

Materials de Formació

Disseny de pàgines Web amb StarOffice 5.2

Antoni Morante Milla

Juliol 2001



GOVERN DE LES ILLES BALEARS

Conselleria d'Educació i Cultura
Direcció General d'Ordenació i Innovació

Disseny de pàgines Web amb StarOffice 5.2

Antoni Morante Milla
Servei de Formació Permanent del Professorat
Direcció General d'Ordenació i Innovació
Conselleria d'Educació i Cultura

Juliol de 2001

CONVENCIONS

Els símbols utilitzats en aquest text són:



Activitats d'introducció

Activitats completament guiades amb exposició gradual de continguts, que permetin assegurar els continguts mínims de la programació del mòdul de formació.



Reforç

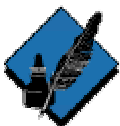
Activitats de consolidació i reforç:

Aquestes activitats presenten una dificultat un poc superior ja que no són tan guiades i permetran un millor domini dels temes estudiats. **No són obligatòries.**



Activitats de lliurament obligat

Les activitats que venen marcades per aquesta icona s'hauran d'enviar obligatòriament a la tutoria per tal de poder superar el curs de formació.



Activitats opcionals

Activitats d'ampliació de coneixements que permeti aprofundir en la temàtica tractada. **No són obligatòries** i no s'han de fer si es veu que hi haurà dificultat per seguir el ritme aconsellat per al curs.



Recomanacions o comentaris

Recomanacions o comentaris que permetran una millor realització de les activitats encomanades



AJUDA

Ajuda

Per algunes activitats, si la seva resolució presenta problemes, es podrà consultar l'ajuda que donarà pistes per facilitar la seva realització.



Recursos addicionals

Per poder ampliar els coneixements, es posa a la disposició dels alumnes una documentació complementària de consulta o d'ampliació.

1. OBJECTIUS DEL CURS I CONSIDERACIONS PRÈVIES	5
2. INTRODUCCIÓ	5
PLANIFICACIÓ I DISSENY D'UNA WEB	5
LES PÀGINES WEB I EL LLENGUATGE HTML.....	5
ESTRUCTURA D'UNA PÀGINA WEB.....	6
3. CREACIÓ DE PÀGINES WEB	10
DISSENY D'UNA PÀGINA SIMPLE.....	10
INSERIR IMATGES	12
FORMATAR EL TEXT	13
INCLoure UN ENLLAÇ DE CORREU ELECTRÒNIC.....	15
UTILITZACIÓ D'UN FONTS DE PÀGINA	15
ASSISTENTS HTML	18
EDITORS HTML	19
HIPERENLLAÇOS	23
TAULES.....	26
GRÀFICS TRANSPARENTS	34
GRÀFICS ANIMATS	35
ENLLAÇOS A ARXIUS DE SO, VÍDEO, COMPRIMITS, EXECUTABLES.....	36
MARCS (FRAMES)	36
MAPES SENSIBLES.....	39
FORMULARIS	42
EXTENSIONS DE L'HTML.....	53
APPLETS JAVA	53
SCRIPTS	55
JAVASCRIPT.....	55
4. ELABORACIÓ I PUBLICACIÓ D'UNA WEB EDUCATIVA	57
PUBLICACIÓ A INTERNET	57
PROMOCIÓ DE LA WEB I UTILITZACIÓ DE COMPTADORS I ESTADÍSTIQUES.....	58
5. RECOMANACIONS PER A LA CREACIÓ DE PÀGINES WEB DE CENTRES EDUCATIUS	59
RECOMANACIONS SOBRE EL CONTINGUT.....	59
RECOMANACIONS SOBRE EL DISSENY.....	60
TRACTAMENT D'IMATGES.....	61

PROGRAMARI UTILITZAT EN EL CURS:

- Paint Shop Pro 5.01 en espanyol
- Gif Construction Set
- Internet Explorer (versió 4.0 o superior) o Netscape Communicator (versió 4.0 o superior)
- StarOffice 5.2
- Bloc de notes (o un editor de text equivalent)

1. OBJECTIUS DEL CURS I CONSIDERACIONS PRÈVIES

Amb aquest curs es pretén que en acabar-lo els assistents siguin capaços d'elaborar una web educativa (la web d'un centre educatiu, d'una revista escolar, d'una unitat didàctica, les pàgines personals d'un professor o professora, etc.) amb un grau de complexitat mitjana. Per aquesta raó, en el curs es tracten aspectes de disseny de la pàgina, estructura de la informació, llenguatge HTML, utilització d'un editor visual per a la realització de pàgines web i d'un editor gràfic per al tractament d'imatges.

Tot i que el curs comença amb una introducció elemental al llenguatge HTML, és important que els participants tinguin un nivell de coneixements previs equivalent al del curs d'**Aprofundiment en les TIC**, (Windows avançat, treball amb fitxers, compressió d'arxius, disseny elemental de pàgines web,...) , ja que en cas contrari el seguiment del curs es pot tornar molt difícil.

2. INTRODUCCIÓ

Planificació i disseny d'una web

La Web és l'aplicació més coneguda i utilitzada d'Internet, juntament amb el correu electrònic, i està formada per documents multimèdia -anomenats "pàgines web"- enllaçats entre ells per mitjà d'enllaços electrònics anomenats *hiperenllaços* o *hipervincles* que permeten, almanco teòricament, recórrer-la completament passant d'una pàgina a l'altra.

En aquest sentit, quan parlem d'un "lloc web" ens referim no només a un conjunt de pàgines web enllaçades entre elles, sinó que aquestes pàgines comparteixen una determinada estructura i tenen l'objectiu de presentar un determinat contingut.

Per això una de les coses que convé fer abans de dissenyar una web, i específicament una web educativa, és tenir en consideració i fins i tot posar per escrit els aspectes següents:

- Objectius de la web
- Públic a qui va destinada
- Persona o persones encarregades de la seva elaboració
- Informació que ha de recollir cadascuna de les pàgines
- Relacions (enllaços) entre les pàgines
- Estructura de carpetes (directoris) on es guardaran els distints arxius.
- Estil (fons, colors, imatges, tipus de lletra, etc.)

Una altra de les qüestions que convé tenir present és que un lloc web és usualment quelcom dinàmic que caldrà anar actualitzant i per això cal fer una adequada planificació per evitar confusió en l'usuari a mesura que la web vagi creixent i desenvolupant-se amb el temps.

Les pàgines Web i el llenguatge HTML

Les pàgines web estan escrites en un llenguatge especial anomenat llenguatge HTML que té com a principi essencial la utilització d'uns codis o etiquetes (també anomenats *tags*) que s'intercalen entre el text de la pàgina i indiquen al navegador web quina informació s'ha de mostrar i amb quin aspecte.

Generalment aquests codis s'utilitzen de la següent manera:

<ETIQUETA> Aquest és el començament d'una etiqueta.
</ETIQUETA> Aquest és el tancament d'una etiqueta.

Tot allò que es trobi entre l'inici i l'acabament d'una etiqueta es veurà afectat per elles.

En el llenguatge HTML hi ha multitud de codis, cadascun d'ells amb una funció diferent, i en aquest curs només en veurem alguns dels més habituals, ja que l'edició de pàgines web en codi HTML és força

incòmoda i per això habitualment es fan servir els anomenats "Editors de pàgines Web", que són programes encarregats d'elaborar les pàgines de manera més o manco similar a com treballa un processador de textos.

Tot i això, convé en una primera fase familiaritzar-se amb aquest llenguatge, ja que en més d'una ocasió el codi d'una pàgina elaborada amb un editor web s'ha de modificar a mà, i per a això en les primeres activitats del curs treballarem directament amb aquest llenguatge.

Estructura d'una pàgina Web

És important destacar **que una única pàgina web pot estar formada (i de fet ho està habitualment) per més d'un arxiu**. Generalment ens trobarem que cadascuna de les pàgines d'una web està formada per un conjunt d'arxius:

- Un arxiu de text ASCII¹ (que obligatòriament ha de tenir l'extensió **.htm** o **.html**, com per exemple: *index.htm* o *index.html*) que conté el text de la pàgina i les etiquetes que indiquen al programa navegador on i amb quin aspecte ha de mostrar aquest text, quines imatges han d'aparèixer i on, els enllaços a altres pàgines, etc.
- Els altres arxius que formen la pàgina (imatges, sons, vídeos, applets java, etc.).

Per aquest motiu, quan envieu una pàgina web a la tutoria o la publiqueu a Internet, haureu d'enviar no només l'arxiu o arxius HTML (els que acaben en **.htm** o **.html**), sinó tots els arxius associats (imatges, sons, video, etc.).

Donat que els documents HTML estan escrits en format ASCII, per a crear-los o modificar-los podem fer servir un editor de textos qualsevol, com per exemple el **Bloc de notes** de **Windows**.

Per visualitzar aquests documents no cal estar connectats a Internet, sinó que si teniu els arxius al vostre ordinador, ho podeu fer simplement obrint l'arxiu corresponent amb el navegador (**Internet Explorer** o **Netscape**).



Activitat 1

Obrir una pàgina web amb el Bloc de notes

Creau un directori de treball (o carpeta) a la vostra unitat de disc dur o disquet per guardar els arxius de pràctiques d'aquest curs i anomenau-lo **cursohtml**

Descomprimiu al directori de treball que heu creat el fitxer **arxius.zip**, que conté alguns arxius que utilitzareu per a les pràctiques del curs.

Executau el navegador que utilitzau habitualment (**Netscape** o **Internet Explorer**) i obriu amb ell (**Archivo**, **Abrir...** o similar) l'arxiu **cursohtml\ejemplos\index.htm** i observau amb quin aspecte es mostraria en el navegador. Haureu de tenir quelcom semblant a la figura següent:

¹ Text sense cap dels caràcters o elements especials que s'utilitzen als processadors de text per donar format a un document.

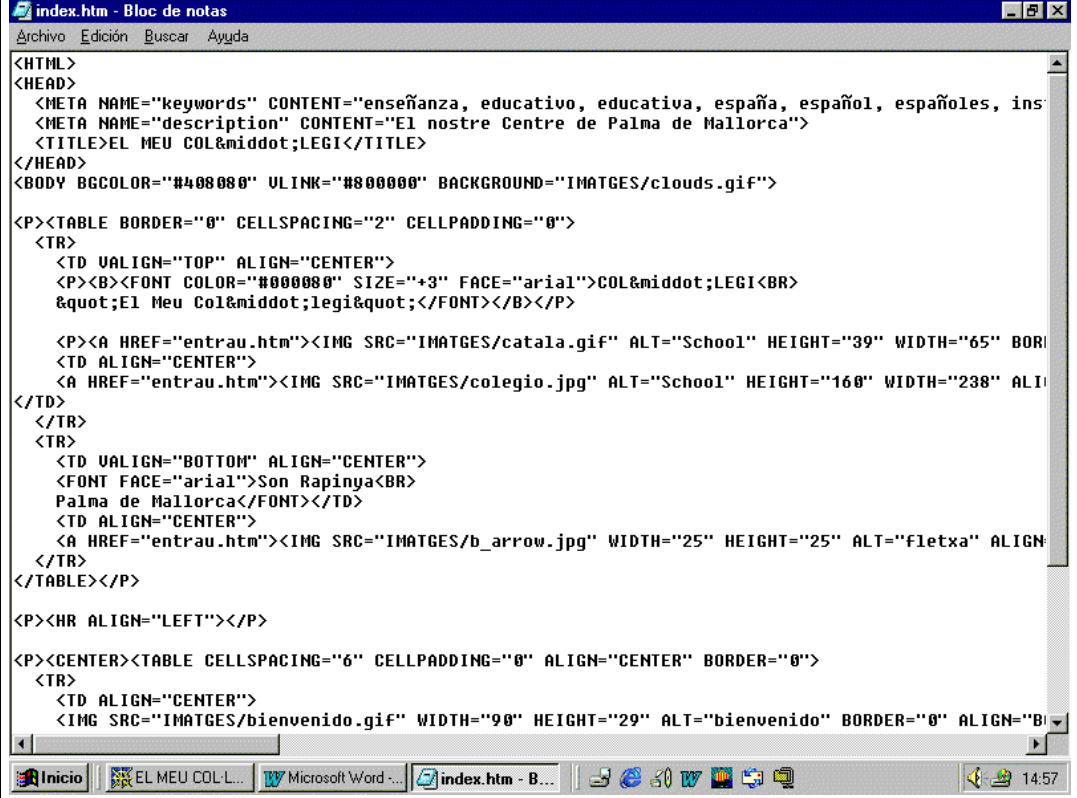


En realitat, això que sembla només un arxiu, està format per 7 arxius, que són els següents:

- colegio.jpg**: és l'arxiu que conté la fotografia de l'escola
- catala.gif**: l'arxiu amb la imatge de la bandera catalana
- b_arrow.jpg**: l'arxiu que conté la imatge de la fletxa
- bienvenido.gif**: l'arxiu amb la imatge de la bandera espanyola
- welcome.gif**: l'arxiu amb la imatge de la bandera anglesa
- clouds.gif**: l'arxiu d'imatge per posar el fons de pàgina
- index.htm**: és l'arxiu de text que conté el text de la pàgina i tots els codis HTML, que indiquen quines imatges han d'aparèixer a la pàgina, on han d'estar col·locades, els enllaços que hi ha d'haver, etc.

Com que l'arxiu **index.htm** és un arxiu de text, podeu fer servir el **bloc de notes** (o un altre editor de textos similar) per obrir-lo i d'aquesta manera podreu observar els codis de què hem estat parlant (tot i que de moment no entendreu res, però això ho solucionarem ben aviat).

Obriu l'arxiu **cursohtml\examples\index.htm** amb el **Bloc de notes** i veureu alguna cosa semblant a la figura següent:



```

<HTML>
<HEAD>
<META NAME="keywords" CONTENT="enseñanza, educativo, educativa, española, español, españoles, ins
<META NAME="description" CONTENT="El nostre Centre de Palma de Mallorca">
<TITLE>EL MEU COL·LEGI</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#408080" ULINK="#800000" BACKGROUND="IMATGES/clouds.gif">
<P><TABLE BORDER="0" CELLSPACING="2" CELLPADDING="0">
<TR>
<TD VALIGN="TOP" ALIGN="CENTER">
<P><B><FONT COLOR="#000000" SIZE="+3" FACE="arial">COL·LEGI<BR>
&quot;El Meu Col·legi<BR></FONT></B></P>

<P><A HREF="entrau.htm"><IMG SRC="IMATGES/catala.gif" ALT="School" HEIGHT="39" WIDTH="65" BORI
<TD ALIGN="CENTER">
<A HREF="entrau.htm"><IMG SRC="IMATGES/colegio.jpg" ALT="School" HEIGHT="160" WIDTH="238" ALI
</TD>
</TR>
</TR>
<TR>
<TD VALIGN="BOTTOM" ALIGN="CENTER">
<FONT FACE="arial">Son Rapinya<BR>
Palma de Mallorca</FONT></TD>
<TD ALIGN="CENTER">
<A HREF="entrau.htm"><IMG SRC="IMATGES/b_arrow.jpg" WIDTH="25" HEIGHT="25" ALT="fletxa" ALIGN
</TR>
</TR>
</TABLE></P>

<P><HR ALIGN="LEFT"></P>

<P><CENTER><TABLE CELLSPACING="6" CELLPADDING="0" ALIGN="CENTER" BORDER="0">
<TR>
<TD ALIGN="CENTER">
<IMG SRC="IMATGES/bienvenido.gif" WIDTH="90" HEIGHT="29" ALT="bienvenido" BORDER="0" ALIGN="BI

```

En acabar, tancau el **Bloc de notes**.



- Fixau-vos que totes les imatges que apareixen en les pàgines web, habitualment són arxius en format GIF o JPG.
- Els codis HTML es poden escriure en majúscules, minúscules o combinació de les dues. No obstant, **recomanam utilitzar sempre majúscules**, ja que això facilita la distinció del text normal.
- Heu de **cuidar molt la sintaxi**, ja que qualsevol errada, per petita que sigui, pot fer que la pàgina no es vegi com vosaltres voleu al navegador, i normalment no apareixerà cap missatge o indicació que hi ha una errada.
- Convé que els noms dels arxius i de les carpetes que creau estiguin escrits amb minúscules, per evitar problemes quan publiquem la web a un servidor que treballi amb un sistema operatiu que no sigui Windows (a diferència del que estam acostumats, als servidors d'Internet el sistema operatiu més utilitzat no és Windows, sinó UNIX, que distingeix entre majúscules i minúscules en el nom dels arxius).
- En aquests primers exercicis del curs us familiaritzareu amb aquests codis, però a partir de l'**activitat 13** fareu servir un programa específic d'edició de pàgines web.

En els exercicis següents farem servir el **Bloc de notes** de Windows (o si treballau amb un Mac, l'editor de text equivalent) per a crear una pàgina web senzilla que podria ser la pàgina principal de la web d'un centre educatiu. D'aquesta manera us familiaritzau amb el codi HTML, i a partir de l'activitat 13 fareu servir un editor de pàgines web que us facilitarà molt la feina, ja que no haureu d'escriure el codi a mà.

Per visualitzar les pàgines que aneu fent, podeu fer servir qualsevol navegador d'Internet (Internet Explorer o Netscape).

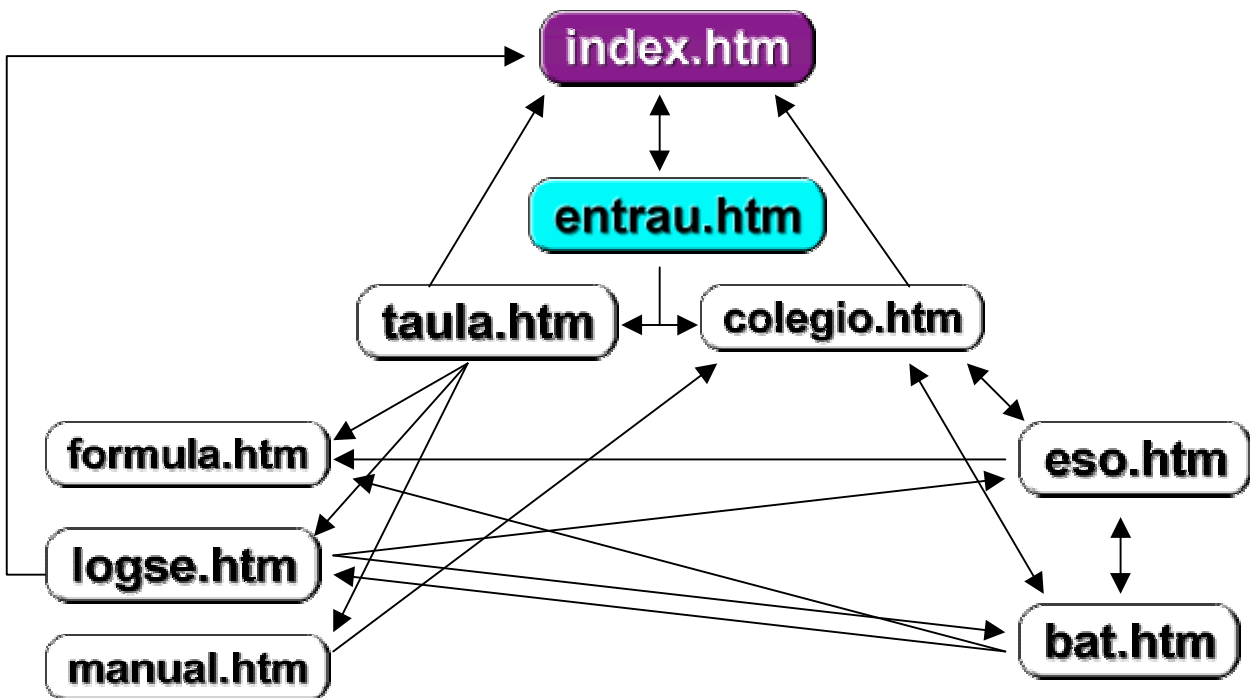
La nostra web tindrà com a pàgina principal l'anomenada **index.htm**, que serà la pàgina de presentació d'un centre educatiu, i a partir de la qual es podrà accedir a la resta de pàgines de la web.

Les pàgines que elaborarem i/o modificarem en les activitats que farem a partir d'ara seran les següents:

- **index.htm**: pàgina principal de la web, a partir de la qual es podrà accedir a la resta de pàgines.
- **entrau.htm**: pàgina de definició de marcs (després ja veurem què vol dir això)
- **taula.htm**: pàgina amb els enllaços a totes les altres pàgines de la web (funciona com un índex que facilita l'accés ràpid a les altres pàgines de la web).
- **colegio.htm**: aquesta pàgina contendrà informació general sobre el centre educatiu.
- **formula.htm**: contendrà un formulari per enviar informació a l'administrador de la web.
- **logse.htm**: pàgina amb un esquema de la LOGSE, en forma d'un mapa sensible.
- **manual.htm**: hi posarem un enllaç a un arxiu comprimit (ZIP) i a un arxiu de so.
- **bat.htm**: pàgina on practicarem la creació de taules.
- **eso.htm**: pàgina que enllaçarem amb les altres pàgines de la web.

Algunes d'aquestes pàgines estan creades als arxius de pràctiques i només haureu de modificar-les per afegir algunes característiques, mentre que d'altres les haureu de crear de bell nou.

A més, haurem d'enllaçar les pàgines anteriors seguint una estructura similar a la de l'esquema següent (les fletxes indiquen com estan enllaçades les pàgines entre elles. Algunes de les pàgines pot estar també enllaçada a altres pàgines d'internet, no ubicades a dins de la mateixa web):



3. CREACIÓ DE PÀGINES WEB

Disseny d'una pàgina simple

Si us heu fixat en l'exemple de la pàgina **index.htm** el primer codi, en qualsevol document HTML, és precisament **<HTML>** i indica al navegador que la informació que ve a continuació és un document HTML.

El codi **<HTML>** indica el **principi** d'un document HTML.

El codi **</HTML>** indica el **final** d'un document HTML.

Qualsevol altra informació haurà d'anar entre aquests dos codis:

```
<HTML>
```

```
... Aquí anirà tota la informació de la pàgina Web
```

```
</HTML>
```

Els codis **<HEAD>** i **</HEAD>** indiquen el principi i el final de la capçalera del document, que és un espai reservat per posar el títol de la pàgina i altra informació que habitualment els navegadors no mostren, però que pot donar indicacions als usuaris o als cercadors d'Internet sobre l'autor, la descripció de la pàgina, paraules clau per facilitar que sigui localitzada pels cercadors, etc. (aquestes informacions habitualment s'anomenen "META TAGS"):

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
Informació de la pàgina Web no visible amb el navegador
```

```
</HEAD>
```

```
</HTML>
```

Després dels codis **<HEAD>** i **</HEAD>** venen els codis **<BODY>** i **</BODY>** i entre ells es troba el cos principal del document, amb tota la informació que haurà de mostrar el navegador a la persona que "visita" la pàgina:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
Informació de la pàgina Web no visible amb el navegador
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
El contingut visible de la pàgina Web anirà aquí
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```



Activitat 2 Disseny de la pàgina inicial de la web (index.htm)

A continuació creareu una pàgina web molt senzilla, amb informació d'un centre educatiu (si voleu, podeu fer servir informació real del vostre). En l'enunciat d'aquesta activitat els codis HTML estan representats en negreta per tal que els pogueu distingir fàcilment de la resta del text, però vosaltres no n'heu de fer servir, de negreta.

Tornau obrir el **Bloc de notes** i en una pàgina en blanc escriviu tot el text següent:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>

<BODY>

PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE

</BODY>
</HTML>
```

Acabau de crear la vostra primera pàgina web. Guardau-la al directori **cursohtml** amb el nom **index.htm** i, sense tancar el **Bloc de notes**, posau en marxa el navegador (**Netscape** o **Internet Explorer**) i obriu l'arxiu per veure l'aspecte que té:

Si utilitzau **Netscape** heu de fer: **Fitxer, Obre la pàgina..., Tria un fitxer...**, i en el requadre que surt heu d'escriure **index.htm** i fer clic a **Abrir**

Si utilitzau **Internet Explorer** heu de fer: **Archivo, Abrir..., Examinar...**, i en el requadre que surt escriviu **index.htm** i feis clic **Abrir**.

Fixau-vos que el títol que heu posat entre els codis **<TITLE>** i **</TITLE>** apareix a la barra de títol de la finestra del navegador (la franja de color blau de la part superior de la finestra).



Activitat 3 Afegir text

Sense tancar el navegador, passau al **Bloc de notes** i completau el document amb el text:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>

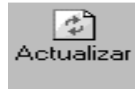
<BODY>

PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE

NOM DEL CENTRE: EL NOSTRE CENTRE
DIRECCIÓ: Santa Ana
07XXX-Palma de Mallorca (Illes Balears)
TELÈFON: +34-971-XXXXXX
FAX: +34-971-XXXXXX
e-mail: meucentre@xxxxxx.xx

</BODY>
</HTML>
```

Guardau l'arxiu amb el mateix nom i, si encara el teniu obert al navegador, veureu els canvis fent clic al botó **Actualitza** de **Netscape** (o **Actualizar** d'**Internet Explorer**):



Fixau-vos que el navegador no reconeix els salts de línia ni de paràgraf.

Per a aconseguir això, torneu al **Bloc de notes** i incloeu el codi **
** per als salts de línia i el codi **<P>** per als salts de paràgraf, com podeu veure a continuació:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>

<BODY>

PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE<P>
NOM DEL CENTRE: EL NOSTRE CENTRE<BR>
DIRECCIÓ: Santa Ana<BR>
07XXX-Palma de Mallorca (Illes Balears)<BR>
TELÈFON: +34-971-XXXXXX<BR>
FAX: +34-971-XXXXXX<BR>
<P>
e-mail: meucentre@xxxxxx.xx

</BODY>
</HTML>
```

Guardau el document i observau els canvis al navegador, tornant a carregar la pàgina.

Inserir imatges



Activitat 4 Inserir imatges

A continuació inserirem la imatge **colegio.jpg** que es troba a la subcarpeta **imatges** de la carpeta de treball del curs: **curshhtml**

Torneu al **Bloc de notes** i, just després de **<BODY>**, afegiu:

```
<IMG SRC="imatges/colegio.jpg"><P>
```

Guardau el document, passau al navegador i utilitzau el botó **Actualitza** (o **Recargar**) per a veure els canvis. Si la imatge es trobàs en una carpeta o en un ordinador diferent al de l'arxiu **index.htm** hauríeu d'indicar la ruta completa, escrivint els noms de les carpetes i respectant si estan en majúscules o en minúscules (si no ho feis, podríeu tenir problemes en publicar la pàgina web a Internet). Fixau-vos que la imatge no ha quedat centrada.



Podeu veure l'aspecte que, si tot ha anat bé, hauria de tenir ara mateix la vostra pàgina al **Solucionari (Activitat 4)** que es troba a la pàgina de materials del curs i al CD de materials de formació.



Activitat 5 Centrar una imatge

Per a què la imatge que heu inserit aparegui centrada, heu de fer el següent:

Amb el **Bloc de notes** modifiqueu el codi que heu utilitzat per inserir la imatge, de manera que aparegui centrada a la pàgina. Els codis que s'han de fer servir són **<CENTER>** i **</CENTER>**, i heu de substituir l'expressió **<P>** per aquesta:

```
<CENTER><IMG SRC="imatges/colegio.jpg"></CENTER><P>
```

Guardau el document, passau al navegador i observau els canvis amb el botó **Actualitza** (o **Recargar**)

Formatar el text



Activitat 6 Centrar un text

Centrareu la frase: "PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE" amb el mateix codi que heu fet servir per centrar la imatge. Tornau al **Bloc de notes** i modifiqueu els codis i escriviu:

```
<CENTER>PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE</CENTER><P>
```

Guardau l'arxiu, passau al navegador i observau els canvis.



AJUDA

Podeu consultar els materials que trobareu a:

<http://www.bermol.com/html40/index.htm>



Activitat 7 Escriure un text en negreta

Tornau al **Bloc de notes** i modifiqueu la frase anterior, afegint els codis corresponents a l'escriptura en negreta, que són **** i ****:

```
<B><CENTER>PÀGINA DEL NOSTRE CENTRE</CENTER></B><P>
```

Guardau el document sense tancar el **Bloc de notes**, passau al navegador i observau els canvis.



Activitat 8 Escriure un text en *cursiva*

Tornau al **Bloc de notes** i modifiqueu la frase: "Santa Ana", afegint els codis corresponents a l'escriptura en cursiva, que són `<I>` i `</I>`:

```
<I>Santa Ana</I><BR>
```

Guardau el document sense tancar el **Bloc de notes**, i observeu els canvis en el navegador.



Reforç

Activitat de reforç 1

Feis servir els codis de superíndex (`^{` i `}`) i de subíndex (`_{` i `}`)



AJUDA

Podeu veure l'aspecte que, si tot ha anat bé, hauria de tenir ara mateix la vostra pàgina al **Solucionari (Activitat 8)**, que es troba a la pàgina de materials i al CD de materials de formació.



Activitat 9 Fer servir diferents tipus de lletra (o font)

Podeu fer servir diferents fonts per a la lletra en una pàgina Web, amb diferents colors i mides. Això es pot fer amb els codis: `` i ``

Modifiqueu el document **index.htm** de manera que quedi com es pot veure a continuació:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Benvinguts i benvingudes al Nostre Centre</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<CENTER><IMG SRC="imatges/colegio.jpg"></CENTER><P>

<B><CENTER><FONT FACE="arial" SIZE="5" COLOR="GREEN">PÀGINA DEL NOSTRE
CENTRE</FONT></CENTER></B><P>

<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">NOM DEL CENTRE:</FONT> EL NOSTRE
CENTRE <BR>
<FONT FACE="verdana" SIZE="4" COLOR="RED">DIRECCIÓ:</FONT><I> Santa
Ana</I><BR>
07XXX-Palma de Mallorca (Illes Balears)<BR>
<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">TELÈFON:</FONT>
+34971-XXXXXX<BR>
<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">FAX:</FONT> +34971-XXXXXX<BR>
<P>
<FONT FACE="arial" SIZE="4" COLOR="RED">e-mail: </FONT> meucentre@xxxxxx.xx

</BODY>
</HTML>
```

Guardau-lo i observeu el resultat en el navegador. No tanqueu el **Bloc de notes**.



Paràmetres del codi

Fixau-vos que el codi que hem fet servir per canviar l'aspecte de la lletra admet els següents paràmetres:

FACE="tipus de lletra" (no convé fer servir tipus "estrany", perquè aleshores és possible que la pàgina es vegi bé en el vostre navegador, però no en un altre ordinador que no tingui aquest tipus de lletra o font instal·lat, ni utilitzar massa tipus diferents de lletra, ja que això crea "confusió visual")

SIZE="mida" (Permet seleccionar les mides de la lletra)

COLOR="color" (Permet seleccionar el color de la lletra).



Reforç

Activitat de reforç 2

Consulta altres codis per modificar l'aspecte de la lletra del document als materials que trobareu a <http://www.bermol.com/html40/index.htm> i al curs d'HTML que trobareu en forma d'arxiu comprimit **chtml.zip** a la pàgina de materials del curs i al CD de materials de formació.



AJUDA

Podeu veure l'aspecte aproximat que, si tot ha anat bé, hauria de tenir ara mateix la vostra pàgina al **Solucionari (Activitat 9)**, que es troba a la pàgina de materials o al CD de materials de formació.

Incloure un enllaç de correu electrònic



Activitat 10

Incloure un enllaç de correu electrònic

Podeu fer que una part del text o una imatge es transformi en un enllaç de correu electrònic, de manera que en fer clic a sobre s'obri la finestra del programa de correu electrònic predeterminat i es pugui enviar un missatge a l'adreça que apareix a l'enllaç, sense necessitat d'escriure-la.

Substituiu l'expressió **e-mail: meuentre@xxxxxx.xx** per la següent (si utilitzau una adreça de correu electrònic vàlida es podran enviar missatges):

e-mail: meuentre@xxxxxx.xx

Guardau l'arxiu i observau els canvis al navegador. Proveu l'enllaç de correu electrònic.

Utilització d'un fons de pàgina

Com s'ha indicat abans, els codis **<BODY>** i **</BODY>** indiquen l'inici i el final de la pàgina web. Entre aquests codis heu de posar tot el contingut de la pàgina: text, enllaços a gràfics, hiperenllaços, etc... Aquests codis tenen una sèrie de paràmetres opcionals que us permetran modificar l'aspecte global del document:

background= "ruta i nom d'arxiu d'imatge". Indica el nom i la ubicació d'una imatge que servirà de "fons" per a la nostra pàgina. Si la imatge té unes mides inferiors a les de la pantalla i no ocupa tot el fons de la pàgina, serà reproduïda automàticament tantes vegades com sigui necessari, formant una espècie de mosaic.

bgcolor = "codi de color o nom del color". Indica un color per al fons de la pàgina. Es pot indicar amb un dels codis de més avall, o simplement amb el nom del color en anglès, si es tracta d'un dels colors més bàsics.

Exemples de codis de color:

Negre: #000000 (enlloc d'aquest codi es pot posar també "black")

Vermell:	#FF0000	(enloc d'aquest codi es pot posar també "red")
Groc:	#FFFF00	(enloc d'aquest codi es pot posar també "yellow")
Verd:	#00FF00	(enloc d'aquest codi es pot posar també "green")
Blau:	#0000FF	(enloc d'aquest codi es pot posar també "blue")
Blanc:	#FFFFFF	(enloc d'aquest codi es pot posar també "white")

text = "codi de color o nom del color". Indica un color per al text. Si no posam res, es fa servir el predeterminat, que sol ser el negre.

link = "codi de color o nom del color". Indica el color amb què es mostraran els enllaços no visitats a l'usuari que visualitza la pàgina al seu navegador. Si no posam sol ésser blau.

vlink = "codi de color o nom del color". Indica el color dels enllaços visitats. Per defecte és porpra.



Activitat 11 Canviar el color del fons de pàgina

Posareu un fons de color verd a la vostra pàgina.

Si no el teníeu obert, obriu l'arxiu **index.htm** amb el **Bloc de notes** i modifiqueu el codi **<BODY>** i substituïu-lo per:

```
<BODY bgcolor="#00FF00">
```

o també, alternativament:

```
<BODY bgcolor="yellow">
```

Guardau l'arxiu i visualitzau-lo al navegador (si ja el teníeu obert no vos oblideu de tornar a carregar la pàgina).



Activitat 12 Posar una imatge com a fons de pàgina

Passau una altra vegada al **Bloc de notes** i elimineu el codi anterior i substituïu-lo per:

```
<BODY background="imatges/leather.jpg">
```

L'expressió **imatges/leather.jpg** indica què com a fons de la pàgina farem servir l'arxiu **leather.jpg** que es troba a la subcarpeta **imatges** de la carpeta on tenim l'arxiu de la pàgina.

Guardau l'arxiu i observeu els canvis en el navegador. En acabar podeu tancar el document.

Nota: Si posau al mateix temps un color de fons i una imatge de fons opaca, la imatge "anularà" el color de fons de la pàgina. Podeu provar-ho si escriviu el següent:

```
<BODY bgcolor="#00FF00" background="imatges/leather.jpg">
```

Observareu que la imatge de fons "oculta" el color de fons de la pàgina, i per tant, si feis servir una imatge opaca com a fons de pàgina, podeu eliminar el codi de color de fons.

No oblideu que heu d'indicar correctament els noms i les rutes dels arxius, respectant si estan escrits en majúscules o minúscules, ja que en cas contrari és possible que el navegador no els trobi en mostrar la pàgina, i no us donarà cap error, sinó que **simplement no es veuran**.



Podeu veure l'aspecte aproximat que hauria de tenir ara mateix la vostra pàgina al **Solucionari (Activitat 12)**, que es troba a la pàgina de materials o al CD de materials de formació.

D'aquesta manera podeu anar afegint els codis que necessiteu (per exemple, enllaços entre pàgines). La creació de pàgines web mitjançant aquest mètode no és gaire difícil però sí, laboriosa i una mica tediosa.

Existeixen programes que faciliten aquesta tasca (els anomenats "Editors de pàgines web"), encara que és convenient que en començar vos acostumeu a fer servir els codis amb una certa soltesa, a fi de comprendre l'estructura de les pàgines, ja que els editors no sempre permeten incloure tots els codis existents i en alguna ocasió us podeu veure obligats a fer alguna modificació a mà.

A més, si coneixeu els codis podreu aprendre fàcilment com reproduir els efectes que vos agradin de les pàgines a les que accediu quan navegau per Internet, ja que una vegada que tingueu la pàgina en qüestió a la finestra del navegador, podreu veure el seu codi complet fent **Visualitza, Font de la pàgina** a la barra de menús de **Netscape** (o **Ver, Código fuente**, si utilitzau **Internet Explorer**). Fins i tot podeu, sempre sense vulnerar possibles drets de **Copyright**, seleccionar la part del codi que vos interessi i copiar-la a la vostra pàgina fent servir la combinació de tecles **Ctrl+C** (per a copiar el codi) i **Ctrl+V** (per "enganxar-lo" a la vostra pàgina).



Activitat d'entrega obligada 1 Enviar el resultat de les activitats anteriors

En acabar les activitats anteriors, tancau el navegador i el **Bloc de notes** i envieu a la tutoria l'arxiu **index.htm** que heu elaborat, juntament amb els arxius d'imatge associats (**colegio.jpg** i **leather.jpg**), comprimits amb el **Winzip** (trobareu aquest programa al CD-ROM de materials de formació del curs i podeu consultar les recomanacions per a l'enviament d'arxius, que trobareu a continuació de l'enunciat d'aquesta activitat, o el mòdul de compressió de fitxers per veure com es fa servir), de manera que en descomprimir-se l'arxiu que envieu es reproduïx l'estructura de carpetes que teniu al vostre ordinador.

L'arxiu comprimit que envieu ha d'estar nombrat de la manera següent: **login_activ1.zip** (on "login" correspon al vostre codi d'usuari –no la contrasenya– per accedir al WebCT).

Si voleu, podeu personalitzar la pàgina que heu creat en les activitats anteriors i, abans d'enviar-la a la tutoria, modificar la imatge del col·legi, posar un altre fons de pàgina o canviar el color i tipus de lletra, però en aquest cas heu d'explicar en el missatge de correu electrònic els canvis realitzats.

Teniu en compte que l'enllaç de correu electrònic ha d'estar ben definit, tot i que hagueu posat una direcció de correu no vàlida.



Recomanacions per a l'enviament arxius

Heu d'enviar un únic arxiu comprimit (ZIP), que contengui tots els arxius a enviar, adjunt al missatge de correu electrònic.

Aquest ZIP ha de conservar l'estructura de directoris dels arxius associats a la pàgina, perquè en descomprimir-lo es torni a reproduir, i en visualitzar la pàgina al navegador tots els elements (imatges, fons, etc.) es vegin correctament.

Per a fer això convé crear una carpeta nova per cada activitat obligatòria que heu d'enviar, la qual ha de contenir tots els arxius associats a les subcarpetes que correspongui. Un cop comprovat que tots els elements de la/les pàgines es visualitzen correctament, podeu comprimir la carpeta de l'activitat amb la casella del WinZip **Save full path info** activada.

D'aquesta manera l'arxiu zip guardarà l'estructura de directoris que hi hagi dins la carpeta que s'està comprimint i en descomprimir-lo es tornarà a reproduir.

Exemple per a l'activitat obligatòria número 1:

- Crear una nova carpeta que contindrà els arxius de l'activitat obligatòria 1, per exemple, **login_activ1**
- Aquesta carpeta ha de contenir l'arxiu **index.htm**
- Dins la carpeta **login_activ1** s'haurà de crear una subcarpeta anomenada **imatges** dins la qual s'han de copiar els arxius d'imatge associats a la pàgina web (colegio.jpg i **leather.jpg**), ja que la ruta que s'ha de posar per l'arxiu de fons de pàgina és "imatges/colegio.jpg" i "imatges/leather.jpg".
- Després de comprovar que en obrir la pàgina es visualitza correctament el fons de pàgina i la imatge del col·legi, podem passar a comprimir la carpeta. La manera més fàcil per fer el zip és seleccionar la carpeta, pitjar amb el botó dret a sobre i triar **Add to login_activ1.zip**. A la finestra que surt s'ha d'activar la casella **Save full path info** perquè guardi l'estructura de carpetes dins la carpeta que s'està comprimint.
- Un cop fet el ZIP podeu provar de descomprimir-lo dins qualsevol carpeta i comprovar que es reproduïx l'estructura de carpetes que es tenia en comprimir-lo. Llavors en visualitzar **index.htm** al navegador s'haurà de veure el fons i la imatge correctament.



Recursos addicionals

Un editor de codi HTML (gratuït): "Aracnophilia"

Podeu descarregar aquest programa gratuït del CD-ROM de materials de formació i fer-lo servir enlloc del **Bloc de Notes**. Vos simplificarà enormement la introducció i modificació de codis HTML en les vostres pàgines.

Assistents HTML

Les darreres versions dels programes ofimàtics per a **Windows** (processadors de textos, fulls de càlcul, bases de dades, programes de presentacions, etc.), com les de **Corel WordPerfect**, **StarOffice** o **Microsoft Office**, incorporen la possibilitat de convertir directament documents senzills de processador de textos, base de dades, full de càlcul, etc., en pàgines web, amb algunes limitacions. Això vol dir per exemple que podeu escriure un document amb el processador de textos (o agafar un que ja estigui fet) i convertir-lo després en una pàgina web, encara que amb aquest procediment només podreu elaborar pàgines molt senzilles.

- A continuació es detalla el procediment per a fer-ho amb un document de text d'StarOffice:
 - Crear el document o obrir un que ja estigui fet
 - Fer **Archivo, Guardar como...**, posar-li un nom si no en tenia i a **Tipo de archivo:** triar HTML i fer clic a **Guardar**.
 -
- A continuació s'explica el procediment per a realitzar la conversió amb **Microsoft Word 97:**
 - És suficient obrir el document i fer **Archivo** i **Guardar como HTML...**



Reforç

Activitat de reforç 3

Prova alguna de les conversions explicades amb un document de Word o d'StarOffice.

Editors HTML

Existeixen multitud d'editors de pàgines web, como el **Hot Metal Pro**, **FrontPage**, **Macromedia Dreamweaver**, **StarOffice**, etc.

En les activitats que venen a continuació farem servir l'editor de l'**StarOffice 5.2**, ja que és gratuït i incorpora gairebé totes les prestacions d'un editor professional. Podeu obtenir aquest programa a l'apartat de **Programari** del CD-ROM de materials de formació (o descarregar-lo d'Internet a l'adreça: <http://www.sun.com/products/staroffice/5.2/get.html>) i convé que consulteu el document "**StarOffice: Instal·lació i aspectes generals**" que trobareu al CD-ROM de materials del curs o també a l'apartat de "**Formació**" del WEIB (<http://weib.caib.es>), secció de "**Materials de Formació**", per veure el procediment d'instal·lació i tenir un primer contacte amb el programa.

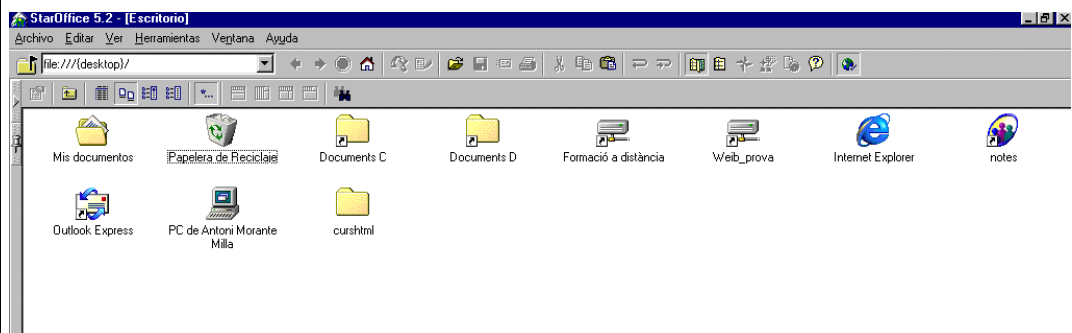
A partir d'ara suposarem que heu instal·lat correctament l'**StarOffice 5.2** i començareu a treballar amb els altres arxius que figuren a l'estructura de la web que estam dissenyant, segons l'esquema de la pàgina 10 d'aquest tutorial. El primer que fareu serà treballar amb l'arxiu **colegio.htm**, que ja està elaborat en part i que es troba a la carpeta **curshhtml**:



Activitat 13 Obrir un arxiu de pàgina web amb l'editor

Si teniu obert el **Bloc de notes** tancau-lo i executau l'**StarOffice**.

A la finestra de l'escriptori del programa StarOffice que apareixerà, feis doble clic a la carpeta **curshhtml** si la teniu a l'escriptori, o en cas contrari feis doble clic a la icona **Mi PC** i cercau-la al disc dur (o amb **Archivo**, **Abrir** i cercant l'arxiu al disc dur).



Un cop oberta la carpeta **curshhtml**, cercau l'arxiu **colegio.htm** i obriu-lo.

Hauríeu d'obtenir una pantalla semblant a la de la figura següent, amb l'**StarOffice** presentant la pàgina web. Si intentau modificar aquesta pàgina, veureu que no podeu, perquè l'**StarOffice** està actuant en aquests moments com a navegador.

Nom del Col·legi:
EL MEU COL·LEGI

Direcció:
Camí Son Rapinya - 07xxx-Palma


Tel.: 971xxxxxxx Fax: 971xxxxxxx


e-mail: meucentre@xxxxxxxxxx

Nombre de professors/es (curs 98/99): 120
Nombre d'alumnes (curs 98/99): 2400

ESTUDIS (CURS 98/99):

- Educació Secundària Obligatòria (12-16 anys)
- Batxillerat (LOGSE) (16-18 anys)
- Ensenyança Primària (<12 anys)

Per passar al mode d'edició, que sí que us permetrà modificar la pàgina, heu de fer clic al botó **Editar archivo**  de la barra d'eines de la part superior de la finestra:



Fixau-vos que la pantalla de l'editor és molt semblant a la d'un processador de textos qualsevol i el seu funcionament també és molt similar. De fet podeu utilitzar-lo com si fos un processador de textos, amb la diferència que els menús i botons realitzen operacions diferents i estau creant pàgines web, no documents de processador de textos. En les activitats següents comprovareu que l'editor de pàgines web vos permet realitzar la majoria d'operacions que heu fet manualment fins ara.



Activitat 14

Utilització de l'editor web: posar un títol a la pàgina i canviar les característiques de la lletra



Per a facilitar-vos el treball, fareu servir com a model la imatge que teniu al **Solucionari (Activitat 14)**. Haureu de modificar l'arxiu **colegio.htm** que teniu obert a l'editor fins que tenguí un aspecte semblant.

Convé que a la vegada tenguéu obert aquest mateix arxiu amb un navegador web (**Netscape** o **Internet Explorer**), de manera que poguéu anar observant els resultats de les modificacions que feu sobre l'arxiu.


- Si ja heu fet clic al botó **Editar archivo** de la barra d'eines superior, podreu posar un títol a la pàgina (per exemple, "El meu col·legi") i una descripció amb el procediment següent:

- Feis clic a **Archivo, Propiedades** i a la finestra que apareix clic a **Descripción**. Obtindreu una finestra com la següent, on podreu posar el títol i altra informació descriptiva de la pàgina, que no es veurà amb el navegador, però que servirà per a què els cercadors d'Internet la puguin trobar fàcilment. Basta què empleneu els camps anomenats **Título** i **Descripción** i que després feu clic a **Aceptar**.



- A continuació, seleccionau amb el ratolí el text que, segons la imatge de la solució, ha d'anar en negreta i feis **Formato, Carácter, Negrita** i **Aceptar**, o amb el botó  de la barra d'eines.
- Seleccionau el text que, segons la solució, ha d'anar en color verd ("Nombre de professors/es" i "Nombre d'alumnes") i feis **Formato, Carácter**, i a **Color** seleccionau el color adient i feis clic a **Aceptar**, o feis servir el botó  de la barra d'eines (Heu de mantenir pitjat el botó durant un o dos segons, fins que aparegui la "paleta" de colors del programa, on podreu seleccionar el color que vulgueu).
- Seleccionau el text del final de la pàgina ("Tornar a la pàgina principal..." i "Principi de pàgina") i reduïu el seu tamany a **10** amb **Formato, Carácter, Tamaño** o amb el llistat desplegable de la barra d'eines:



- Seleccionau tot el text que hi ha per damunt de la botella i centrau-lo amb el botó  de la barra d'eines, o amb **Formato, Párrafo, Centrado**.



Per què no em queda col·locada la informació de la pàgina com a la solució?

No us preocupeu encara per a això, perquè tot arribarà. Per col·locar el text i la imatge com estan en el model heu de fer servir una taula, i això no ho veurem fins d'aquí a dues o tres activitats més.



Activitat 15 Inserir una línia horitzontal

Per afegir les línies horitzontals que apareixen en el model heu de situar el cursor al lloc corresponent i fer clic a **Inserir, Línea horizontal...**, triau la línia **Sencilla** i feis clic a **Aceptar**.




Activitat 16 Utilització de llistes


Fixau-vos que en el model apareix el text següent:

- Astronomia (Geodesia) ("WFS" Project)
- Projecte Internacional sobre l'Aigua Potable
- [El llenguatge dels còmics a Europa](#) ("WFS Project")

i que aquest text està desordenat en el vostre document. Quan un text està col·locat com en la figura anterior, amb vinyetes (els punts de color negre) assenyalant el principi de cada línia, tenim una llista no numerada o amb vinyetes. Per crear-la posau el cursor al principi de la

paraula "Astronomia" i feis clic al botó  de la barra d'eines.

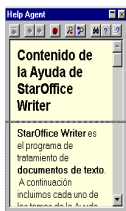
Posau ara el cursor al principi de la paraula "Projecte" i pitjau la tecla INTRO. Per últim, feis el mateix amb "El llenguatge..." (També es pot definir la llista abans d'escriure el text).

Si enlloc d'una llista amb vinyetes voleu que sigui numerada, simplement heu de fer servir el botó 



Reforç

Activitat de reforç 4 Provau d'incloure a la mateixa pàgina una llista ordenada.



Si feis clic a **Ayuda**, i clic a **Ayudante**, s'activarà el "Help Agent" del programa, que és una finestra en la que no només podreu cercar com fer qualsevol operació (fent clic a sobre dels **prismàtics**), sinó que cada cop que feis clic sobre qualsevol opció del programa, apareixerà a dins d'aquesta finestra l'explicació del que aquesta opció us permet fer. **És una "Ajuda intel·ligent" molt, molt útil!**



AJUDA

Com canviar de línia i de paràgraf amb aquest editor?

Per canviar de línia sense canviar de paràgraf heu de pitjar la combinació de tecles **Fletxa majúscules + INTRO** (aquesta operació equival a introduir un codi
) i per canviar de paràgraf (deixant una línia en blanc), simplement heu de pitjar **INTRO** (aquesta operació equival a introduir un codi <P>).

Hiperenllaços

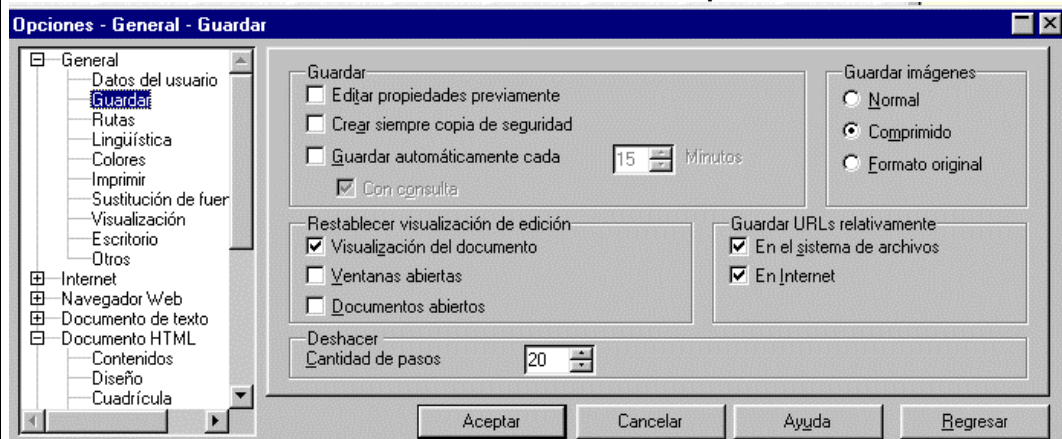
Els enllaços que hi ha a les pàgines web permeten "navegar" d'una pàgina a una altra (dins del mateix ordinador o d'un ordinador a un altre a través d'Internet), passar d'un lloc a l'altre de la mateixa pàgina, enviar un correu electrònic, etc.). Qualsevol element d'una pàgina web (text, imatge, etc.) pot contenir un enllaç d'aquest tipus, anomenats genèricament **hiperenllaços**. En les activitats següents posareu diversos tipus d'enllaços dins de la pàgina **colegio.htm**.



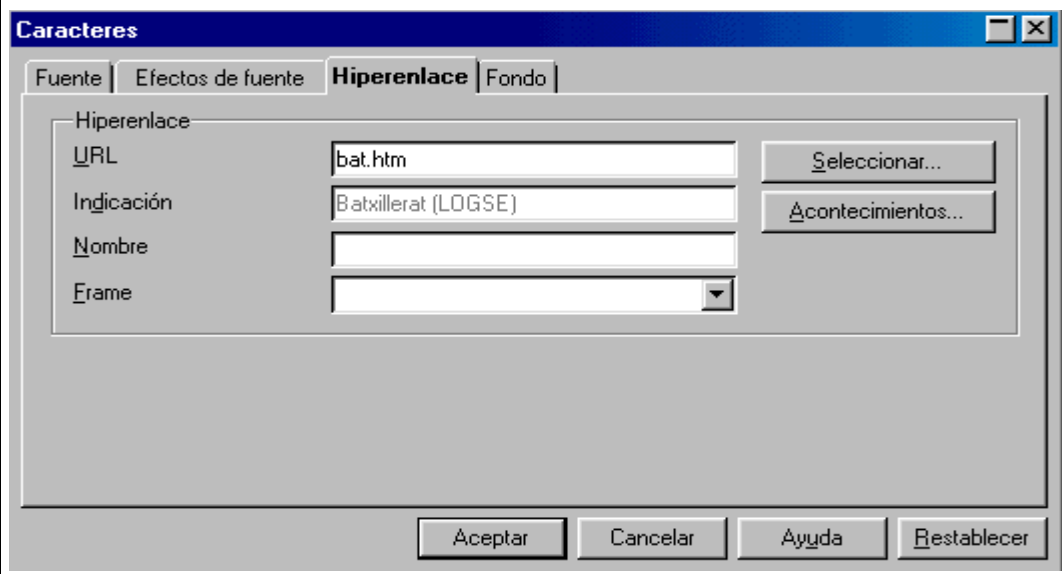
Activitat 17

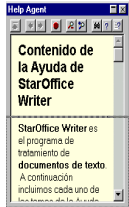
Enllaços a altres pàgines que es troben en el mateix ordinador

En aquesta activitat posareu, a dins de la pàgina **colegio.htm**, un enllaç de text que dugui, en fer clic a sobre, a la pàgina **bat.htm** que, tot i que encara no està creada, suposarem que es trobarà a la mateixa carpeta on està la pàgina **colegio.htm**. Abans de fer-ho, convé que establiu que tots els enllaços de les vostres pàgines es guardin com a enllaços relatius (vegeu més informació a l'ajuda que hi ha davall de l'enunciat d'aquesta activitat). D'aquesta manera, en enviar les vostres pàgines i imatges associades a la tutoria o a un servidor d'internet els enllaços continuaran funcionant. Per a fer això heu de seleccionar **Herramientas, Opciones..., General i Guardar**. Obtindreu una finestra com la següent, on heu de comprovar que a **Guardar URLs relativamente** teniu activades les opcions **"En el sistema de archivos"** i **"En Internet"**, i feis clic al botó **Aceptar**.



Ara ja podeu posar l'enllaç. Seleccionau a la pàgina **colegio.htm** el text que diu: "Batxillerat (LOGSE)" i feis clic a **Formato, Carácter, Hiperenlace** i a la finestra que apareix a **URL** escriviu el nom de la pàgina a la que volem enllaçar, que és **bat.htm** i feis clic a **Aceptar**.





Guardar de manera relativa o absoluta

Si triau guardar els enllaços de forma relativa, totes les referències a imatges enllaçades o a altres arxius, queden registrades de forma relativa a la seva ubicació en el sistema de carpetes. És indiferent que tota l'estructura de carpetes a què es fa referència es trobi guardada al disc C: o al D: o que es traslladi a un altre ordinador on el disc dur es té un altre nom. El navegador sempre podrà localitzar els arxius (sempre que la referència es mantengui en la mateixa unitat de disc). Això és molt important quan es publica una estructura de carpetes o directoris a Internet.

Podeu ampliar aquesta informació cercant “**Guardar de modo relativo y absoluto**” o “**Hiperenlaces relativos y absolutos**” al **HelpAgent** de l'**StarOffice**.



Activitat 18

Enllaços a pàgines que es troben en altres servidors (a Internet)

A la pàgina **colegio.htm**, seleccionau el text que diu: “Palma” (està a la part de dalt de la pàgina) i feis **Insertar, Hiperenlace**, i en el requadre que apareix, seleccionau la icona de l'esquerre que diu **Internet** i apareixerà una finestra com aquesta:




A **Destino** heu d'escriure **http://www.a-palma.es** i fer clic a **Aplicar** i després a **Cerrar** per a enllaçar la nostra pàgina amb la del servidor de l'Ajuntament de Palma.

Feis el mateix amb el text “WFS” Project, enllaçant a la direcció **http://weib.caib.es**

Guardau l'arxiu, passau al navegador i tornau a carregar la pàgina **colegio.htm** per comprovau el resultat.

Teniu en compte que si provau l'enllaç a la pàgina **bat.htm** no funcionarà, perquè aquesta pàgina encara no existeix, mentre que per provar els enllaços externs (a l'Ajuntament de Palma i a l'adreça **http://weib.caib.es**), us haureu de connectar a Internet.

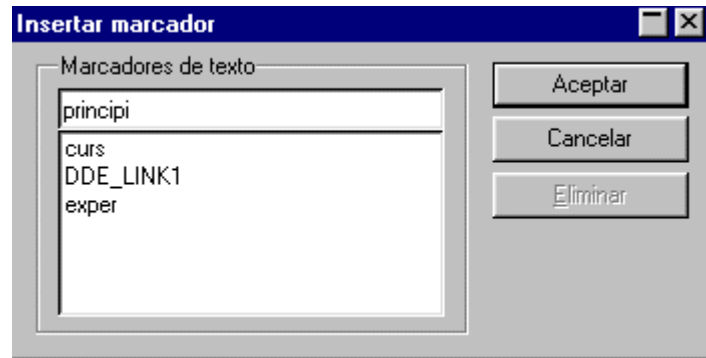


Podeu fer servir el propi StarOffice com a navegador, si feis clic al botó  i després clic al botó  per a tornar a carregar la pàgina. Quan acabeu de visualitzar els canvis, podreu continuar editant la pàgina si tornau fer clic al botó .



Activitat 19 Enllaços a altres llocs de la mateixa pàgina

Per a realitzar aquesta operació hem de posar primer una marca en el lloc de la pàgina **colegio.htm** on volem que ens dugui l'enllaç. Aquesta marca s'anomena **marcador de text** i per posar-lo heu de posar el cursor al costat de l'expressió "Nom del Col·legi" (a dalt de la pàgina) i fer clic a **Insertar, Marcador de text...** i apareixerà una finestra com la següent:



Al requadre superior escriviu el nom del marcador, que en aquest cas hem decidit que serà: **principi**, i feis clic a **Aceptar**.

Anau fins al final de la pàgina, seleccionau el text que diu: "Principi de pàgina" i posau un enllaç amb el procediment següent: **Insertar, Hiperenlace, Documento** i a **Destino** (a **Ruta** no heu de posar res, ja que no canviem de pàgina) heu d'escriure **principi** i fer clic a **Aplicar** i després clic a **Cerrar**. A continuació, feis clic a la imatge que hi ha a l'esquerre del text (la que representa una "fletxa") per seleccionar-la, i repetiu el procediment anterior per posar un enllaç al principi de la pàgina.

Guardau el document, provau els enllaços al navegador i vos duran al principi de la pàgina.



AJUDA

Veure el codi de la pàgina mentre treballam amb StarOffice

Si voleu veure el codi de la pàgina que estau creant o fins i tot fer-hi alguna modificació, podeu fer clic a **Ver, Texto fuente HTML**.

Per a tornar a la pàgina de l'editor, repetiu el procés i desmarcau **Texto fuente HTML**.



Activitat 20 Enllaços de correu electrònic

A la pàgina **colegio.htm**, seleccionau el text **meucentre@xxxxxx.xx** i feis **Insertar, Hiperenlace**, seleccionau la icona que diu **Correo y noticias**, comprovau que està activada la casella **Email** i al requadre **Destino** escriviu la direcció de correu electrònic del destinatari.

Pitjau el botó **Aplicar** i després **Cerrar**. Repetiu el procés amb la imatge que hi ha al costat (la botella). A partir d'ara, si algú fa clic en aquests enllaços s'obrirà automàticament el programa de correu electrònic predeterminat i es podrà enviar un missatge de correu electrònic a la direcció que figura a la pàgina web. Podeu provar-ho tal i com heu fet a l'exercici anterior (per a què funcioni, heu d'estar connectats a Internet).



Activitat 21 Eliminar enllaços

Eliminau l'enllaç del text "El llenguatge dels còmics a Europa", seleccionant-lo i fent clic a **Formato, Carácter...** i a la finestra que apareix, feis clic a **Hiperenlace** i esborrau el text que hi ha a la casella **URL**. Per últim, feis clic a **Aceptar**.



Activitat opcional 1 Text intermitent


Si voleu que els visitants de la pàgina es fixin especialment en alguna part del text, podeu fer per exemple que oscil·li de manera intermitent (aquest efecte només es pot veure amb **Netscape Communicator**, però no amb **Internet Explorer**). Per posar aquest efecte, seleccionau la frase "Participam en els següents projectes europeus" i feis **Formato, Caràcter...** i a **Efectos de fuente** marcau la casella **Intermitente** i feis clic a **Aceptar**.

Comproveu el resultat amb el navegador **Netscape** (no us oblideu abans de guardar l'arxiu a l'editor i de tornar a carregar la pàgina amb el navegador).

Taules

Hores d'ara ja us haureu adonat que els editors de pàgines web i en general el llenguatge HTML presenta limitacions pel que fa a la col·locació dels elements d'una pàgina (text, imatges, etc.) a la pantalla. La solució més freqüent a aquest problema és la utilització de taules, i podeu trobar alguns exemples de com es fan servir per a col·locar elements a una pàgina web als següents llocs:

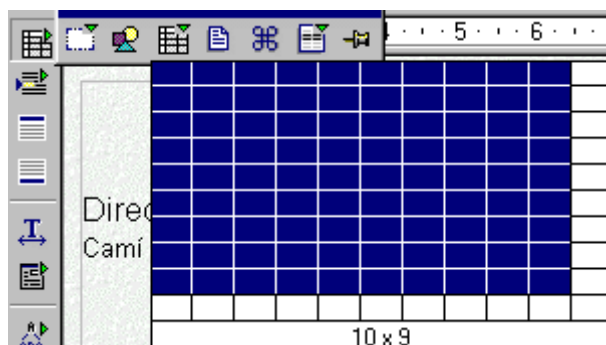
- A l'arxiu **eso.htm** de la subcarpeta **curhtml/exemples** s'utilitza una taula per a representar l'horari setmanal
- A l'adreça <http://www.juliocortazar.com.ar/suvida.htm> podeu veure un exemple d'utilització d'una taula senzilla, a la qual s'ha eliminat el requadre, per col·locar text i imatges.
- A l'adreça <http://www.albufera.com> teniu un bon exemple, bastant més complex que els anteriors, on es combinen diverses taules (algunes amb requadre i altres sense), per col·locar a la pàgina els menús d'opcions, el text i les imatges.



Podeu inserir i utilitzar taules a les vostres pàgines web de manera semblant a com ho feis amb un processador de textos, amb el botó superior  de la barra vertical d'eines que es troba a la part esquerra de la pantalla.

Si pitjau aquest botó i el manteniu pitjat un segon o dos, veureu que es desplega una altra barra com la següent:



Si feis clic al tercer botó d'aquesta nova barra i arrossegau el ratolí, podreu incloure una taula amb el nombre de files i columnes que volgueu (també ho podeu fer amb **Insertar, Taula**):












(Fixau-vos que amb el segon botó de la barra  podeu inserir una imatge i amb el darrer, , un marcador de text).


Observau que en el moment en què apareix la taula a la pantalla, la barra d'eines es transforma i al costat de les llistes desplegable per canviar el tipus i tamany de lletra, apareixen els següents botons:



Sempre que mantingueu el cursor a dins de la taula, aquests botons estaran disponibles. Les funcions dels més importants són les següents:

-  Permet combinar caselles que s'han d'haver seleccionat prèviament.
-  Permet dividir una o diverses caselles.
-  Permet inserir una nova fila en la posició en què es troba el cursor.
-  Permet inserir una nova columna en la posició en què es troba el cursor.
-  Permet eliminar una fila en la posició en què es troba el cursor.
-  Permet eliminar una columna en la posició en què es troba el cursor.
-  Permet afegir o llevar el requadre a una casella o conjunt de caselles.
-  Permet canviar l'estil de línia del requadre de les caselles.
-  Permet canviar el color de fons d'una casella o conjunt de caselles.

A l'activitat següent utilitzareu una taula d'una fila i dues columnes sense requadre per a col·locar el text i les imatges que vegeu a continuació:

<p>Nom del Col·legi: EL MEU COL·LEGI</p> <p>Direcció: Camino S. Rapinya - 07xxx-Palma</p> <p>Tel.: 971xxxxxx Fax: 971xxxxxx</p>		<p>e-mail: micolegio@xxxxxx.xx</p>
---	--	--

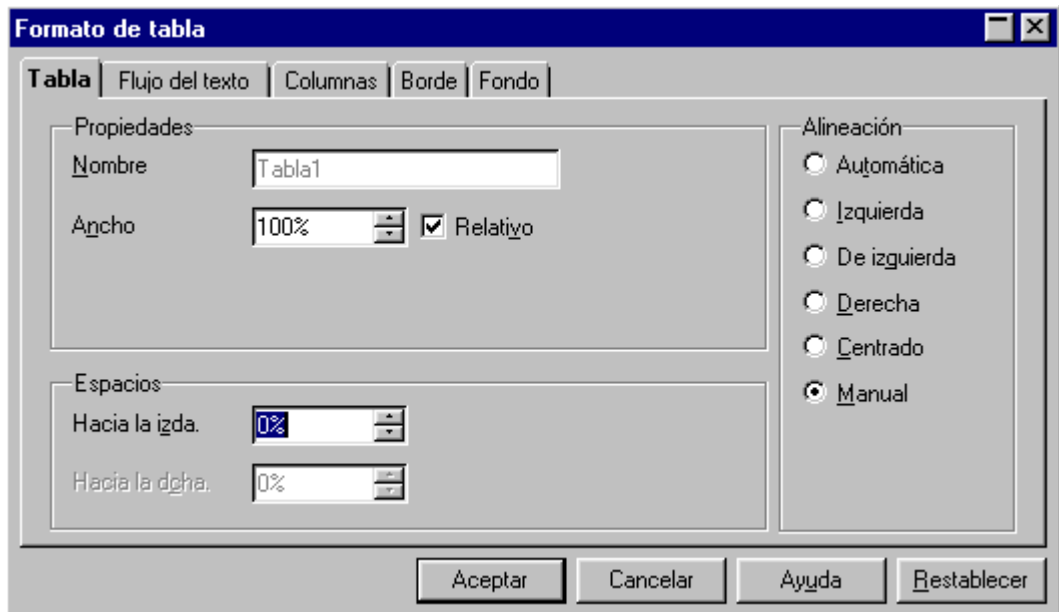


Activitat 22 Taules

A la pàgina **colegio.htm** col·locau el cursor una mica més amunt d'on diu: "Nom del Col·legi" i inseriu una taula d'una fila i dues columnes.

A continuació l'heu de modificar manera que tengui una amplada del 100% de la finestra i sense requadre.

Per a fer això, amb el cursor a dins de la taula, feis clic a **Formato, Taula** i a la finestra que apareix:



A **Tabla**, **Alineación** heu de marcar **Manual** i a **Ancho** heu de seleccionar **Relativo** i el **100%**

A continuació feis clic a **Borde** i comprovau que no en teniu seleccionat cap, i feis clic a **Aceptar**. Després d'això, seleccionau el text que va fins el número de fax (inclòs) i retallau-lo fent clic a **Edición** i clic a **Cortar** (o **Ctrl + X**).

Feis clic a la primera columna de la taula i enganxau el text amb el botó corresponent o fent clic a **Edición** i clic a **Pegar** (o **Ctrl + V**). Seleccionau tot el text d'aquesta columna i centrau-lo amb el botó corresponent. Repetiu el procés amb el text i la imatge que falten i enganxau-los a l'altra columna.

Comparau la pàgina web que heu creat amb el model del **Solucionari (Activitat 14)** i, si tot està correcte, guardau-la al directori de treball amb el mateix nom de **colegio.htm**



Activitat 23 Creació de la pàgina bat.htm

En aquesta activitat creareu una pàgina semblant a la què teniu representada al **Solucionari (Activitat 23)** i que apareix a l'esquema de la pàgina 10 amb el nom **bat.htm**. Aquesta pàgina inclou una taula una mica més complexa que la de l'activitat anterior, i en aquesta ocasió no es tracta de modificar una pàgina existent, sinó de fer-ne una de nova.

No és necessari que feis servir exactament el mateix tipus de lletra, mides i colors del model, sinó que podeu utilitzar uns altres si voleu (recordau que per a modificar aquestes

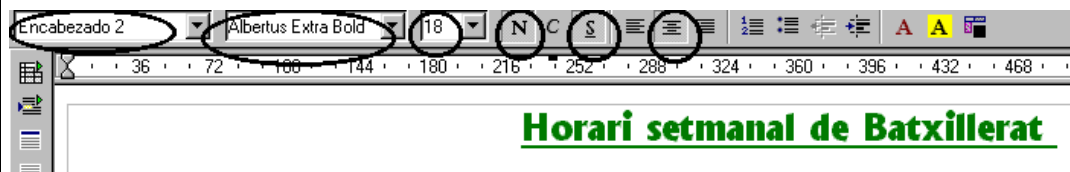
característiques del text heu de seleccionar-lo i utilitzar l'opció **Formato, Carácter** de la barra d'eines de la part superior de la finestra).

Per a crear una pàgina nova amb l'editor d'StarOffice feis **Archivo, Nuevo i Documento HTML**

Abans d'escriure cap informació a la nova pàgina, guardau-la amb el nom **bat.htm** al directori **cursohtml**

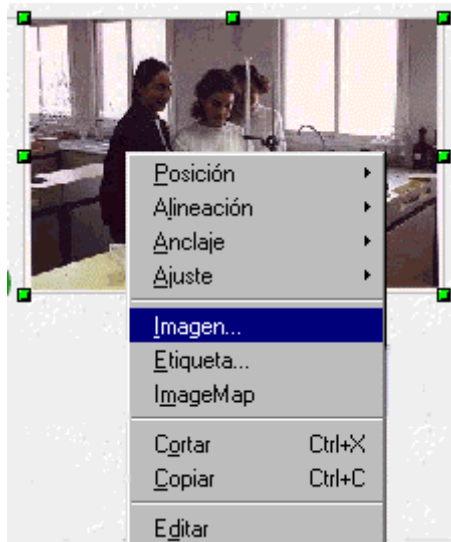
A la part de dalt de la finestra escriuiu l'expressió: **Horari setmanal de Batxillerat (LOGSE)** amb les característiques de lletra que vulgueu. Convertiu l'expressió (**LOGSE**) en un enllaç a la pàgina **logse.htm**, que es trobarà a la mateixa carpeta que **bat.htm**, i que encara no hem creat.

Si voleu fer servir les mateixes característiques de lletra que hi ha al model, són les següents:

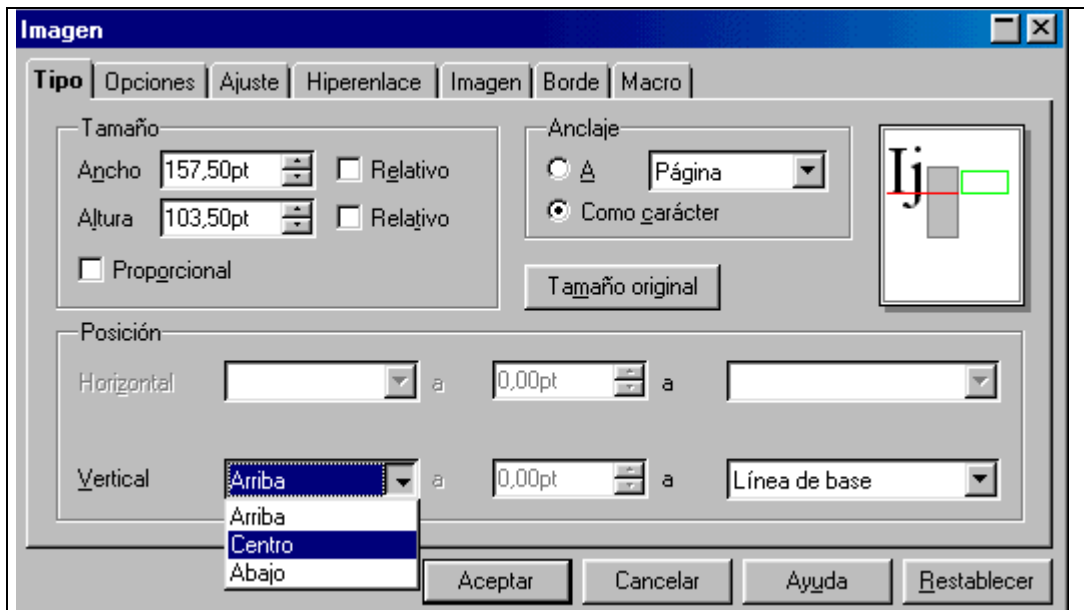


A més, amb **Formato, Carácter**, podeu seleccionar el color verd per a la lletra.

A continuació, deixau un espai en blanc després de la frase que acabau d'escriure i inseriu al costat la imatge **alumnos.jpg**, que es troba a la subcarpeta **cursohtml/imatges**, amb **Insertar, Imagen**. A continuació heu d'ajustar la posició, tamany, requadre, etc., i per a això heu de fer clic amb el botó dret del ratolí a sobre de la imatge i després feis clic a l'opció **Imagen**:



Obtindreu una finestra com la següent:



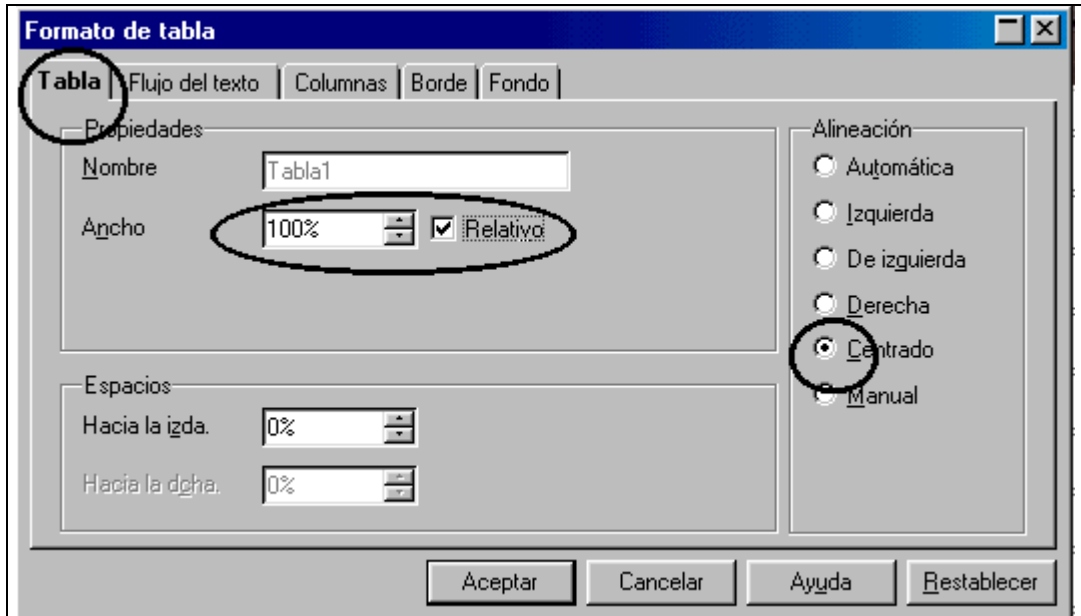
On podeu ajustar les mides de la imatge (a **Tamaño** heu de posar 157,50 pt d'amplada i 103,50 pt d'alçada), seleccionar si la imatge s'ha de tractar com un caràcter a **Anclaje** (aquesta és l'opció habitual i la que heu de seleccionar) i l'alineació del text que envolta la imatge a **Posición, Vertical** (heu de triar **Centro** y **Línea de base**).

Si la imatge us ha quedat per davall de la frase, posau el ratolí al final i pitjau la tecla **Supr.**

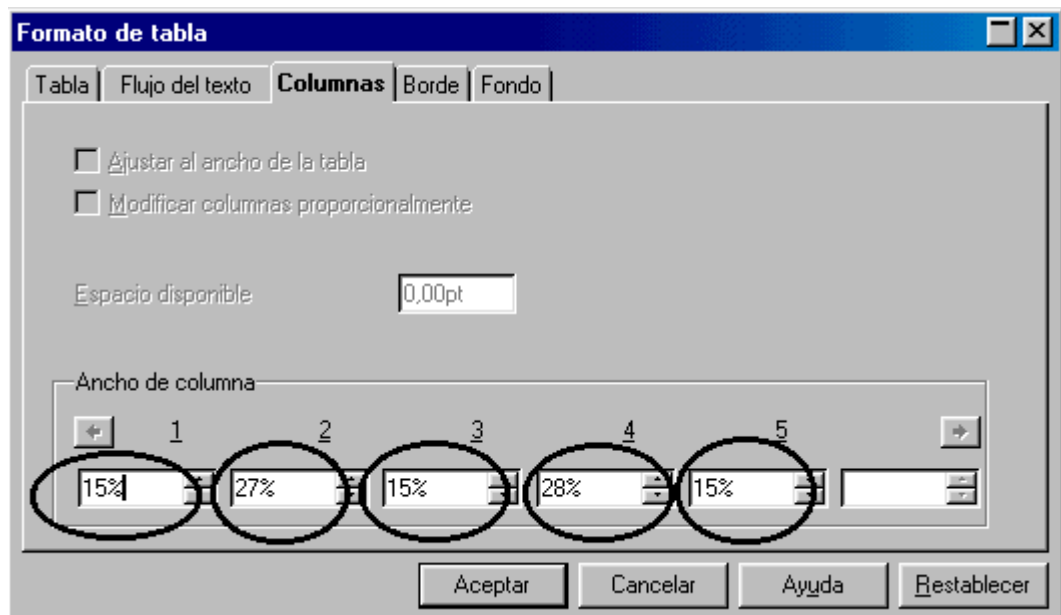
Després pitjau la tecla **INTRO** per baixar una línia el cursor i començar a dissenyar la taula:

El primer que heu de fer és crear una taula amb el nombre màxim de files (11) i de columnes (5) que té la del model amb la casella de requadre ("borde") activada, seguint un procediment similar al procediment que heu vist a l'**activitat 22**.

A continuació definirem que l'amplada ha de ser del 100% de la pantalla (això vol dir que ocuparà tota la pantalla amb qualsevol resolució i tamany de monitor amb què vegem la pàgina) i que la taula aparegui centrada. Per a fer això, amb el cursor a dins de qualsevol casella, feis clic a **Formato, Tabla**, i a **Alineación** seleccionau **Centrado** (aquesta opció afecta a la posició de la taula, no a l'alineació del text a dins de les caselles) i a **Ancho** marcau l'opció **Relativo** (100%). **No** feis clic a **Aceptar** encara, sinó a **Columnas**, per a modificar-ne l'amplada.





En la nova pantalla què apareix, ajustareu l'amplada de les columnes 2ª i 4ª, de manera que tenguin una amplada doble que les altres tres, i per aconseguir això heu de posar els valors següents (15%, 27%, 15%, 28% i 15%), i fer clic a **Aceptar**:



A continuació el que farem serà unir o dividir algunes de les caselles, de manera que la taula vagi adquirint l'aspecte de la del model.

Seleccionau, arrossegant amb el ratolí, les caselles de la segona a la setena (començant des de dalt i ambdues incloses) de la primera columna per l'esquerre, i feis clic a **Formato**,

Celda, Unir (o amb el botó ). Repetiu el procés amb les dues darreres caselles de la segona columna, amb les caselles que ocupen el setè lloc de les dues darreres columnes i amb les dues darreres caselles de la quarta columna.

Ara hem de fer el procés contrari (**Dividir**) amb les caselles que ocupen el vuitè lloc de les columnes tercera i cinquena i amb la novena de la cinquena columna. Per a fer això, posau el cursor a la vuitena casella de la tercera columna i feis clic a **Formato, Celda, Dividir** (o botó ). A la finestra que apareix, seleccionau que divideixi la casella **verticalment** en tres

Si també voleu que el text de les caselles quedi centrat, heu de seleccionar-les arrossegant amb el ratolí (podeu seleccionar tota la taula), i fer clic a **Formato, Párrafo**, i a **Alineación** heu de seleccionar **Centrado** i fer clic a **Aceptar**.

Ara ja podeu escriure el text de les caselles amb les opcions de format que volgueu (teniu en compte que si el fons és obscur convé utilitzar un color de lletra més clar, per exemple blanc o groc) i completar els altres continguts que ha de tenir la pàgina. També podeu afegir els enllaços a la pàgina principal de la web (**colegio.htm**) i a la pàgina **formula.htm** (és l'enllaç que al model del **Solucionari** diu **FORMULARI**), que es troben al final de la pàgina.

Guardau la pàgina i observeu com es veu al navegador. Si voleu, podeu provar d'eliminar el requadre de totes les caselles de la taula (amb **Formato, Tabla, Borde**, i a **Línea, Estilo** triar **Ninguno**) i observar com canvia l'aspecte de la pàgina. D'aquesta manera es poden utilitzar taules "invisibles" per col·locar text i imatges a les vostres pàgines.

En acabar, guardau els canvis i tancau la pàgina **bat.htm** que heu creat, i obriu amb el navegador la pàgina **colegio.htm** i comprovau que l'enllaç **Batxillerat (LOGSE)** ja funciona.



Activitat 24

Utilització de l'editor web per inserir una imatge de fons de pàgina.

Posau la imatge **clouds.gif** (està a la carpeta **cursohtmlimatges**) de fons de la pàgina **bat.htm**

Per a això heu d'obrir aquesta pàgina i després fer **Formato, Página...**, **Fondo** i a **Como** triau **Imagen**:



Amb el botó **Seleccionar...** podeu triar la imatge que volgueu tenir de fons de pàgina, i a **Tipo** podeu triar **Mosaico** (si la imatge no ocupa tota la pantalla, es repetirà com en un mosaic) o **Posición** (podreu seleccionar en quin lloc de la pantalla es col·locarà la imatge de fons cas que no ocupi tota la pantalla i si no voleu que es repeteixi).

En el cas de la pàgina que estau modificant, ja que es tracta de posar un fons uniforme, convé que triu **Mosaico**. Per últim feis clic a **Aceptar** i visualitzau els canvis a la pàgina.



Recursos addicionals: A la carpeta **Office52\share\gallery\www-back** de la unitat de disc dur on heu instal·lat l'StarOffice podeu triar entre una gran quantitat d'arxius gràfics que podeu utilitzar com a fons de les vostres pàgines.



Activitat d'entrega obligada 2

Enviau la pàgina **bat.htm** i les imatges associades (**alumnes.jpg** i **clouds.gif**) a la tutoria en un arxiu comprimit anomenat **login_activitat2.zip** (on "login" correspon al vostre codi d'usuari –no la contrasenya– per accedir al WebCT).

L'arxiu comprimit s'ha de crear de manera que en descomprimir-se reproduïxi l'estructura de carpetes del vostre ordinador.

Gràfics transparents



Activitat 25 Gràfics transparents

Obriu l'arxiu **taula.htm**, que es troba a la carpeta **curshhtml**, al navegador. Observareu que aquesta pàgina conté els enllaços a la resta de pàgines que formaran la web del col·legi quan estigui acabada. A més, a la seva part superior hi ha el gràfic **segell.gif** que representa l'escut de la **Comunitat Autònoma de les Illes Balears**.

Degut que el gràfic se superposa al fons de la pàgina, es destaca el seu requadre blanc sobre el fons. Per fer que aquest requadre desaparegui hem de fer el gràfic "transparent". Això és possible només amb gràfics del tipus **.GIF**

Per a convertir el gràfic tancau tots els programes que estiguin oberts i executau el programa **Gif Construction Set**, que heu de tenir instal·lat al vostre ordinador (trobareu aquest programari al CD de materials del curs). Tancau la primera finestra que apareix, feis clic a **Continue** i a continuació feis clic a **File** i a **Open** i obriu l'arxiu **segell.gif** que es troba a la subcarpeta **imatges** de la vostra carpeta de treball **curshhtml**.

Ara feis clic a **Insert**, **Control** i **Edit** i després marcau la casella que diu **Transparent colour**.

Seleccionau el botó  i apareixerà una finestra amb el gràfic **segell.gif**

Feis clic a qualsevol lloc del requadre blanc del gràfic. Per acabar, feis clic a **File**, clic a **Exit** i quan el programa vos demani si voleu guardar els canvis realitzats feis clic a **Yes** i clic a **Ok** per acabar.

Per comprovar l'efecte, obriu de nou la pàgina **taula.htm** en el navegador. En acabar, tancau el navegador i passau a l'activitat següent.



Recursos addicionals: **Button Studio** és un programari molt senzill per a la creació de botons gràfics que poden ser inclosos a pàgines web. Podeu descarregar aquest programa del CD-ROM o aconseguir una versió més actualitzada a l'adreça d'Internet: <http://www.interkodem.com/default.asp?page=products>

Gràfics animats



Activitat opcional 2 Gràfics animats

Segurament heu observat que en algunes pàgines web apareixen alguns gràfics amb la imatge en moviment: es tracta dels anomenats **gràfics animats o gif animats**.

Podeu trobar llocs a internet que ofereixen gratuïtament gran quantitat d'aquests gràfics (com per exemple a <http://www16.brinkster.com/todounpoco/gif.asp> o també a l'adreça <http://bestanimations.com/>), i n'hi ha alguns també a la carpeta **Office52\share\gallery\www-anim** de la unitat de disc dur on heu instal·lat l'Staroffice. Els podeu recuperar per utilitzar-los a les vostres pàgines. Per a inserir un gràfic animat es fa com amb una imatge estàtica (**Insertar, Imagen**).

Podeu fer servir el programa **Gif Construction Set** per a crear els vostres **gif animats**. Per a fer això, heu de disposar prèviament de les imatges individuals que s'hauran de combinar per donar la sensació de moviment (com si fossin els fotogrames d'una pel·lícula).

En aquesta activitat heu de construir un d'aquests gràfics superposant les imatges: **b1.gif, b2.gif, b3.gif, b4.gif, b5.gif, b6.gif, b7.gif** i **b8.gif** que teniu a la subcarpeta **imatges**

Abans de començar podeu fer servir el programa **Paint Shop Pro** (el trobareu a l'apartat de programari del CD de materials del curs) per veure les imatges i així entendreu millor com s'obté el resultat final. A continuació tancau tots els programes que estiguin oberts i executeu el **Gif Construction Set** i feis: **File** (clic), **Animation Wizard...**, (clic) i acceptau els suggeriments que vos fa el programa, fent clic al botó **Next** cada vegada (en total unes 5 vegades), fins que aparegui el requadre **Selected files**:

Aleshores heu de fer clic al botó **Select** i obtindreu una finestra a la què heu de triar el primer arxiu, que es troba al subdirectori **imatges** i es diu **b1.gif** i fer clic a **Abrir**.

Continuau amb la selecció d'arxius en el mateix ordre amb què han d'aparèixer a l'animació: **b2.gif, b3.gif, ..., b8.gif** i feis clic cada vegada a **Abrir**.

Quan hagueu seleccionat el darrer feis clic a **Cancelar** i a continuació: **Next** (clic), **Done** (clic) i esperau que es construeixi l'arxiu.

Quan el programa acabi feis: **File** (clic), **Exit** (clic), **Yes** (clic) i donau-li un nom, per exemple: **animado.gif**, **Guardar** (clic) i **Ok**.

Ja teniu creat el vostre arxiu gif animat. Si voleu veure el resultat obriu-lo en el navegador. Podeu inserir-lo en una pàgina web com qualsevol altra imatge.



AJUDA

Per capturar una imatge d'una pàgina web i guardar-la al disc dur o a un disquet basta posar el cursor del ratolí a sobre i fer clic amb el botó de la dreta i, al menú que apareix, seleccionar **Anomena i desa la imatge..** (o **Guardar imagen como...**) i triar la ubicació (carpeta del disc dur o disquet).



Heu de tenir la precaució de no abusar d'aquests arxius en les pàgines que dissenyeu, ja que solen ocupar bastant d'espai i alenteixen la càrrega de les pàgines. Una possibilitat consisteix en utilitzar imatges amb pocs colors i de dimensions reduïdes.

Enllaços a arxius de so, vídeo, comprimits, executables...

A les vostres pàgines podeu incloure hiperenllaços no només a altres pàgines web, sinó també a arxius de so, vídeo, comprimits, executables, etc.



Activitat 26

Enllaços a arxius de so, vídeo, comprimits, executables,...

Creau a la carpeta de treball del curs una pàgina web amb el disseny que més vos agradi, guardau-la amb el nom **manual.htm**, posau-li una imatge qualsevol de fons de pàgina, i un títol que digui "Manual HTML". En aquesta pàgina heu d'incloure un enllaç al curs d'HTML que trobareu a la pàgina de materials del curs o al CD de materials de formació, i que es troba en forma d'arxiu comprimit **chtml.zip**, de manera que quan algú visiti la pàgina i faci clic a sobre l'enllaç aparegui una finestra que permeti que el visitant pugui "descarregar" l'arxiu i guardar-lo al seu ordinador (per tant, haureu de copiar l'arxiu **chtml.zip** a la carpeta **curshhtml** de treball del curs, que es troba al vostre ordinador).

El procediment per posar un enllaç a un arxiu d'aquest tipus és molt simple, ja que heu de fer com si es tractàs d'un enllaç normal: escriviu a qualsevol lloc de la vostra pàgina l'expressió "Manual d'HTML", seleccionau aquest text amb el ratolí i posau un enllaç a l'arxiu **chtml.zip** amb el procediment **Formato, Caràcter, Hiperenlace**, i a **URL** escriure **chtml.zip**. Si aquest arxiu es trobàs a una altra carpeta distinta de la de treball del curs, o a un altre servidor, hauríeu d'incloure la ruta completa

Provau d'incloure un altre enllaç a dins de la mateixa pàgina a un arxiu de so que teniu al directori de treball **curshhtml** i que es diu **fanfare.wav**

Comprovau que tot està correcte (és a dir que els enllaços funcionen) i després tancau totes les pàgines que tengueu obertes en l'editor abans de passar a l'apartat següent.

Marc (frames)

Podeu tenir una pàgina web dividida en diverses finestres rectangulars (verticals, horitzontals o combinació de les dues) que contenen una pàgina web distinta cadascuna d'elles. Cadascuna d'aquestes finestres rep el nom de "marc" o "frame". Podeu veure un exemple d'això a l'activitat següent:



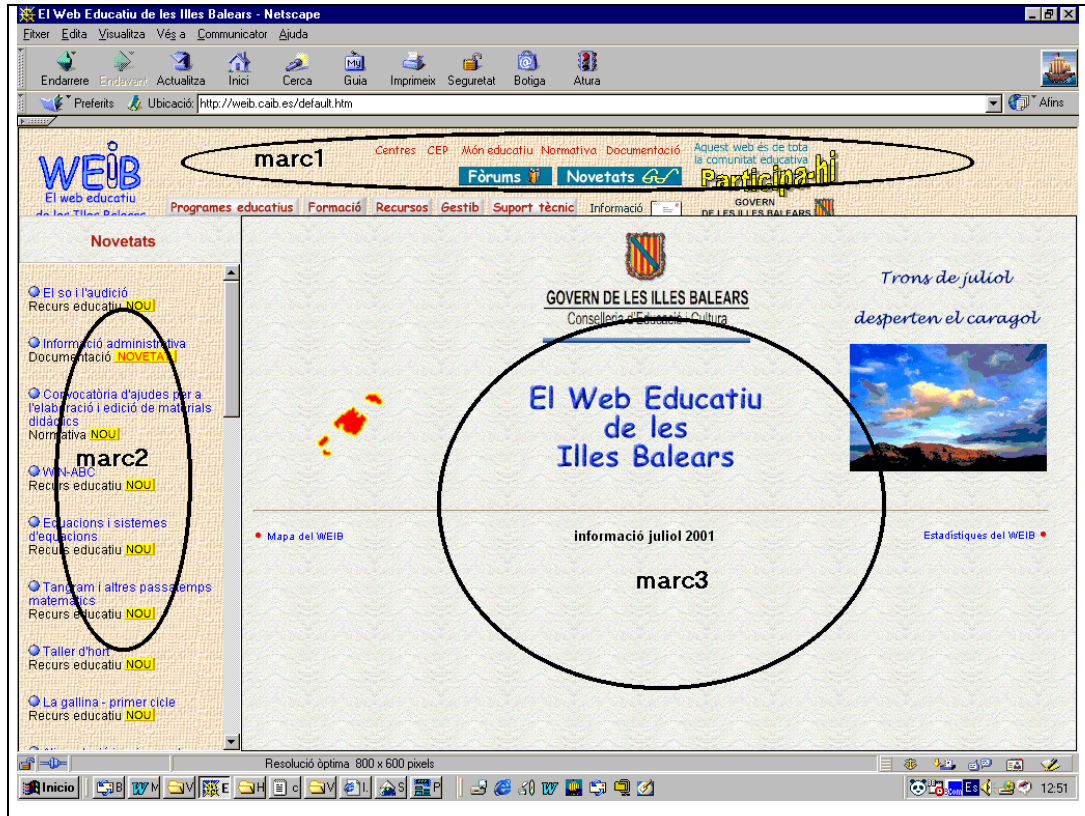
Activitat 27

Obrir una pàgina amb "marcs"

Si accediu a la pàgina principal del WEIB a l'adreça **http://weib.caib.es/default.htm**, tot i que estau obrint una pàgina anomenada **default.htm**, en realitat aquesta pàgina és una pàgina de definició de "marcs" o "frames" que conté altres tres pàgines independents a dins, que a la figura següent hem anomenat **marc1**, **marc2** i **marc3** i que tenen un comportament independent (podem modificar el contingut d'un d'ells sense afectar al dels altres).

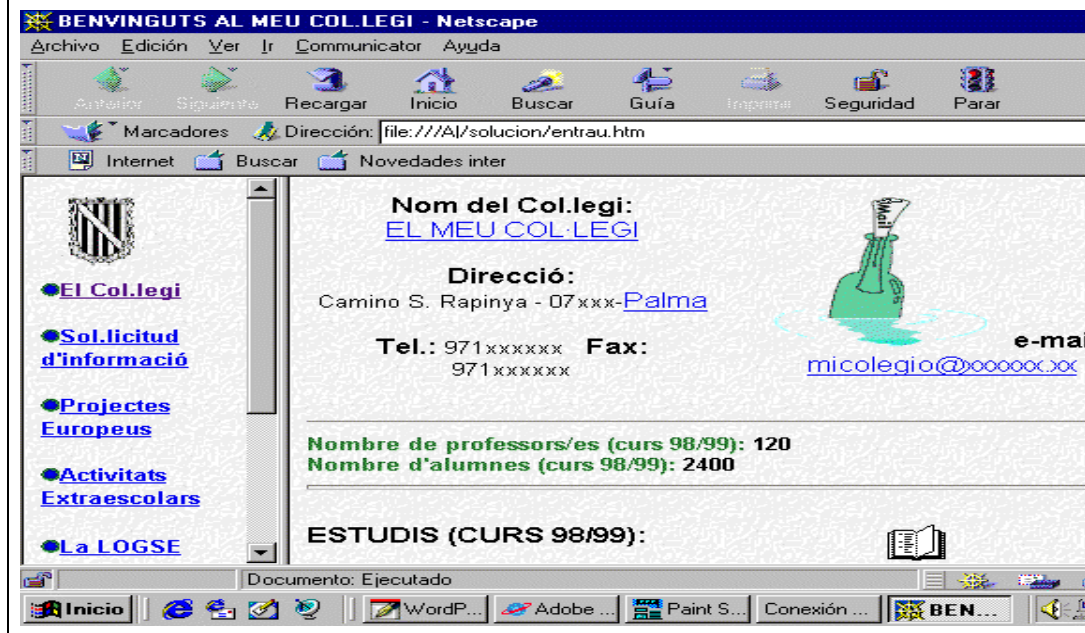
D'aquesta manera podem tenir tots els enllaços de les pàgines que formen la web en el marc de l'esquerra o en el de dalt i que el contingut es vagi mostrant en el marc de la dreta.

Per últim, fixau-vos que per tenir una pantalla dividida en tres marcs necessitam quatre arxius (un d'ells, en aquest cas **default.htm**, conté únicament els codis que indiquen quants marcs s'han de veure quan carregam la pàgina, quin espai ocupa cadascun d'ells i quines pàgines apareixeran inicialment en cadascun d'ells), per a una pantalla dividida en quatre marcs necessitarem almanco cinc arxius, etc.



Activitat 28
Creació d'una pàgina amb "marcs"

En aquesta activitat creareu la pàgina **entrau.htm** (vegeu l'esquema de la pàgina 10), que contendrà la definició dels marcs que han d'aparèixer. Definirem dos marcs verticals: el de l'esquerre ocuparà el 22% de la pantalla i contendrà l'arxiu **taula.htm** amb tots els enllaços de la web, i el de la dreta ocuparà el 78% restant i, tot i que inicialment hi apareixerà la pàgina **colegio.htm**, en aquest marc de la dreta s'aniran carregant les distintes pàgines de la web a mesura que es faci clic en els enllaços del marc de l'esquerre, que no variarà de contingut. El resultat final sigui semblant a la imatge que teniu a continuació:



Una pàgina de definició de marcs s'anomena **Frameset** i per crear-la amb l'editor de l'**StarOffice** heu de fer el següent:

Tancau totes les finestres que tingueu obertes a l'editor StarOffice i feis **Archivo, Nuevo, Frameset** i apareixerà una finestra amb la pàgina de definició de marcs que acabam de crear i una barra d'eines per treballar amb els marcs, amb els botons següents a la part de la dreta:



On els botons que ara ens interessen són els següents, i permeten fer les operacions que s'indiquen a continuació:



Dividir el marc horitzontalment.



Dividir el marc verticalment.



Modificar les propietats del marc.





Modificar l'espai entre els marcs.




Veure i, si volem, modificar el codi HTML.

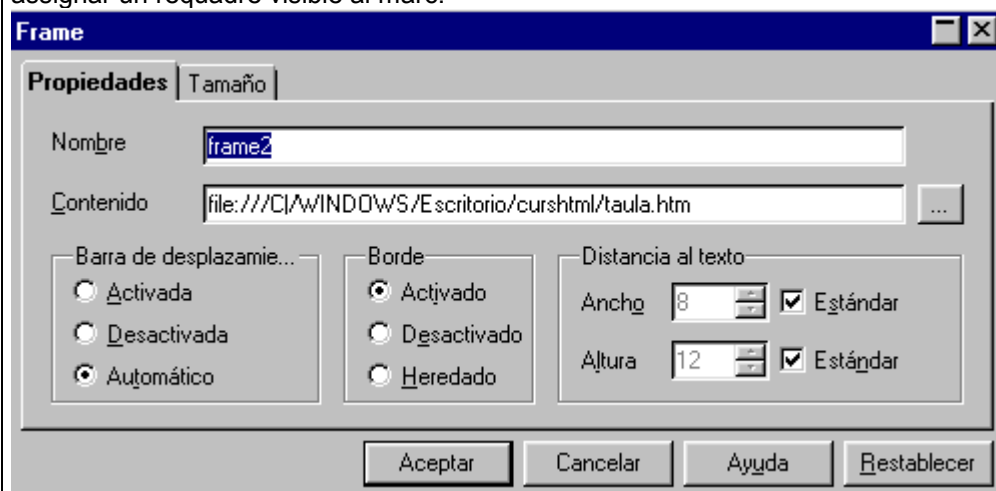
El primer que fareu serà dividir la pàgina de definició de marcs (a partir d'ara li direm

Frameset, perquè és bastant més curt!) en dos marcs verticals amb el botó .

A continuació, feis clic al marc esquerre (requadre de l'esquerre) i després clic al botó de propietats del marc .

A la finestra que apareixerà, a la casella **Nombre:** escriviu el nom del marc (**frame2**) i a **Contenido** seleccionau amb el botó  la pàgina que haurà de presentar per defecte (l'arxiu **taula.htm** de la carpeta **curshhtml**) i feis clic a **Abrir**.

A continuació, marcau la casella per a què s'activi automàticament la barra de desplaçament (quan el contingut del marc no hi cap dins la pantalla) i a **Borde** posau **Activado**, per assignar un requadre visible al marc.



A continuació feis clic a **Tamaño** (a la part de dalt d'aquesta finestra, al costat de **Propiedades**) i triau un percentatge del 22% de la pantalla no modificable (heu de desmarcar

la casella que diu **Modificable**). Per acabar, feis clic a **Aceptar** (observareu que a dins del marc apareix el contingut de l'arxiu **taula.htm**). Repetiu el procés amb el marc de la dreta, amb els valors següents:

Nom del marc: **frame1**

Contingut per defecte (la pàgina que s'obrirà inicialment a dins del marc): **colegio.htm**

Activar automàticament barra de desplaçament

Borde: **Activado**

Tamaño: **78% no modificable**

En acabar, guardau aquest "frameset" a la carpeta **curshhtml** amb el procediment següent: **Archivo, Guardar Frameset como...**, donau-li el nom **entrau.htm** i feis clic a **Guardar**.



Activitat 29

Enllaços entre pàgines amb "marcs"

Passau al navegador, obrir la pàgina **entrau.htm** i observau el resultat, que hauria de ser semblant al del **Solucionari (Activitat 29)**.

Feis clic a l'enllaç "La LOGSE" del marc de l'esquerra (el que conté l'arxiu **taula.htm**) i fixau-vos que la pàgina corresponent apareix a la mateixa finestra on estava l'arxiu **taula.htm**. No obstant, aquest no és el procediment correcte, ja que la pàgina s'hauria d'haver carregat al marc de la dreta.

Si feis clic a l'enllaç "Manual", veureu que aquest sí que es comporta correctament, i si baixau una mica més i feis clic a la imatge del col·legi, veureu com desapareixen els marcs i en el seu lloc apareix la pàgina **index.htm** ocupant tota la pantalla.

Per què aquests enllaços es comporten de manera diferent? Per obtenir la resposta heu de mirar el codi HTML de l'arxiu **taula.htm**. El secret està en les expressions "TARGET" que apareixen en alguns enllaços, i que fan que en clicar a sobre d'un enllaç que conté un codi d'aquests la pàgina s'obri en un marc diferent. Algunes de les opcions possibles són:

TARGET="_blank": L'enllaç s'obri en una nova pàgina en blanc.

TARGET="_top": Suprimeix totes les finestres de la pantalla i l'enllaç s'obri a pantalla completa.

TARGET="nom del marc": Marc on es mostrarà la pàgina. Si no existeix, n'obri una de nova.

Exemple: `Manual`

L'enllaç anterior obrirà la pàgina **manual.htm** al marc anomenat **frame1**, (si existeix).

Corregiu el codi HTML dels enllaços de l'arxiu **taula.htm**: "Sol·licitud d'informació", "Projectes europeus" i "La LOGSE", de manera que les pàgines es carreguin al marc de l'esquerre, anomenat **frame1** (fixau-vos en l'exemple de l'enllaç "Manual").

Mapes sensibles

Un **Mapa sensible** és una imatge en la qual hem "marcat" diverses zones, de forma i dimensions diverses, de manera que en fer clic a qualsevol d'elles s'activa un hiperenllaç que du al visitant a una destinació distinta en cada cas (a una altra pàgina al mateix ordinador, a un altre lloc de la mateixa pàgina, a un servidor d'Internet, etc.).

En l'activitat següent podeu veure l'exemple d'un mapa molt senzill que us ajudarà a entendre el seu funcionament.



Activitat 30 Utilització de mapes sensibles

Obriu amb el navegador l'arxiu **mapa.htm** de la carpeta de **cursohtml**, que conté un mapa² definit en una imatge que representa una casa, amb zones amb distintes geometries (la porta, el terrat, etc.), i comprovau que si feis clic a diverses zones del dibuix vos remet a pàgines distintes. Quan acabeu, tancau el navegador.



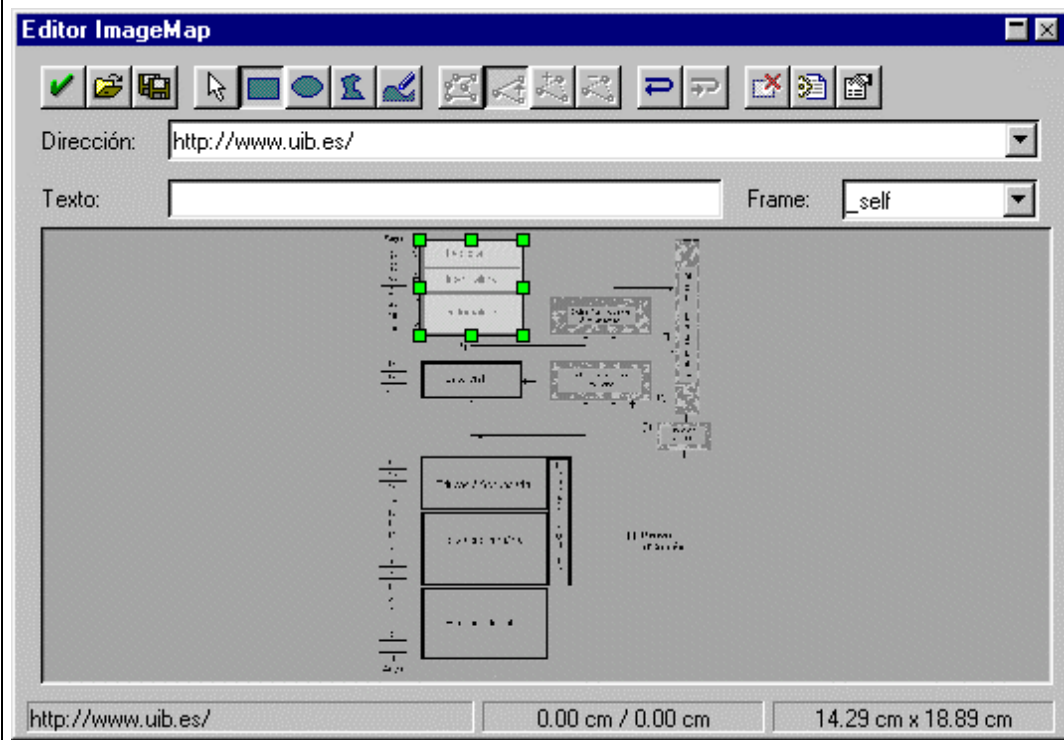
Activitat opcional 4 Creació d'un mapa sensible amb l'editor de l'StarOffice 5.2


Obriu l'arxiu **logse.htm**, de la carpeta **cursohtml**, amb l'editor de l'StarOffice. Aquesta pàgina conté una imatge esquemàtica del sistema educatiu espanyol.

A aquesta activitat definireu distintes zones sensibles de la imatge, que remetrán, quan es faci clic a sobre d'elles, a diferents pàgines web:


- La zona dels estudis universitaris remetrà a la pàgina web de la UIB: <http://www.uib.es>
- La zona corresponent a estudis de batxillerat remetrà a la pàgina local **bat.htm**
- La zona corresponent a l'educació secundària remetrà a la pàgina **eso.htm**

Feis clic a la imatge que apareix a la pàgina i després clic a **Editar, Imagemap** i apareixerà una finestra en la què podreu (amb alguna dificultat, perquè no es veu gaire bé), marcar les diverses zones en la imatge i assignar els hipervincles corresponents:



Per començar, heu de fer clic al botó que representa un rectangle: , ja que anam a definir àrees rectangulars.


Arrossegau el ratolí per a dibuixar un rectangle que inclogui les etapes universitàries (diplomatura, llicenciatura i doctorat) i després escriviu a la casella **Direcció**: l'adreça:

<http://www.uib.es> i feis clic al botó **Asignar**: 

A continuació dibuixau un altre rectangle que inclogui l'etapa del Batxillerat i després escriviu

² Del "Manual práctico de HTML", que es troba a <http://www.geocities.com/SiliconValley/2915/manual.htm>

a la casella **Direccion:** la direcció **bat.htm** i feis clic al botó **Asignar:** 

Repetiu el procés anterior amb l'etapa "Educación Secundaria", i feis que l'enllaç dugui a la pàgina **eso.htm** i feis clic al botó **Asignar:** 

Per últim, tancau la finestra fent clic al botó  i quan el programa us demani si voleu guardar els canvis, contestau afirmativament.

Guardau l'arxiu **logse.htm** i obriu l'arxiu en el navegador i comprovau que el mapa funciona (per comprovar l'enllaç a la pàgina d'universitats haureu d'estar connectats a Internet). Si teniu problemes o si voleu veure el codi del mapa, trobareu la solució a l'arxiu **logse.htm**, de la subcarpeta **exemples**

Podeu provar les altres geometries que poden utilitzar-se per definir les àrees, especialment el **Polígono** o el **Polígono a mano alzada**, que us permeten definir àrees sensibles amb qualsevol forma. En acabar tancau el navegador.

Formularis

Els formularis permeten que els usuaris que visiten la web puguin, entre d'altres accions:

- Enviar informació al servidor (per exemple per fer una inscripció a un curs).
- Consultar bases de dades (vegeu un exemple a l'adreça <http://www.mcu.es/bases/spa/isbn/ISBN.html> o un altre a la pàgina de la subcarpeta **exemples** anomenada **cercador.htm**).
- Fer que s'executi una determinada acció, per exemple redirigir el visitant a una altra pàgina (vegeu un exemple a la pàgina **llançador.htm**, que es troba a la subcarpeta **exemples** de la carpeta **curshtml**).

En un formulari podem sol·licitar diferents dades que s'emmagatzemaran en camps associats a una variable. Una vegada introduït els valors en els camps, l'usuari podrà enviar el seu contingut al servidor on es troba el programa que processarà aquesta informació. A continuació teniu un exemple de formulari utilitzat per enviar informació per correu electrònic, amb els camps més habituals:

Sol·licitud d'informació

Nom i llinatges:

Informació que sol·licita:
 Estudis Oferts Matricula Calendari Escolar

Estudis cursats pel sol·licitant:
 1r cicle d'ESO
 2n cicle d'ESO
 Cicle formatiu de grau mitjà
 Primer de Batxillerat

Té germans al centre?

Altres informacions o comentaris:

Enviar Esborrar

Camp tipus TEXT: permet escriure un text d'una sola línia.

Camp tipus casilla de verificació" (o CHECKBOX): permet seleccionar diverses opcions disponibles.

Camp tipus RADIO: permet seleccionar només una de les opcions.

Camp tipus LLISTAT o SELECT: permet seleccionar una de les opcions del llistat desplegable.

Camp tipus AREA: permet escriure un text lliure de diverses línies.

Botó SUBMIT: executa l'acció corresponent.

Botó RESET: esborra la informació. No s'executa cap acció.

El codi del formulari anterior és el següent:

```
<FORM action="mailto:meucentre@xxxxxx.xx" method="post" ENCTYPE="TEXT/PLAIN">
```

Nom i llinatges:

```
<INPUT type="text" name="nom" size="30" value="">
```

```
<P>
```

Informació que sol·licita:

```
<BR>
```

```
<INPUT type="checkbox" name="informacio" value="Estudis">Estudis Oferts
```

```
<INPUT type="checkbox" name="informacio" value="Matricula">Matrícula
```

```
<INPUT type="checkbox" name="informacio" value="Calendari">Calendari Escolar
```

```
<P>
```

Estudis cursats pel sol·licitant:

```
<BR>
```

```
<INPUT type="radio" name="estudis_cursats" value="1r_cicle">1r cicle d'ESO
```

```
<BR>
```

```
<INPUT type="radio" name="estudis_cursats" value="2n_cicle">2n cicle d'ESO
```

```
<BR>
```

```
<INPUT type="radio" name="estudis_cursats" value="cfgm">Cicle formatiu de grau mitjà
```

```
<BR>
```

```
<INPUT type="radio" name="estudis_cursats" value="1r_bat">Primer de Batxillerat
```

```
<P>
```

```
<P>
```

Té germans al centre?

```
<BR>
```

```
<SELECT name="germans">
```

```
<OPTION>No
```

```
<OPTION>Sí, 1
```

```
<OPTION>Sí, més d'un
```

```
</SELECT>
```

```
<P>Altres informacions o comentaris:<BR>
```

```
<TEXTAREA name="comentari" rows="5" cols="40"></TEXTAREA><P>
```

```
<INPUT type="submit" value="Enviar" >
```

```
<INPUT type="reset" value="Esborrar" >
```

```
</FORM>
```

Fixau-vos que tot el contingut del formulari va entre els codis **<FORM>** i **</FORM>**, que tenen els paràmetres següents:

action = "programa" / Indica quin programa tractarà la informació continguda a les variables que s'enviïn amb el formulari. En el formulari de l'exemple anterior, la informació s'enviarà per correu electrònic a l'adreça indicada i per això el "programa" serà "mailto:", però en altres situacions més complexes, com per exemple quan consultam una base de dades en el servidor, o donam d'alta una pàgina web a un cercador, caldrà que en el servidor existeixi un programa específic (un **cgi**) per processar la informació enviada (vegeu el codi del formulari contingut a la pàgina <http://www.mcu.es/bases/spa/isbn/ISBN.html>).

method = POST / GET / Indica el mètode amb el que es transferiran les variables. POST s'utilitza en el cas d'enviar per correu electrònic el contingut de les variables i GET quan fem una consulta a una base de dades, per exemple una consulta a un cercador d'Internet.

ENCTYPE="TEXT/PLAIN" / Per a què la informació que s'envia per correu electrònic arribi de manera que sigui fàcilment llegible pel destinatari, convé incloure aquesta expressió.

Camps d'entrada d'informació

Per a què l'usuari que visita la pàgina pugui gravar informació als camps del formulari s'utilitza el codi **<INPUT>**. Aquest codi té el paràmetre **type** que indica el tipus d'informació a introduir i **name** que indica el nom que se li donarà al camp. Cada tipus de variable té els seus propis paràmetres.

type="text" name="nom del camp" value="" / Indica què s'introduirà un text. A "value" es guardarà la informació introduïda per l'usuari i per això normalment serà " ", o sigui, buit.

type = "password" name = "nom" value="" / El camp contendrà una contrasenya introduïda per l'usuari.

type = "checkbox" name = "nom" value="valor del camp" / El contingut del camp se seleccionarà marcant una casella. Està permès marcar diverses caselles.

type = "radio" name = "nom" value="valor del camp" / El contingut del camp se seleccionarà marcant una casella, com en el cas anterior, però aquí només es pot marcar una d'elles.

type = "image" name = "nom" value="valor del camp" / En fer clic a sobre de la imatge s'executa l'acció del formulari indicada a "**action**". Ha d'indicar-se la imatge amb el paràmetre: **src = "arxiu d'imatge"**.

type = "hidden" name = "nom" value="valor del camp" / L'usuari no pot modificar el seu valor. El contingut del camp no és visible.

type = "submit" name = "nom" value="text que apareixerà sobre el botó" / Representa un botó que en pitjar-lo executarà l'acció indicada a "**action**". Té el paràmetre **value= "text que apareixerà sobre el botó"** que indica el text que apareixerà en el botó.

type = "reset" name = "nom" value="text que apareixerà sobre el botó" / Representa un botó que en pitjar-lo esborrarà el contingut de tots els camps i no s'executarà cap acció. El paràmetre **value = "text"** indica el text que apareixerà en el botó.

Camps tipus LLISTAT O SELECT

Aquest tipus de camps despleguen un llistat d'opcions, entre les que haurem d'escollir una o més d'una. S'utilitzen per a aquests camps els codis **<SELECT>** i **</SELECT>**. Els paràmetres són:

name = "nom" / Nom del camp

size = "nombre" / Nombre d'opcions visibles. Si indicam "1" es presenta com un menú desplegable, si s'indica un nombre més gran apareix un llistat amb una barra de desplaçament.

multiple / Si afegim aquest paràmetre, permet seleccionar més d'un valor per al camp d'entre les opcions mostrades. Per seleccionar opcions no consecutives s'ha d'anar fent clic sobre cadascuna d'elles mentre es manté pitjada la tecla **Ctrl**, o amb la tecla de fletxa de majúscules si les opcions són consecutives.

Les diferents opcions del llistat s'indiquen amb el codi **<OPTION>**

Camps tipus ÀREA DE TEXT

Representen un camp de text de múltiples línies. Normalment s'utilitzen per enviar comentaris. El codi utilitzat és **<TEXTAREA>** i **</TEXTAREA>**, i els seus paràmetres:

name = "camp" / Nom del camp.

cols = "nombre" / Nombre de columnes de text visibles (l'amplada del requadre mostrat, en caràcters).

rows = "nombre" / Nombre de files de text visibles.



Activitat 31

Disseny d'un formulari per enviar informació per correu electrònic.

Heu de dissenyar un formulari que inclogui almanco els camps vistos en l'exemple utilitzat fins ara. A continuació us indicarem el procediment per fer un formulari exactament igual al de l'exemple anterior, però heu de tenir en compte que a l'activitat final us demanarem que elaboreu una web que, entre d'altres coses, inclogui un formulari, i per tant us convé adaptar el procediment que s'indica a continuació al formulari que fareu per a la vostra web, a fi de no haver de fer la mateixa feina dues vegades.

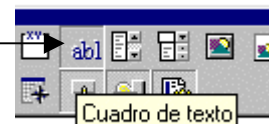
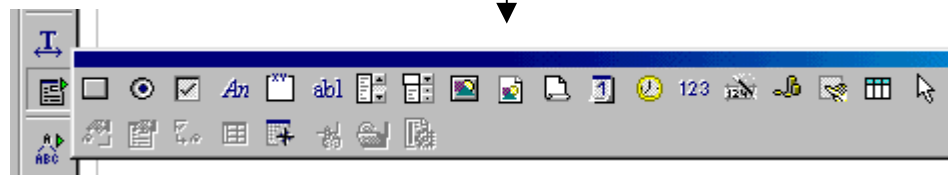
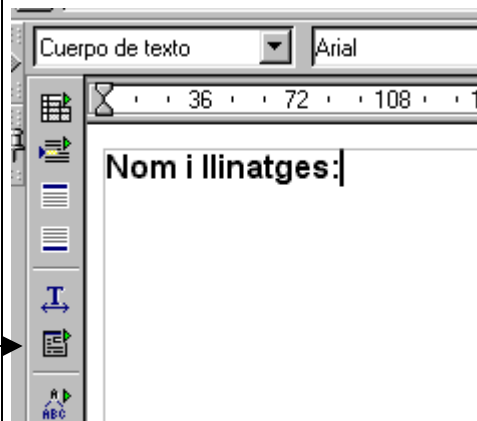
Per elaborar el formulari, creau una pàgina web nova anomenada **formula.htm** amb el títol, imatge de fons, etc. que vulgueu i guardau-la al directori de treball **cursohtml**.

Per començar a dissenyar el formulari, basta escriure al lloc de la pàgina que vulgueu el text que acompanya els diversos camps i inserir-los amb el corresponent botó de la barra d'eines.

Començau per tant escrivint l'expressió **Nom i llinatges:** amb les característiques de format de lletra que vulgueu i després feis clic en el botó **Formulario-Campos de control**

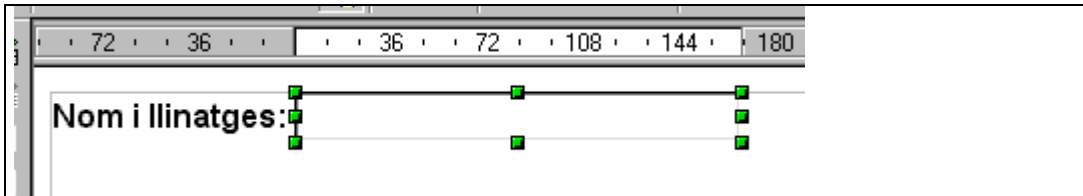


de la barra d'eines vertical de l'esquerra, que permet inserir els camps del formulari i manteniu-lo pitjat fins que aparegui una nova barra amb tots els tipus de camps disponibles:



Seleccionau el botó **ab1** que permet inserir un camp tipus **TEXT**


Fixau-vos que el punter del ratolí es transforma en una creu que us permet dibuixar la casella del camp al costat de l'expressió **Nom i llinatges** amb les mides que vulgueu:



Si a continuació feis clic amb el botó dret del ratolí a sobre de la casella que acabau de dibuixar, i al menú que apareix feis clic amb el botó esquerre a sobre de l'expressió **Campo de control...**, s'obrirà la finestra de **Propiedades: Campo de texto**, on podreu modificar un seguit de característiques del camp:




De moment només ens fixarem amb les característiques següents: **Nombre:** (permet posar un nom al camp, que si us fixau amb el codi del nostre formulari ha de ser precisament "nom"), **Longitud máx. del texto** (si voleu limitar la quantitat de caràcters que es pot escriure a la casella, independentment de si l'heu dibuixada gran o petita, heu d'escriure aquí el nom corresponent. Si voleu deixar que l'usuari escrigui tanta informació com vulgui, no heu de posar res) i **Valor predeterminado** (en alguns casos, interessa què la casella del camp ja surti emplenada, però en el nostre formulari, deixarem aquest valor en blanc, i així l'usuari podrà escriure el que vulgui).

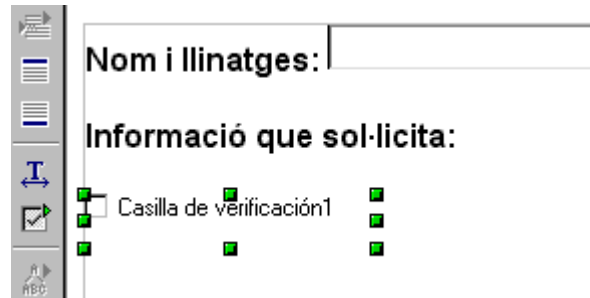
Tancau la finestra **Propiedades: Campo de texto** fent clic al botó  i feis clic a qualsevol lloc de la pàgina, fóra de la casella del camp.

Passau el cursor una línia o dues més avall del camp que acabau d'inserir i escriviu l'expressió: Informació que sol·licita, que ha d'anar associada a un camp tipus **CHECKBOX** (l'StarOffice anomena aquest tipus de camps "Casilla de verificación")

Passau a la línia següent per incloure la primera casella del camp tipus CHECKBOX, i



inserir-la amb el botó  de la barra que permet posar els camps al formulari. El punter del ratolí es transformarà en una creu que us permetrà (arrossegant-la per la pantalla) dibuixar un requadre que contendrà la casella i el títol, que inicialment serà **Casilla de**

verificación 1:

Si una vegada inserit un camp heu de modificar el seu tamany (per exemple, per a què hi hagi lloc per al títol), podeu fer-ho seleccionant-lo i fent clic a sobre d'un dels botons de color verd dels costats i arrossegant en la direcció apropiada.


A continuació feis clic amb el botó de la dreta a sobre del requadre i després clic amb el botó de l'esquerre a l'opció **Campo de control...** i apareixerà la finestra **Propiedades: Casilla de verificación** on podreu modificar, entre d'altres, qüestions com: **Nombre** (nom del camp), **Título** (títol que apareix al costat de la casella), **Valor referencial** (valor que s'enviarà quan l'usuari que visita la pàgina marqui aquesta casella), **Juego de caracteres** (tipus i característiques de lletra del títol) o **Estat predeterminat** (si la casella ha d'aparèixer marcada per defecte o no).

A la finestra **Propiedades: Casilla de verificación** establiu els següents valors per a les opcions comentades abans:

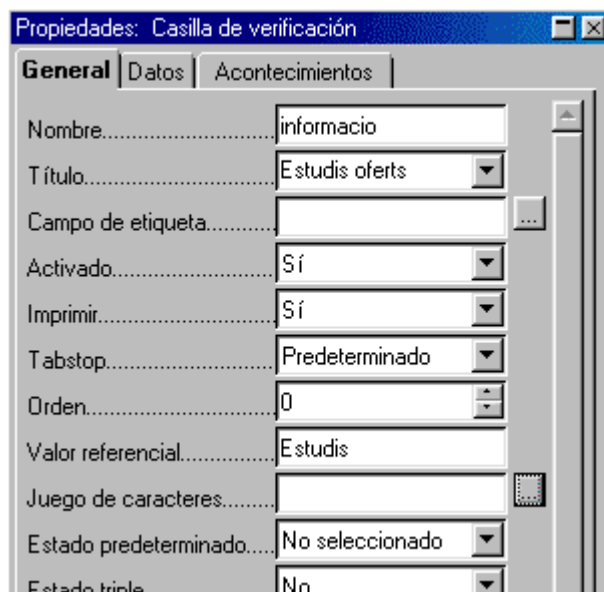
Nombre ⇒ informacio

Título ⇒ Estudios oferts

Valor referencial ⇒ Estudios

Juego de caracteres ⇒ Arial, negreta, 10 pt (seleccionau aquest tipus de lletra amb el botó )

Estado predeterminado ⇒ No seleccionado



Tancau la finestra de **Propiedades: Casilla de verificación** i al costat del camp que acabau d'inserir i definir, posau un altre camp del mateix tipus, amb el mateix procediment indicat anteriorment, però en aquest cas a la finestra de **Propiedades** heu de posar els valors següents:

Nombre ⇒ informació

Título ⇒ Matrícula

Valor de referencia ⇒ Matrícula

Juego de caracteres ⇒ Arial, negreta, 10 pt (seleccionau aquest tipus de lletra amb el botó



Estado predeterminado ⇒ No seleccionado

Per últim, posau al costat de l'anterior la darrera casella d'aquest tipus³, que haurà de tenir els següents valors:

Nombre ⇒ informació

Título ⇒ Calendari Escolar

Valor de referencia ⇒ Calendari


Juego de caracteres ⇒ Arial, negreta, 10 pt (seleccionau aquest tipus de lletra amb el botó



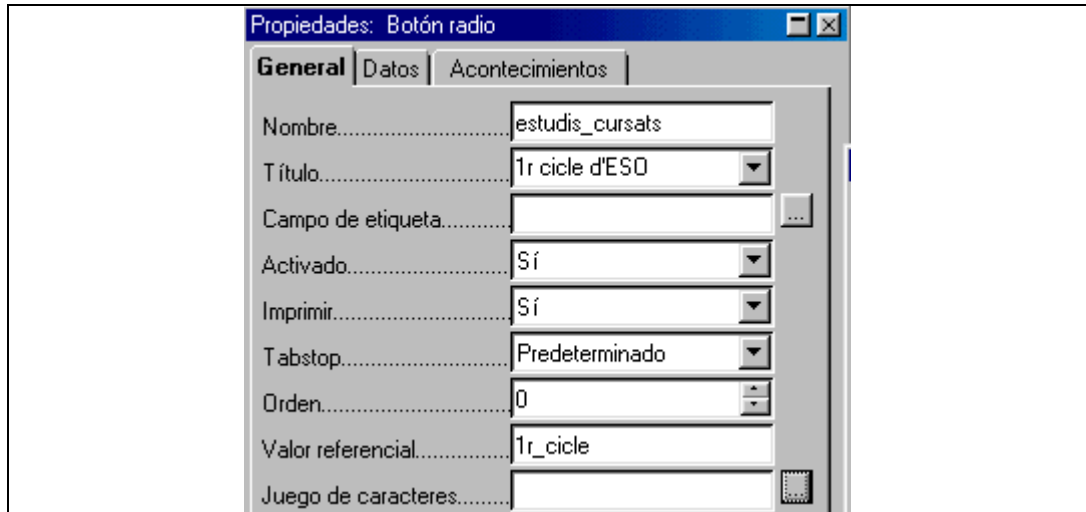
Estado predeterminado ⇒ No seleccionado

Amb tot el que heu fet fins ara el vostre formulari hauria de tenir l'aspecte següent:

A continuació inclourem els camps tipus "**RADIO**" on l'usuari podrà assenyalar els estudis que ha cursat. Per a fer això, baixau una línia el cursor i escriviu la frase "Estudis cursats pel sol·licitant:" i a continuació pitjau INTRO per baixar una línia més.

Feis clic al botó de la barra de camps del formulari i manteniu-lo pitjat de manera que es desplegui la barra de camps i seleccionau el botó corresponent al camp RADIO:  i modifiqueu les seves propietats com en els casos anteriors, però amb els valors següents:

³ Si no voleu haver d'escriure totes les propietats del camp cada vegada, podeu seleccionar l'anterior i fer Edición-Copiar i Edición-Pegar i modificar les propietats del nou camp que siguin diferents de l'anterior.




Per al joc de caràcters podeu triar el mateix que en els camps anteriors.

Inseriu la resta de camps d'aquest tipus al costat del primer (si cal, haureu d'ajustar l'amplada de les caselles), amb els valors següents⁴:

Nombre ⇒ estudis_cursats

Título ⇒ 2n cicle d'ESO

Valor de referencia ⇒ 2n_cicle


Juego de caracteres ⇒ Arial, negreta, 10 pt (seleccionau aquest tipus de lletra amb el botó )

Estado predeterminado ⇒ No seleccionado

Nombre ⇒ estudis_cursats

Título ⇒ Cicle formatiu de grau mitjà

Valor de referencia ⇒ cfgm


Juego de caracteres ⇒ Arial, negreta, 10 pt (seleccionau aquest tipus de lletra amb el botó )

Estado predeterminado ⇒ No seleccionado

Nombre ⇒ estudis_cursats

Título ⇒ Primer de Batxillerat

Valor de referencia ⇒ 1r_bat

Juego de caracteres ⇒ Arial, negreta, 10 pt (seleccionau aquest tipus de lletra amb el botó )

Estado predeterminado ⇒ No seleccionado

Després d'això, el vostre formulari hauria de tenir l'aspecte següent:

⁴ Fixau-vos que la informació que posam al nom del camp i al valor predeterminat no té espais en blanc. Convé fer-ho així per evitar tenir problemes amb alguns servidors d'Internet quan publiquem la nostra pàgina.

Nom i llinatges:


Informació que sol·licita:

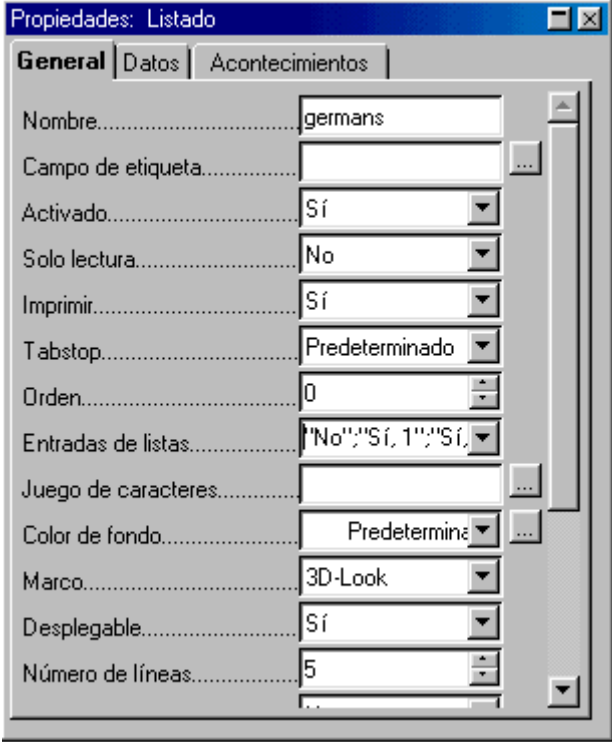
Estudis oferts Matricula Calendari Escolar

Estudis cursats pel sol·licitant:

1r cicle d'ESO 2n cicle d'ESO Cicle formatiu de grau mitjà Primer de Batxillerat

Per col·locar les opcions dels estudis cursats pel sol·licitant una davall de l'altra, tal i com apareixen al model, heu de posar el cursor a l'esquerre del cercle que hi ha al davant de l'expressió **2n cicle d'ESO** i pitjar la combinació de tecles **Fletxa de majúscules + INTRO** (això equival a introduir un codi
 de canvi de línia, mentre que si només pitjau INTRO, equival a introduir el codi <P> de canvi de paràgraf). Repetiu el procés amb les altres opcions.

A continuació pitjau INTRO i escriviu l'expressió **Té germans al centre?** I torneu pitjar INTRO per a posar el camp tipus llistat (o camp "select") corresponent a aquesta opció. Feis clic al botó de la barra de camps del formulari i manteniu-lo pitjat de manera que es desplegui la barra de camps i aleshores seleccionau el botó corresponent al camp LISTADO:  i dibuixau un requadre de tamany aproximat al que teniu en la figura de la pàgina 42. Feis clic amb el botó de la dreta del ratolí a sobre d'aquest requadre i modifiqueu les seves propietats com en els casos anteriors, però amb les propietats següents:




A la casella **Entradas de listas** heu d'anar escrivint les opcions del llistat desplegable del formulari, en l'ordre que s'hauran de mostrar a l'usuari. En el nostre cas, heu d'escrivir la primera entrada: "No" (sense cometes) i per afegir les altres heu de pitjar **Fletxa de majúscules + INTRO** i anar escrivint la resta d'entrades del llistat.

La resta de característiques són similars a les dels camps anteriors i, en acabar, podeu tancar la finestra de **Propiedades** i passar a inserir el darrer camp del nostre formulari, que és del tipus àrea de text o **TEXTAREA**. Aquest tipus de camps són en realitat camps tipus

TEXT (com el que hem fet servir per a introduir el **Nom i llinatges**), però que permeten l'escriptura en diverses línies i, per tant, són més adequats quan s'ha d'introduir un text una mica més extens.

Per tant, per a posar aquest camp, escriviu a la posició de la pantalla desitjada l'expressió

Altres informacions o comentaris: , pitjau INTRO i seleccionau el botó  per a dibuixar amb el ratolí un requadre una mica més gran (haurà de contenir diverses línies). Feis clic amb el botó dret del ratolí a sobre del requadre que acabau de dibuixar i activau l'opció **Campo de control...** per a què aparegui la finestra de propietats del camp i assegureu-vos que activau les següents propietats:


Nombre ⇒ altres

Varias líneas ⇒ Sí

Barra de desplazamiento horizontal ⇒ Sí

Barra de desplazamiento vertical ⇒ Sí

Tancau aquesta finestra i baixau una línia a la pantalla per a posar els dos botons per a

enviar el formulari i per a esborrar la informació. Per a fer això, utilitzau el botó  de la barra de camps del formulari i dibuixau-ne un de les mides que vulgueu. Feis clic amb el botó de la dreta a sobre, seleccionau **Campo de control...** i establiu les propietats següents:

Nombre ⇒ enviar

Título ⇒ Enviar

Tipo de botón ⇒ Submit

Tancau la finestra de propietats del camp, feis clic a sobre del botó (amb el botó esquerre del ratolí) i copiau-lo (**Ctrl+C**) al seu costat per a crear un altre botó al que posareu les propietats següents (com acabam de fer amb l'anterior):

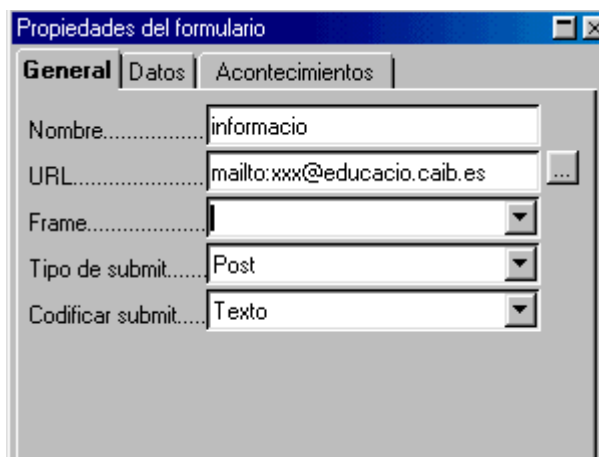
Nombre ⇒ esborrar

Título ⇒ Esborrar

Tipo de botón ⇒ Reset

Ja quasi heu acabat. Ara només us queda definir l'acció que ha d'executar el formulari quan l'usuari pitgi el botó **Enviar**. En el cas d'aquest formulari l'acció ha de ser enviar la informació recollida a una adreça de correu electrònic determinada (que establiu vosaltres).

Simplement cal que feis clic a qualsevol dels camps que heu inserit al formulari i després clic una altra vegada amb el botó dret del ratolí, i a la finestra que apareix heu de seleccionar l'opció **Formulario** per a establir les propietats del formulari:



Nombre ⇒ informació (aquí podeu posar el que vulgueu)
URL ⇒mailto:xxx@educacio.caib.es (acció que ha d'executar el formulari. Convé que ho proveu amb la vostra adreça de correu electrònic per estar segurs que funciona)
Tipo de submit ⇒Post
Codificar submit ⇒ Texto

Després podeu tancar aquesta finestra, guardar la pàgina a l'editor i obrir-la amb el navegador per comprovar que si emplenau aquest formulari i pitjau el botó **Enviar**, (heu de tenir connexió a Internet), s'envia un missatge de correu amb el contingut introduït a les caselles del formulari a la direcció indicada a **mailto:**, que per fer les proves convé que sigui la vostra).



Si en lloc d'enviar el contingut del formulari per correu electrònic, s'enviassin a un programa CGI instal·lat a un servidor, es podria tractar automàticament aquesta informació i obtenir com a resposta una pàgina web.



Activitat d'entrega obligada 3

Creau una pàgina web amb un formulari que contengui tots els controls explicats, guardau-la a la carpeta **curshhtml** amb el nom **formula.htm**

Comprovau que funciona, i enviau-la a la tutoria, juntament amb les imatges associades, en un arxiu comprimit anomenat **login_activitat3.zip** (on "login" correspon al vostre codi d'usuari –no la contrasenya- per accedir al WebCT).

L'arxiu comprimit s'ha de crear de manera que en descomprimir-se reproduïxi l'estructura de carpetes del vostre ordinador.



Activitat opcional 5

Comprovar l'estructura de la web

Amb això heu completat totes les pàgines de la web, segons l'esquema de la pàgina 9 d'aquest tutorial. Si ho trobau oportú, podeu obrir la pàgina **index.htm** de la carpeta **curshhtml** i incloure un enllaç a la imatge del col·legi i al text "EL NOSTRE CENTRE" que duguin a la pàgina **entrau.htm**

Podeu comprovar que tot els enllaços de la web funcionen correctament, amb la qual cosa hauríem completat l'estructura de la web que hem estat dissenyant fins ara.

EXTENSIONES DE L'HTML

En aquesta secció treballareu algunes possibilitats d'afegir característiques especials a les pàgines web.

Applets Java

Els codis **<APPLET>** i **</APPLET>** indiquen l'execució d'un programa escrit en **Java**, que és un llenguatge de programació creat per l'empresa **Sun Microsystems** (<http://java.sun.com>), la mateixa empresa propietària de l'**StarOffice**, que permet realitzar operacions multimèdia i és independent del sistema operatiu.

Aquests programes en **Java** que s'inclouen en una pàgina web s'anomenen **applets** i n'hi ha de tot tipus: per fer animacions amb el text o les imatges, per executar presentacions multimèdia o per incloure un canal de xat a la pàgina web, per simular determinats processos, per elaborar gràfiques, etc.



Activitat opcional 6

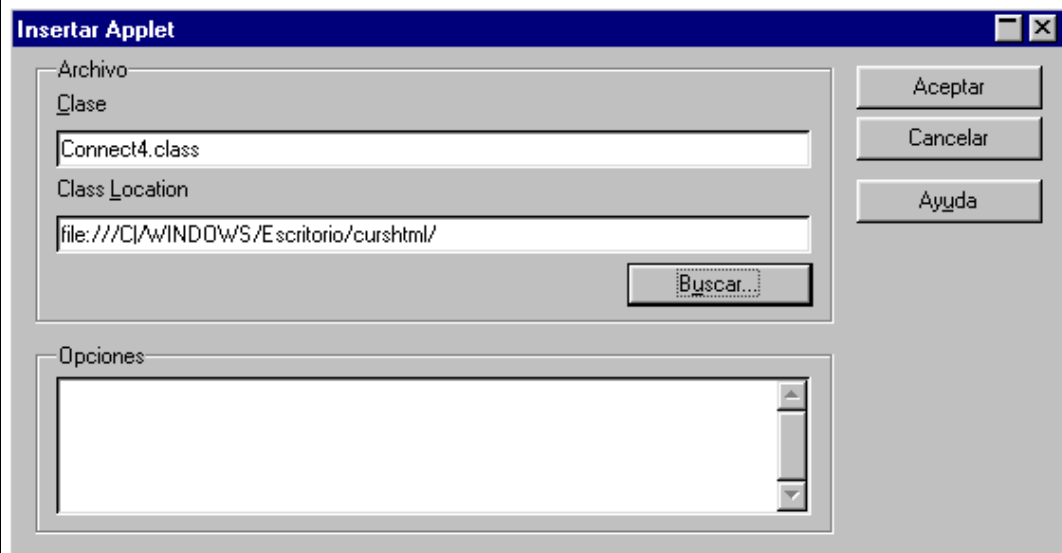
Incloure un applet a dins d'una pàgina web

En aquesta activitat incloureu un applet que permet jugar "Quatre en ratlla" amb l'ordinador en una pàgina nova que heu de crear amb el nom **applets.htm**

L'applet en qüestió té el codi següent:

```
<APPLET code=Connect4.class width=292 height=322>
</APPLET>
```

Creau una pàgina anomenada **applets.htm** a l'editor web, posau el cursor al principi i feis **Insertar**, **Objeto**, **Applet**, i amb el botó **Buscar...** seleccionau l'applet anomenat **Connect4.class** i feis clic a **Aceptar**:



Si el tamany del requadre assignat en pantalla a l'applet no és el que hauria de ser, el podeu ajustar com si es tractàs d'una imatge, fent clic a sobre i arrossegant els extrems fins ajustar-

lo, o amb el botó **Propiedades del objeto**:



Si l'applet té paràmetres, aquests se col·loquen al requadre **Opciones**, primer el nom del paràmetre (expressió que hi ha a "name") seguit de dos punts i el seu valor (expressió que hi ha a dins de "value"). Si hi ha més d'un paràmetre, es posen un a cada línia.

Guardau la pàgina i obriu-la en el navegador per comprovar que funciona (per a què funcioni, a la mateixa carpeta hi ha d'haver els arxius **Connect4.class** i **Connect4Kernel.class**).

Applets que fan servir paràmetres:

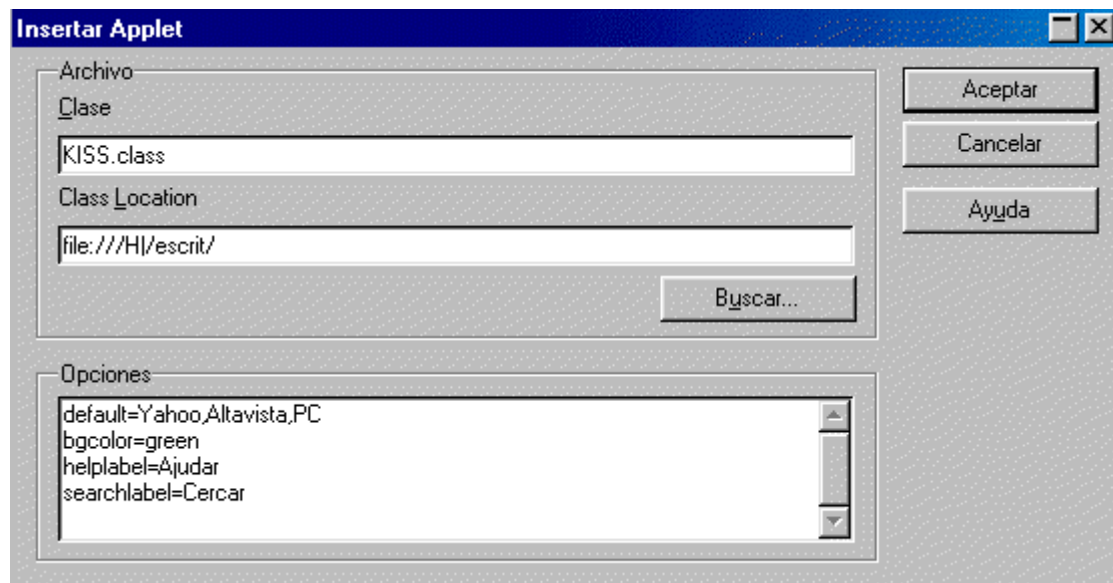
El codi dels applets pot tenir distints paràmetres que permeten configurar algunes característiques de funcionament (només les que hagi previst el programador) com veurem en l'exemple següent, on utilitzarem un applet anomenat **KISS.class** (el teniu a la carpeta **curshtml**), que permet fer cerques simultànies en diversos cercadors. El codi que s'hauria d'inserir a la pàgina web és el següent:

```
<APPLET CODE="KISS.class" WIDTH="335" HEIGHT="135">
  <PARAM NAME="default" VALUE="Yahoo,AltaVista,PC">
  <PARAM NAME="bgcolor" VALUE="white">
  <PARAM NAME="helplabel" VALUE="Ajuda">
  <PARAM NAME="searchlabel" VALUE="Cercar">
</APPLET>
```

En aquest cas, els paràmetres permeten configurar les característiques següents:

Nom del paràmetre	Característica què permet configurar
default	Cercadors que apareixeran seleccionats per defecte en el formulari de recerca i si l'ordinador on el fem servir és un PC o un Mac
bgcolor	Color de fons de l'applet
helplabel	Etiqueta del botó per demanar ajuda
searchlabel	Etiqueta del botó per començar la recerca

Si volguéssiu incloure aquest applet a una pàgina web hauríeu de fer:



A **Class Location** hauríeu d'indicar la ubicació de l'applet (si està a la mateixa carpeta que la pàgina web on l'inseriu no cal posar res). Una vegada inserit l'applet haureu d'ajustar el tamany de l'objecte, per tal que

tengui les mides indicades, amb el botó **Propiedades del objeto**  o fent clic amb el botó de la dreta a sobre de l'objecte i triant **Objeto**.

Podeu trobar aquest applet altres exemples d'applets (alguns gratuïts i d'altres no) a l'adreça:

<http://www.scriptsearch.com/Java/Applets/>

De totes formes, encara què els efectes que s'aconsegueixen són molt atractius, no convé abusar-ne, ja que fan més lenta la càrrega de les pàgines i fins i tot, en el cas dels applets que es fan servir per fer xats, poden arribar a bloquejar el servidor.

**Activitat 32****Consulta de pàgines web educatives que fan servir applets java**

Consultau les pàgines següents, on trobareu exemples d'utilització educativa d'applets de java:

- Proyecto Descartes (matemàtiques per a secundària):
<http://www.pntic.mec.es/Dcartes/>
- Curs interactiu de Física amb ordinador:
<http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/default.htm>

**Recursos addicionals**

Col·lecció d'applets gratuïts, amb l'explicació de com inserir-los als documents html (en castellà): <http://www.anfyteam.com/ln/spanish/>

Scripts

Un Script és codi d'un llenguatge de programació⁵ que es pot incloure en una pàgina web amb els codis següents:

```
<SCRIPT language = "JavaScript">
    <!--
    "Instruccions del programa"
    -->
</SCRIPT>
```

Aquest codi té el paràmetre **language** per a indicar el llenguatge de programació utilitzat per escriure l'Script.

JavaScript

JavaScript és un llenguatge més simple que Java, desenvolupat per Netscape i en el que el programa va a dins mateix del codi HTML de la pàgina, i per això els efectes en Javascript són fàcilment "plagiables".

Existeix una manera simple d'incloure scripts a les nostres pàgines, sense necessitat de saber programar-los. Si vegeu alguna pàgina que mostra un comportament o un efecte especial que vos agrada, simplement heu de veure el seu codi font (a **Netscape** opció **View - Document Source**, o obrir-la amb el **Bloc de notes**), seleccionar-lo amb el ratolí el text contingut entre els codis **<SCRIPT>** i **</SCRIPT>** ambdós inclosos, copiar-lo al portapapers amb CTRL+C i posteriorment enganxar aquest codi a la nostra pàgina, sempre tenint en compte que prèviament cal demanar permís al propietari de l'script.

**Activitat opcional 7****Utilització d'una pàgina que conté codi JavaScript**

Obriu al navegador la pàgina **cercador.htm**, que es troba en la subcarpeta **curshhtml/exemples** i que permet, mitjançant JavaScript, utilitzar simultàniament distints cercadors des de la mateixa pàgina.

Feis servir l'opció de veure el codi font de la pàgina i observau que el programa en **JavaScript** va sempre situat en la capçalera (entre els codis **<HEAD>** i **</HEAD>**). Provau el funcionament de la pàgina i en acabar tancau el navegador.

⁵ Els llenguatges més habituals són Javascript, Perl, Visual Basic i C++




Activitat opcional 8

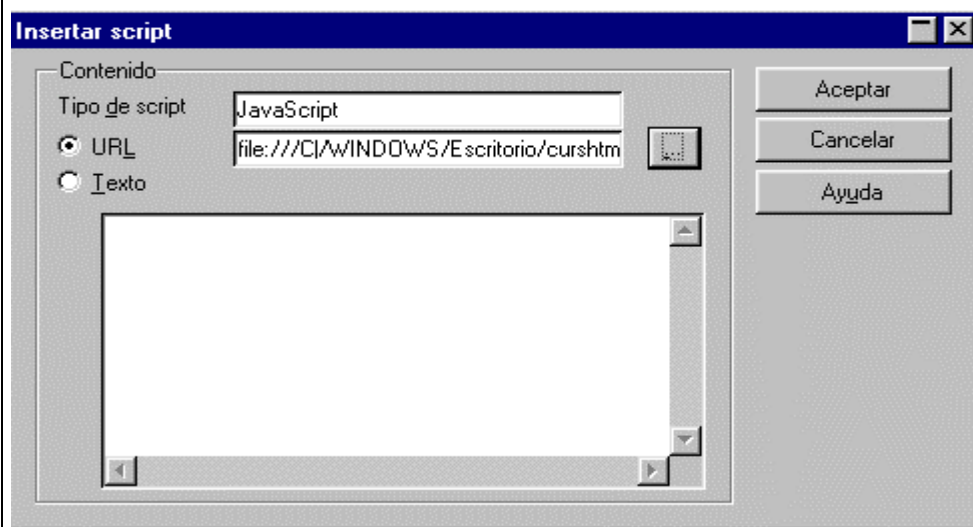
Incloeu el següent script a una pàgina web i comprovau el seu funcionament

Inseriu en una pàgina web qualsevol l'script per al càlcul de la lletra del NIF⁶, contingut a l'arxiu **nif.txt**, que es troba a la carpeta **curshhtml**, amb el procediment que s'indica a continuació, i provau el seu funcionament (trobareu la solució a l'arxiu **nif.htm** de la subcarpeta **curshhtmllexemples**).

Per a això feis clic a **Insertar, Script**, i a la finestra que apareixerà, a **Tipo de script** hi ha d'haver **JavaScript** i heu de marcar l'opció **URL** (l'opció **Texto** és només per si voleu escriure

a mà el codi de l'script), i feis clic al botó .

En la finestra que apareixerà, a **Tipo de archivo** seleccionau **Text**, triau l'arxiu **nif.txt** de la carpeta **curshhtml** i feis clic a **Insertar** i després clic a **Aceptar**.



Per a què l'Script es pugui llançar, a més heu d'incloure a la vostra pàgina el següent formulari:

```
<FORM>
<CENTER>Entra el DNI</CENTER>
<CENTER><INPUT TYPE="TEXT" NAME="expr" SIZE=15 onchange="compute(this.form)">
</CENTER><BR>
<CENTER><INPUT TYPE="button" value="Calcula" onchange="compute(this.form)"></CENTER>
<BR><CENTER>La lletra és la: <INPUT TYPE="text" name="result" size=1> </CENTER>
</FORM>
```

Guardau la pàgina i provau el funcionament de l'script



Recursos addicionals:

- Podeu trobar altres exemples d'scripts gratuïts a l'adreça: <http://www.scriptsearch.com/JavaScript/Scripts/>
- **Per aprendre JavaScript (no és fàcil!):**
Curso de Javascript 1.2 (Aquest arxiu està fet en forma de pàgina web i comprimit en un arxiu **zip** que trobareu amb els materials del curs amb el nom **curso-js.zip**. L'autor és en Daniel Rodriguez Herrera).

⁶ Exemple agafat de <http://www.bermol.com/html40/html13.htm>

4. ELABORACIÓ I PUBLICACIÓ D'UNA WEB EDUCATIVA



Activitat d'entrega obligada 4 – FINAL Elaborar una web amb contingut educatiu

Heu d'elaborar una web educativa, que pot ser de qualsevol dels tipus següents:

- La web d'un centre educatiu. Podeu completar la feina elaborada durant el curs, o fer
- Una unitat didàctica, o fer
- Una revista escolar, o fer
- Qualsevol web amb contingut educatiu.

Pel que fa a l'estructura, la web ha de tenir almanco quatre pàgines enllaçades de manera que **possibilitin la navegació senzilla per tots els seus continguts**.

A més, ha de contenir almanco una pàgina inicial amb explicació del que trobarem a dins, un formulari, una taula, s'han de fer servir marcs i una imatge de fons a totes les pàgines i utilitzar almanco un gràfic transparent.

Prèviament a l'inici d'aquesta activitat heu de contactar amb la tutoria per a què us aprovi la proposta que pensau desenvolupar i per a què us doni les instruccions oportunes per a l'entrega de l'activitat, que haureu de publicar a l'espai reservat a l'alumnat del curs al servidor del **WebCT**, anomenat "Pàgines d'alumnes".

Publicació a Internet

La publicació a Internet de pàgines web amb material educatiu és un excel·lent mètode per a la seva difusió i per a facilitar l'establiment de projectes de cooperació entre centres d'ensenyament allunyats.

Una vegada creades les pàgines, per publicar-les és suficient enviar-les mitjançant **FTP** al directori que vos haurà assignat l'administrador del servidor.

Si el vostre proveïdor d'accés a internet no vos proporciona espai al servidor per allotjar les pàgines, podeu fer servir alguns dels que donen aquest servei de manera gratuïta, com per exemple:

- Geocities: <http://www.geocities.com>
- Tripod: <http://www.es.tripod.de> (en castellà)
- Freeyellow: <http://www.freeyellow.com>
- Webjump: <http://www.webjump.com>

El procediment per sol·licitar l'espai sol estar indicat a la pàgina principal i habitualment consisteix en registrar-vos com a usuaris per obtenir un **login** i **una paraula de pas** per tal de poder enviar els arxius al directori que vos hauran assignat. Com a contrapartida solen col·locar informació publicitària a les vostres pàgines.

Haureu d'enviar els arxius **.htm** i els arxius d'imatges, so, applets, etc. i reproduir al servidor l'estructura de directoris i subdirectoris que heu fet servir en el disseny de la web

Teniu en compte que hi ha servidors que distingeixen majúscules de minúscules (per exemple els basats en el sistema operatiu UNIX), i per tant, si els enllaços de les pàgines i els noms dels arxius no coincideixen exactament no funcionaran.

Per últim, l'administrador del servidor vos indicarà quina URL cal utilitzar per accedir a la vostra pàgina des d'Internet.



Activitat opcional 9 Publicació de la web

Sol·licitau un compte en algun dels servidors gratuïts que vos hem indicat (o en qualsevol altre) i enviaiu els arxius per publicar-los a internet (en acabar el curs podreu esborrar-los).
Comprovau que les pàgines són accessibles des d'Internet.

Promoció de la web i utilització de comptadors i estadístiques

Per fer que la nostra pàgina rebi un nombre elevat de visites convé promocionar-la. Aquesta promoció pot fer-se per qualsevol dels procediments tradicionals, però a més existeixen a internet els anomenats índexs i cercadors, tals com: **Altavista, Olé, Yahoo**, etc.

Si visitau les pàgines d'aquests cercadors trobareu normalment algun enllaç que digui alguna cosa semblant a: **Añadir Web, Add URL, Add a site**, etc., juntament amb les instruccions que heu de seguir i un formulari per introduir les dades de la pàgina que voleu registrar (solen demanar una adreça de correu electrònic, la URL de la pàgina principal, una petita descripció del contingut, etc.) per a incloure-la a la seva base de dades. El procediment sol variar lleugerament en funció del cercador. En general és suficient registrar la web als cercadors més importants (n'hi ha milers en tot el món). Alguns dels més coneguts i visitats són:

Altavista (català):	http://es-ca.altavista.com
Yahoo (espanyol):	http://www.yahoo.es
Webcrawler:	http://www.webcrawler.com
Infoseek:	http://www.infoseek.com
Hotbot:	http://www.hotbot.com
Lycos (espanyol):	http://www.lycos.es
Excite:	http://www.excite.es
Terra (espanyol):	http://buscador.terra.es
OZU (espanyol):	http://www.ozu.com
Elcano (espanyol):	http://www.elcano.com
Sol (espanyol):	http://www.sol.es



Activitat opcional 10 Enregistrar la web als cercadors

Enregistrau la pàgina principal de la vostra web en alguns cercadors del llistat anterior.



Activitat opcional 11 Afegir un comptador, estadístiques...

Hi ha serveis gratuïts de registre de visites i estadístiques d'utilització de la vostra web que són gratuïts per a webs no comercials. Podeu aconseguir un comptador gratuït a <http://es.nedstat.net/> i inseriu-lo a la pàgina principal de la vostra web. Per comprovar el seu funcionament, haureu d'estar connectats a Internet, però no és necessari que la pàgina es trobi al servidor.



Recursos addicionals

- Apunts pràctics HTML 4.0 : <http://www.bermol.com/html40/index.htm>
- Curso de HTML (a l'arxiu **chtml.zip** dels materials del curs)
- Webmaestro: <http://wmaestro.com/wmaestro/>
- Exemples DHTML: <http://www.hotwired.com/webmonkey/>

5. RECOMANACIONS PER A LA CREACIÓ DE PÀGINES WEB DE CENTRES EDUCATIUS

Quan parlem de Webs educatives podem distingir entre Webs d'interès educatiu (són només aquelles que tenen una clara utilitat en algun àmbit del món educatiu) i Webs educatives (les que han estat dissenyades amb el propòsit específic de facilitar aprenentatges o recursos didàctics).

Les Webs de centres es troben evidentment incloses en la categoria de Webs educatives. Tenint en compte això, hem elaborat algunes recomanacions sobre el seu contingut i sobre el seu disseny. Disposau d'un manual d'estil complet a [WebEstilo](http://webestilo.com) (<http://webestilo.com>).

Recomanacions sobre el contingut

Com a recomanacions generals, s'hauria d'adequar el disseny de la Web (i, en general, de l'ús d'Internet al centre) als objectius i continguts expressats en el PCC i en el PEC i no fer-la servir exclusivament per a finalitats extracurriculars (informació sobre el centre, composició equip directiu, etc.), sinó considerar-la un recurs educatiu més, complementari i no substitutiu de cap altre, amb continguts propis.

Les pàgines Web del centre poden ser compartides en una Intranet, que es converteix d'aquesta manera en un espai de trobada que permet treballar els aspectes transversals. Algunes seccions que es poden incloure a la Web d'un centre educatiu són:

- **Presentació del centre.**
- **Informació sobre el centre educatiu:**
 - Funcionament
 - PCC i PEC
 - Departaments didàctics
 - Professorat i alumnat
 - Estudis (tipus d'estudis, optatives)
 - Activitats extraescolars
 - Projectes educatius,...
- **Continguts facilitadors de la comunicació (bidireccionalitat):**
 - Pàgines de tutories
 - Formularis de sol·licitud d'informació
 - Enllaços de correu electrònic (amb l'equip directiu, caps de departaments, tutors, etc.)
 - Sol·licituds de col·laboració
 - Fòrum de discussió per a alumnat i professorat
 - Revista escolar
 - Pàgines de l'alumnat,...
- **Continguts facilitadors de les gestions administratives:**
 - Matrícules
 - Sol·licituds de certificats, etc.
 - Calendari escolar, dates d'avaluació, etc.
- **Continguts facilitadors de la realització d'aprenentatges en línia:**
 - Programacions dels departaments didàctics, objectius mínims, ...
 - Materials de reforç, apunts, treballs de l'alumnat,...
 - Enllaços a recursos educatius en línia
 - Pàgines amb materials que incloguin recursos i propostes comentades d'activitats.
 - Guies per al professorat amb bons exemples d'utilització educativa d'Internet.
 - Pàgines per treballar temes transversals,...
- **Continguts facilitadors del suport tècnic.**

Recomanacions sobre el disseny

Si voleu consultar un manual d'estil complet, podeu anar a "[WebEstilo](http://webestilo.com)" (<http://webestilo.com>). A continuació es relacionen algunes recomanacions elementals de disseny:

- **Sobre l'estructura:**
 - Les pàgines han de ser fàcils d'utilitzar i autoexplicatives
 - L'usuari ha de saber en cada moment on es troba (mapa de navegació, taules de continguts, utilització de marcs amb índexs dels continguts,...)
 - S'ha de planificar l'estructura abans de començar (dependrà del contingut i dels usuaris a qui va destinada la Web)
- **Sobre la navegació (enllaços):**
 - No hi ha d'haver enllaços que no funcionin ni, a ser possible, "pàgines en construcció"
 - S'ha de preveure l'ús online i offline (posar enllaços relatius sempre que sigui possible).
 - Els enllaços han de ser clarament identificables per l'usuari.
 - S'ha de tenir en compte que hi ha navegadors que no visualitzen els marcs
 - Si la pàgina és molt llarga, col·locar enllaços per tornar al principi.
 - Posar enllaços a la pàgina principal a cadascuna de les pàgines o fer servir marcs
- **Utilització de gràfics i contingut multimèdia:**
 - Les pàgines no han de contenir un excés de text i s'ha de procurar que la seva longitud no excedeixi la de dues o tres vegades la pantalla de l'ordinador
 - El tamany de tots els arxius que s'inclouen a una pàgina web (text, imatges, so, video,...) no hauria de superar en conjunt els 50 Kb, sempre que sigui possible
 - S'ha de tenir cura de la presentació i dissenyar pàgines atractives i no sobrecarregades
- **Visualització de les pàgines:**
 - Convé provar l'aspecte de les pàgines amb resolucions de 640x480 i 800x600 i indicar quina és la recomanada
 - S'han de verificar les pàgines amb els navegadors més utilitzats, ja que el seu aspecte pot diferir en un o l'altre
 - Si es fan servir imatges de fons, han de tenir poc contingut gràfic per tal de no dificultar la visualització del contingut de la pàgina
 - Els continguts més importants s'han de col·locar a la part superior de la pàgina (la que hi cap en la pantalla de l'ordinador)
- **Aspectes diversos:**
 - Evitar les faltes d'ortografia i sintaxi
 - Posar títol a totes les pàgines. Això facilita què puguin ser trobades pels cercadors
 - Posar enllaços a l'autor o autora de les pàgines i a altres responsables per tal d'afavorir la bidireccionalitat de la comunicació
 - Indicar a cada pàgina la data de la darrera revisió i/o actualització
 - Utilització de tipus de lletra poc habituals: si utilitzau tipus de lletra poc habituals per elaborar les vostres pàgines, és possible que l'usuari no tingui instal·lades les fonts corresponents al seu ordinador i aleshores veurà les pàgines amb la font predeterminada del navegador, que sol ésser **arial** o **sans serif**, amb la qual cosa el seu aspecte pot diferir considerablement del que vosaltres heu dissenyat.



Recursos addicionals:

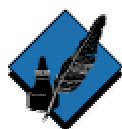
- Exemple de disseny original: Arktricity! (<http://www.arkania.org/arktricity/>)
- Disseny senzill i adequada utilització de taules i marcs: Albufera de Valencia (<http://www.albufera.com>)
- Anàlisi de la web: Web Site Garage (<http://websitegarage.netscape.com/>)
- Orientacions per a pàgines web (<http://www.xtec.es/infotec/orienta/index.htm>)
- Eines per a la creació de pàgines Web (<http://www.xtec.es/infotec/quiaht/quia.htm>)

Tractament d'imatges

Les imatges que incloeu en documents HTML han d'estar necessàriament en format **.GIF** o **.JPG**. Això pot fer que si us interessa incloure una imatge a la vostra pàgina, i no es troba en un d'aquests dos formats, l'hagueu de convertir fent servir un programari de tractament d'imatges.

Teniu en compte a més que si la pàgina web ha d'incloure moltes imatges i els arxius corresponents són molt grans tardarà molt de temps en carregar-se en el navegador, i és possible que la persona que la visita es cansi i passi a un altre servidor. Es recomana que la suma del tamany **de tots els arxius** que conformen una pàgina web **no passi** dels **50 KB**.

Podeu utilitzar programes com el **PaintShop Pro** per a convertir a GIF o JPG les imatges que es trobin en un format diferent o per canviar els factors que influeixen en el seu tamany: dimensions, resolució i nombre de colors.



Activitat opcional 12

Canviar el format, tamany i nombre de colors d'una imatge

En una imatge els factors que més afecten al tamany de l'arxiu són: el format, el tamany, la resolució i el nombre de colors utilitzats.

Com a exemple, convertireu la imatge **grafiti1.bmp** en **grafiti1.gif**



Posau en funcionament el programa **PaintShop Pro** i obriu la imatge **grafiti1.bmp** (està en la subcarpeta **imatges** de la carpeta de treball **curshhtml**) amb **F**ile (clic) i **O**pen... (clic). Tria l'arxiu i feis clic a **OK**

A la part inferior de la pantalla podreu observar les dimensions de la imatge i el seu nombre de colors, que, en el nostre cas és de 16 milions. Reduïu els colors de la imatge amb: **C**olors (clic), **D**ecrease color Depth, triau **256 colors** i per últim feis clic a **OK**. Comprovau que la qualitat de la imatge no ha disminuït apreciablement.

A continuació reduïrem les seves dimensions amb: **I**mage (clic), **R**esize (clic) i al requadre corresponent a les dimensions escriviu **250** per a l'amplada i **174** per a l'alçada. Feis clic a **OK**.

Per a canviar el format, feis clic a **F**ile i clic a **S**ave **A**s... i en el requadre **List Files of Type:** triau **GIF** com a nou format. El programa canviarà automàticament l'extensió de l'arxiu. Per acabar, feis clic a **OK**, per a guardar-lo al subdirectori **imatges** del vostre directori o carpeta de treball.

Utilitzau l'**Explorador de Windows** o **Mi PC** per a comparar el tamany dels dos arxius. Observareu que la diferència és notable i que no s'ha produït pèrdua apreciable de qualitat de visualització.

Quan acabeu podeu tancar el programa i després esborrar l'arxiu **grafiti1.bmp**



Recursos addicionals

On trobar imatges per a les nostres pàgines web:

- <http://members.easyspace.com/bibimagen/pasa.htm>
- <http://www.areas.net/colorvivo.htm>
- <http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/6687>
- A les subcarpetes de la carpeta **Office52\share\gallery**