem myszki na przycisku **Podgl¹d**.

Wstaw jeszcze raz

Wstawia ponownie ostatnio wstawiony znacznik z zak³adek HTML.

MENU: Ogonki

Inne menu

Kodowanie pl

Tu wybierasz stronê kodow¹, której chcesz używaaæ pisz¹c dokument (chodzi oczywiœcie o kodowanie polskich liter). Program bêdzie w locie przekodowywa³ polskie znaki.

Można wybraæ ISO 8859-2 (powoli staje siê standardem) albo CP 1250 (Windows).

Aby przegl¹darka wiedzia³a jak interpretowaæ znaki zawarte w dokumencie trzeba w nim umieœciæ deklaracjê charset=.... Można to zrobiæ za pomoc¹ okienka dialogowego **Sekcja <HEAD>**.

UWAGA: jeœli w trakcie pracy zmieniasz stronê kodow¹ to:

1. Musisz przekodowaæ to co już napisa³eœ na w³aœciw¹ stronê używaj¹c konwertera;
2. Trzeba teŹ zmieniaæ rêcznie (program nie robi tego automatycznie) deklaracjê charset.

Konwersja

Uruchamia konwerter kodowañ polskich znaków.

Dane potrzebne do konwersji program czerpie z pliku znaki.txt.

Win -> ISO

Przekodowuje dokument w okienku edycyjnym z Windows CP 1250 do ISO 8859-2.

ISO -> Win

Jak wyŹej, tylko odwrotnie:-).

Wstaw deklaracjê ISO / Win

Wstawia deklaracjê charset do dokumentu (<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=...>). Pamêtaj o wczeœniejszym umieszczeniu kursora wewn¹trz sekcji <HEAD>, gdzie taka deklaracja powinna siê znajdowaæ.

MENU: Konfiguracja

Inne menu

Zawijanie wierszy

Ustala, czy wiersze w edytorze będą zawijane (zamane na prawej granicy okienka), czy też dokument będzie prezentowany w formie oryginalnej.

UWAGA: ustawienie to dotyczy wszystkich okienek edytora naraz.

Panel plików

Pasek przycisków

Pasek statusu

Trzy powyższe opcje sterują wyglądem obszaru roboczego programu: za ich pomocą można wyświetlić lub schować pewne elementy wystroju (wypróbuj sam!).

Gdy schowasz oba paski i panel plików, będziesz mógł korzystać z dużo większej powierzchni edycyjnej (coś w rodzaju edycji [pełno]ekranowej)

Przełączanie obrazków

Tym poleceniem możesz schować lub przywrócić na pulpit przełączanie obrazków.

Ustawienia

Ta opcja wyświetla okno ustawień programu. Pomoc otrzymasz używając przycisku ze znakiem zapytania na liście tytułowej okienka.

MENU: Pomoc

Inne menu

Pomoc HTML

Pomoc dotycz¹ca jêzyka HTML.

Zaczynamy!

Opis programu dla pocz¹tkuj¹cych.

Indeks

Tematy pomocy.

Historia

Historia programu.

ReadMe

Informacje z ostatniej chwili: ograniczenia, nowoœci, pluskwy, etc.

Licencja

Warunki korzystania z programu.

Winietka

Moja ma³a wizytówka.

Nie klikaj tutaj, bo tu nic nie ma, tylko wybierz jakiś element.

W tym okienku wybieramy kategorię zmienianych ustawień. Kliknij jedną z pozycji, a po prawej stronie pojawi się odpowiednie pola.

Kliknij jedn¹ z kontrolek, aby uzyskać pomoc.

Nic dodaæ, nic uj¹æ; to jest takie ma³e demo wygl¹du edytora po zaakceptowaniu wybranych ustawieñ.

Za pomoc¹ tych przycisków ustawiamy właściwości edytora.

§ **Czcionk** można wybrać przy pomocy standardowego okienka wyboru czcionki, a przycisk

§ **kolor t** wywołuje standardowe okienko wyboru koloru.

W tym okienku widać wszystkie zdefiniowane przez Ciebie przeglądarki WWW; możesz je wtedy używać przy podglądzie ([HTMLPodgląd](#)).

Tutaj dokonujemy operacji na wyselekcjonowanej w okienku wyżej przeglądarce; możemy:

- § **Modyfikować** wpis czyli zmieniać ustawienia dotyczące przeglądarki (ścieżkę do pliku programu, nazwę, etc.)
- § **Dodawać** nowe przeglądarki do listy, oraz
- § **Usuwać** wpisy (oczywiście przeglądarka nadal istnieje na dysku tylko wpis na liście jest kasowany).

Jeœli zaznaczysz to pole, to wszystkie znaczniki béd¹ malowane tym samym kolorem (ciemnoniebieskim).

Gdy to pole jest zaznaczone, różne znaczniki s¹ wykreślone różnymi kolorami, co ułatwia znacznie poruszanie się w g¹szczy HTMLa.

Zawartość cudzoŝowów zostanie pokolorowana na ciemnoniebiesko, jeœli wybierzesz t¹ opcjê.

Pocz1tkowy znak & zostanie pomalowany jasnozielonym kolorem.

Słowa kluczowe języka Java Skrypt (if, else, etc.) zostaną wyróżnione.

Deklaracje stylu {...} zostaną wyróżnione.

Tutaj ustawia się deklarację typu dokumentu. Jest ona wstawiana poleceniem Szkielet dokumentu HTML.

Jeœli zaznaczysz to pole, to program bêdzie wstawia³ koñcz¹cy znacznik </P>; w innym wypadku funkcje ezHTMLa wstawiaj¹ce znacznik <P> nie u¿yj¹ znacznika koñcowego.

Tutaj wybieramy tagi, które będą używane odpowiednio przy: wyrównywaniu **do lewej**, **centrowaniu**, wyrównywaniu **do prawej** (UWAGA: można nie tylko wybierać z listy, ale także wpisać dowolny znacznik).

Przy wstawianiu nowego dokumentu otrzymasz pusty edytor (dokument nie będzie niczego zawiera³).

Do kaźdego nowego dokumentu będzie automatycznie wstawiany tekst z poniźszego szablonu.

To pole zawiera tekst szablonu. Możesz go dowolnie modyfikować.

Program może wykrywać używane¹ w dokumencie strony kodowe¹ na podstawie deklaracji `<meta>` w nagłówku i ustawić to wykryte kodowanie jako używane (poz. menu Ogonki|Kodowanie pl).

Jak¹œ stronê kodow¹ trzeba ustawiaæ, aby moŸna by³o wpisywaæ polskie znaki. Jeœli program nie wykryje Ÿadnej ze znanych mu stron albo gdy wykrywanie jest wy³1czone, ustawiona zostanie strona domyœlna.

Program przy wczytywaniu dokumentu zamienia napotkane tabulatory na określon¹ tu liczbę spacji.

To jest lista zak³adek, które mog¹ siê pojawiæ na pasku Zak³adek HTML. Zaznacz te, które chcesz tam widzieæ.

Jeżeli zaznaczysz tę opcję, to działanie każdego edytowanego na zakładce Tagi znacznika będzie można obejrzeć w podglądzie poniżej Tagspektora (wymaga zainstalowanego MiSIE 3).

Tu wpisz tekst, który będzie poddawany działaniu edytowanego znacznika w okienku podglądu.

Łańcuchy formatuj¹ce datê i czas

| | |
|--------------------------|--|
| d | Wyœwietla dzieñ jako liczbê bez pocz ¹ tkowego zera (1-31). |
| dd | Wyœwietla dzieñ jako liczbê z pocz ¹ tkowym zerem (01-31). |
| ddd | Wyœwietla dzieñ jako skrót (Sun-Sat). |
| dddd | Wyœwietla pe ³ n ¹ nazwê dnia (Sunday-Saturday). |
| ddddd | Wyœwietla datê u¿ywaj ¹ c domyœlnego formatu dla krótkiej daty. |
| dddddd | Wyœwietla datê u¿ywaj ¹ c domyœlnego formatu dla d ³ ugiej daty. |
| m | Wyœwietla miesi ¹ c jako liczbê bez poprzedzaj ¹ cego zera (1-12). Jeœli m wyst ¹ pi zaraz po specyfikatorze h lub hh, wtedy wyœwietlana jest minuta zamiast miesi ¹ ca. |
| mm | Wyœwietla miesi ¹ c jako liczbê z poprzedzaj ¹ cym zerem (01-12). Jeœli mm wyst ¹ pi zaraz po specyfikatorze h lub hh, wtedy wyœwietlana jest minuta zamiast miesi ¹ ca. |
| mmm | Wyœwietla miesi ¹ c jako skrót (Jan-Dec). |
| mmmm | Wyœwietla pe ³ n ¹ nazwê miesi ¹ ca (January-December). |
| yy | Wyœwietla rok w formacie dwucyfrowym (00-99). |
| yyyy | Wyœwietla rok w formacie czterocyfrowym (0000-9999). |
| h | Wyœwietla godzinê bez poprzedzaj ¹ cego zera (0-23). |
| hh | Wyœwietla godzinê z poprzedzaj ¹ cym zerem (00-23). |
| n | Wyœwietla minuty bez pocz ¹ tkowego zera (0-59). |
| nn | Wyœwietla minuty z pocz ¹ tkowym zerem (00-59). |
| s | Wyœwietla sekundy bez pocz ¹ tkowego zera (0-59). |
| ss | Wyœwietla sekundy z pocz ¹ tkowym zerem (00-59). |
| t | Wyœwietla czas u¿ywaj ¹ c domyœlnego formatu dla krótkiego zapisu czasu. |
| tt | Wyœwietla datê u¿ywaj ¹ c domyœlnego formatu dla d ³ ugiego zapisu czasu. |
| am/pm, AM/PM, etc. | U¿yte po specyfikatorze h b ¹ d ³ hh wymusza angielski sposób zapisu godziny. |
| a/p | j.w., zamiast am wyst ¹ pi a, zamiast pm p. |
| / | Wstawia domyœlny separator daty (w Win pl zwykle kropka .). |
| : | Wstawia domyœlny separator czasu (zwykle dwukropek :). |
| 'xx', "xx" | Łańcuchy znaków w cudzys ³ owach s ¹ przepisywane bez zmian. |

