

Pagini Web

HTML

Introducere

Limbajul HTML a fost conceput și realizat în scopul realizării unei pagini Web pentru ca să se poată transmite la distanță informații într-o rețea de calculatoare la care au acces mai mulți utilizatori: cercetători, programatori și orice persoană care utilizează calculatorul în activitatea profesională sau pentru informare și documentare.

Definiție

Un document HTML reprezintă un fișier ASCII creat cu un editor simplu, de exemplu Notepad și care conține cod HTML. Fișierul va avea extensia .htm sau .html.

De la prima versiune HTML, care datează din 1992 până acum, adică HTML 4.01, acest limbaj a suferit multe îmbunătățiri, cum ar fi: internaționalizarea limbajului, utilizarea indiferent de platformă, printarea, permiterea scripturilor, a stilurilor precum CSS, a obiectelor și nu în ultimul rând corectarea erorilor.

Ce este HTML?

HTML – HyperText Markup Language este un limbaj de marcare utilizat pentru crearea documentelor care conțin text, grafică, tabele, liste, imagini, sunete, secvențe video și legături către alte documente prin World Wide Web.

Browser-ele precum: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape, Opera interpretează fișierele scrise cu HTML și le afișează. Afișarea aceleiași pagini diferă puțin în funcție de varianta browser-ului. Pentru ca rezultatul să fie cât mai asemănător, indiferent de browser, trebuie să utilizăm etichetele standard HTML, adică formatul SGML. HTML este o aplicație SGML.

Ce este SGML?

SGML – Standard Generalised Mark-up Language este un sistem ce definește limbajele de marcare. HTML este un exemplu de limbaj de marcare.

Limbajele de marcare, ca și cerințele utilizatorilor și a Web-design-erilor au evoluat. Istoria computerelor ne spune că tot ceea ce nu a reușit să se dezvolte și să se adapteze noilor cerințe, a fost uitat și a dispărut. În încercarea de a păstra HTML-ul, dezvoltatorii lui încearcă să-l transforme într-un limbaj de marcare bazat pe XML, modularizându-l. Toate aceste transformări se fac în ideea de a face mai ușoară combinarea lui cu alte limbaje de marcare, de a corecta problemele de accesibilitate, prelucrare a formularelor, internaționalizare care se cunosc deja. Un limbaj în plină dezvoltare, care corespunde standardelor XML este XHTML.

Ce este XHTML?

XHTML – The Extensible HyperText Markup Language este o familie de tipuri de documente și module actuale sau viitoare care reproduc HTML. Tipurile de documente din familia XHTML se bazează pe XML.

Ce este XML?

XML – The Extensible Markup Language reprezintă un limbaj de marcare extins ce permite crearea unor documente compatibile cu SGML ce pot fi utilizate în Internet și suportă o varietate de aplicații.

El a fost conceput pentru a avea puterea și flexibilitatea SGML fără complexitatea lui. Un document care este strict conform cu XHTML este un document XML ce îndeplinește criteriile unui DTD.

Ce este DTD?

DTD – Document Type Definition - reprezintă o colecție de declarații de marcare XML ce definește o structură de elemente și atribute pentru a fi utilizate într-un document.

Cum se realizează o pagină Web cu HTML

Pentru crearea paginilor Web, limbajul HTML conține etichete (tag) care sunt încadrate de “<” și “>”. Etichetele permit definirea elementelor importante dintr-o pagină Web și anume: antet, corp al paginii, paragrafe, liste, tabele, legături. Atât etichetele cât și atributele lor sunt case-insensitive, adică pot fi scrise atât cu litere mari cât și cu litere mici. Având în vedere faptul că noua generație de HTML, adică XHTML solicită ca etichetele să fie lower-case este bine să ne formăm deprinderea de a scrie așa, adică cu litere mici.

Înainte de a începe să scriem codul sursă al unei pagini Web, trebuie să spunem browser-ului ce specificații utilizăm: HTML sau XHTML.

Cu HTML putem avea trei tipuri de documente: Strict, Transitional și Frameset.

- **HTML Strict DTD** se utilizează atunci când dorim să curățăm marcajele, împreună cu CSS (Cascading Style Sheets).

Exemplu <!DOCTYPE HTML PUBLIC “-//W3C//DTD HTML 4.01//EN”

<http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd>>

- **HTML Transitional DTD** se utilizează în special pentru utilizatorii ce nu au browsere ce suportă CSS și include atribute și elemente prezentaționale pe care ar trebui să le scriem în stiluri separate.

Exemplu <!DOCTYPE HTML PUBLIC “-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN”

<http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd>

- **HTML Frameset DTD** se utilizează în documentele cu cadre (frame). Acesta este identic cu HTML Transitional DTD cu excepția faptului că elementul FRAMESET înlocuiește elementul BODY.

Exemplu <!DOCTYPE HTML PUBLIC “-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN”

<http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd>

OBS În această carte voi prezenta elementele importante ale limbajului HTML fără să insist asupra atributelor care sunt în contradicție cu HTML 4.01 sau nu sunt suportate de XHTML 1.0 Strict DTD. Scopul acestei cărți este de a iniția cititorii în acest domeniu. Pentru mai multe detalii cu privire la recomandările W3C, vizitați: <http://www.w3.org/TR/html4>.

SFAT Puteți să verificați dacă o pagină Web este validă W3C, la adresa: <http://validator.w3.org/>

Etichetele între care se încadrează o pagină Web sunt <html> și </html>. Este important de reținut faptul că etichetele pe care le deschidem trebuie să le și închidem.

Primii pași pentru realizarea unei pagini Web sunt:

- se scrie codul sursă al paginii Web cu ajutorul unui editor de texte, cum ar fi Notepad;
- se salvează documentul cu extensia .htm sau .html;
- se deschide fișierul cu extensia .htm sau .html pentru a putea vedea cum interpretează browser-ul codul sursă HTML.

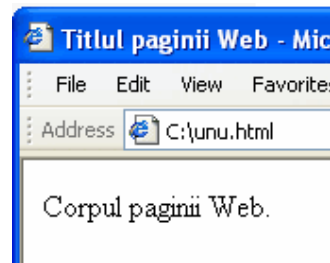
OBS Salvați toate documentele cu care lucrați la realizarea unui site într-un singur folder. De exemplu, pentru un site aveți nevoie de mai multe pagini cu extensia .htm sau .html, imagini, fișiere multimedia.

Structura unei pagini Web este formată din:

- **Antetul documentului** conține informații despre titlul documentului precum și informații legate de conținut, cum ar fi: cuvinte cheie, numele autorului sau autorilor paginii Web. Antetul se încadrează între etichetele <head> și </head>, și poate conține titlul documentului, între etichetele <title> și </title>. Titlul documentului va apărea afișat în bara de sus a browser-ului.
- **Corpul documentului** este partea în care browser-ul afișează conținutul paginii Web. Etichetele între care se încadrează corpul documentului sunt <body> și </body>. Dacă pagina noastră unește mai multe pagini în cadre (frame), atunci în loc de <body> se utilizează elementul <frameset>.

Exemplu de pagină Web scrisă cu HTML.

```
<html>
  <head>
    <title>Titlul paginii Web </title>
  <!-- Autor: Diana Diaconu -->
  </head>
  <body>
    Corpul paginii Web.
  </body></html>
```



Comentariile se introduc între etichetele <!-- și --> și pot ocupa o linie sau mai multe.

Deoarece caracterele < și > se utilizează pentru etichete, introducerea lor într-o pagină Web necesită utilizarea unor coduri speciale, cum ar fi:

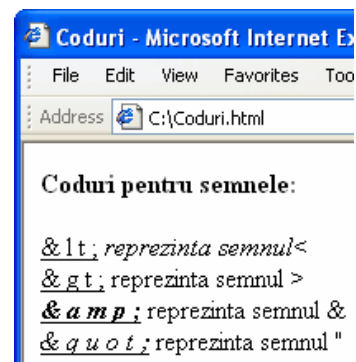
- "<" reprezintă semnul <
- ">" reprezintă semnul >
- "&" reprezintă semnul &
- """ reprezintă semnul "

Alte etichete utile ar fi:
 (break) pentru a trece la linia următoare, pentru a scrie textul îngroșat,

<i> înclinat și <u> subliniat. Etichetele se pot utiliza și împreună, de exemplu pentru a avea un text îngroșat și înclinat.

Exemplu de pagină Web scrisă cu coduri HTML.

```
<html>
<head><title>Coduri</title></head>
<body>
<b>Coduri pentru semnele:</b><br /><br />
<u>& l t ;</u> <i>reprezinta semnul</i>&lt;<br />
/>
<u>& g t ;</u> reprezinta semnul &gt;<br />
<b><u><i>& a m p ;</i></u></b> reprezinta
semnul &amp;<br />
<i><u>& q u o t ;</u></i> reprezinta semnul
&quot;
</body>
</html>
```



După cum vedem în exemplul de mai sus, etichetele se pot utiliza câte una sau împreună.

Elemente de bază HTML

Elementul Meta

Limbajul HTML permite autorilor să specifice informații cu privire la conținutul documentului, autor. Atributele elementului Meta:

name= specifică proprietatea nume

content= valoarea conținutului

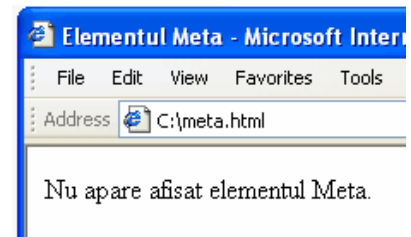
scheme= schema ce va fi folosită pentru a interpreta valoarea proprietății. Valoarea atributului *scheme* depinde de proprietatea nume.

http-equiv= atribut ce poate fi folosit în locul atributului name.

lang= specifică limba;

Exemplu

```
<html>
<head>
<META name="Author" lang="ro" content="Diana
Diaconu">
<!-- Pentru un site cu jucarii -->
<META name="keywords" lang="ro" content="joc,
ursulet, puzzle, calut">
<!-- Pentru a specifica tipul continutului -->
<META http-equiv="Content-Type"
content="text/html">
<!-- Pentru a specifica data crearii site-ului
-->
<META name="date" content="2006-01-
01T09:34:25+00:00">
<title>Elementul Meta</title>
</head>
<body>
Nu apare afisat elementul Meta.
</body></html>
```



Culori

Paginile Web implicit au culoarea alb pentru fundal și negru pentru text. Aceste culori se pot schimba, dacă știm numele culorii în limba engleză sau codul culorii în hexazecimal. În continuare avem un tabel cu cele mai importante culori. Trebuie reținut faptul că putem avea foarte multe nuanțe de culori, plecând de la culorile de bază, deoarece o culoare o putem scrie ca fiind un număr în hexazecimal de la #000000 până la #FFFFFF.

Culoare	Echivalent nume	Echivalent nr. hexazecimal		Culoare	Echivalent nume	Echivalent nr. hexazecimal
Negru	Black	#000000		Verde	Green	#008000
Argintiu	Silver	#C0C0C0		Verde deschis	Lime	#00FF00
Gri	Gray	#808080		Măsliniu	Olive	#808000
Alb	White	#FFFFFF		Galben	Yellow	#FFFF00
Maron	Maroon	#800000		Albastru închis	Navy	#000080
Roșu	Red	#FF0000		Albastru	Blue	#0000FF
Violet	Purple	#800080		Albastru marin	Teal	#008080
Siclam	Fuchsia	#FF00FF		Albastru deschis	Aqua	#00FFFF

Culorile pe care le putem alege sunt de fapt combinații ale culorilor de bază: roșu (Red), verde (Green) și albastru (Blue).

Să facem un mic experiment! Haideti să încercăm să ajungem la culoarea ciocolatei (chocolate). Cum vom face asta? Luăm mai mult roșu (D2) pentru că este o culoare puternică, adăugăm verde, dar nu prea mult (69) și foarte puțin albastru, pentru că este o culoare rece (1E). La ce rezultat ajungem? D2691E, adică valoarea RGB #D2691E. Încercați această combinație de culori să vedeți dacă vă place (culoarea, nu ciocolata ☺).

Elementul BODY

Culorile dintr-o pagină web pot fi stabilite prin atributele elementului **body** și anume:

background = atribuie o imagine de fundal pentru browser-ele vizuale;

bgcolor = atribuie o culoare fundalului paginii Web;

text = atribuie o culoare textului paginii Web;

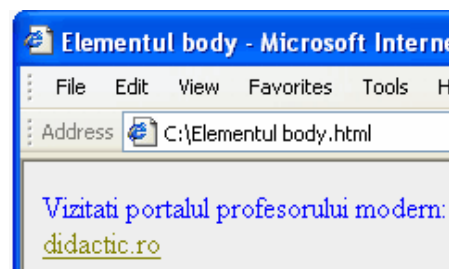
link= atribuie o culoare legăturilor de tip hipertext nevizitate

vlink= atribuie o culoare legăturilor de tip hipertext vizitate

alink= atribuie o culoare legăturilor de tip hipertext selectate de către utilizator

Exemplu

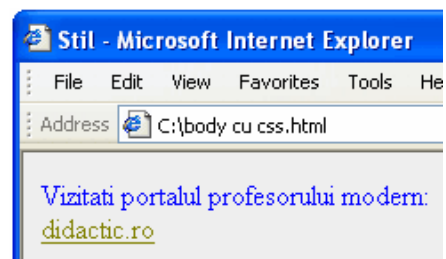
```
<html>
<head><title>Elementul body</title></head>
<body bgcolor=#EEEEEE text="blue"
link=#008000 alink=#00FF00 vlink=#808000>
Vizitati portalul profesorului modern:<br
/> <a
href="http://www.didactic.ro">didactic.ro</
a>
</body>
</html>
```



OBS Cu toate că funcționează foarte bine, acest mod de a atribui culori elementului body, nu este de preferat deoarece în browser-ele audio se specifică inutil toate aceste atribute. Modalitatea cea mai bună este de a crea un stil propriu fiecărei formatări, așa cum vom vedea în exemplul următor.

Exemplu

```
<html>
<head><title>Stil</title>
<style type="text/css">
body {background:#EEEEEE;color: blue}
A:link{color:#008000}
A:visited{color:#808000}
A:active{color:#00FF00}
</style></head>
<body>
Vizitati portalul profesorului modern:<br
/> <a
href="http://www.didactic.ro">didactic.ro</
a>
</body></html>
```



Același exemplu se poate scrie și cu stilul salvat într-un fișier separat de documentul .html, ca în tabelul următor. Această modalitate de lucru cu stiluri este mai ușor de modificat și are ca avantaj faptul că putem utiliza același stil pentru mai multe pagini dintr-un site Web.

ex_stil_1.css	fișier.html
body {background:#EEEEEE;color:blue} A:link{color:#008000} A:visited{color:#808000} A:active{color:#00FF00}	<html> <head><title>Stil</title> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="ex_stil_1.css"> </head> <body> Vizitati portalul profesorului modern: didactic.ro </body></html>

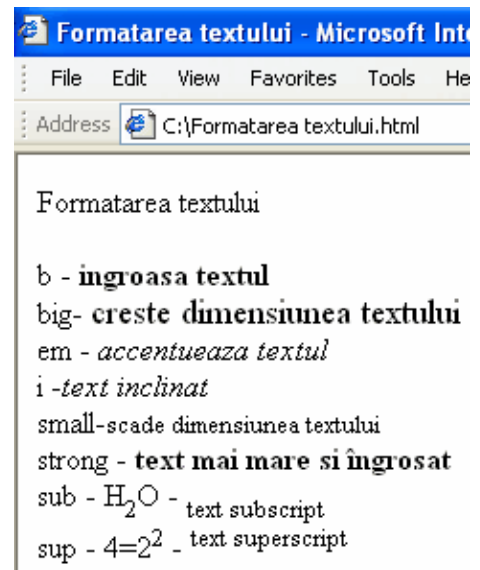
Formatarea textelor

Etichetele pentru formatarea textelor sunt:

Etichetă	Descriere
	text îngroșat
<big>	crește dimensiunea textului
	accentuează textul
<i>	text înclinat
<small>	scade dimensiunea textului
	text mai mare și îngroșat
<sub>	text subscript
<sup>	text superscript

Exemplu În exemplul următor putem vedea interpretarea browser-ului pentru toate modalitățile de formatare a textului din tabelul de mai sus.

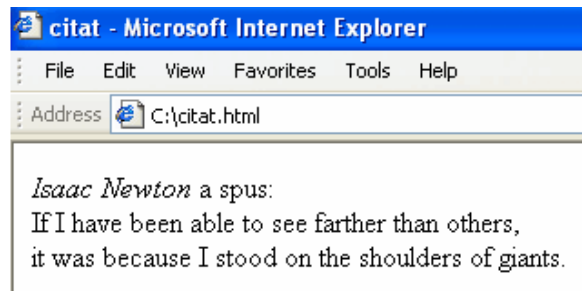
```
<html>
<head><title>Formatarea textului</title>
</head>
<body>
Formatarea textului<br><br />
b - <b>ingroasa textul</b><br />
big- <big>creste dimensiunea
textului</big><br />
em - <em>accentueaza textul</em><br />
i -<i>text inclinat</i><br />
small-<small>scade dimensiunea
textului</small><br />
strong - <strong>text mai mare si
ingrosat</strong><br />
sub - H<sub>2</sub>O - <sub>text
subscript</sub><br />
sup - 4=2<sup>2</sup> - <sup>text
superscript</sup>
</body>
</html>
```



Alte etichete pentru formatare mai sunt: <cite></cite> care conțin un citat sau o referire la altă sursă, după cum se vede în exemplul următor:

Exemplu

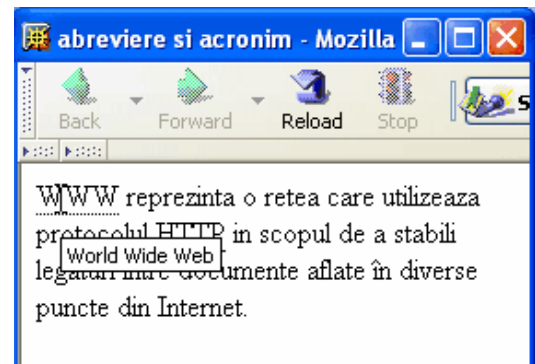
```
<html>
<head><title>citata</title></head>
<body>
<cite>Isaac      Newton</cite>      a
spus:<br>
If I have been able to see farther
than others,<br>
it was because I stood on the
shoulders of giants.<br>
</body>
</html>
```



Etichetele **<abbr>** și **<acronym>** permit autorului să indice abrevierile și acronimele și se utilizează cu atributele: **title** care specifică ce reprezintă abrevierea respectivă și **lang** care ne indică limba utilizată.

Exemplu

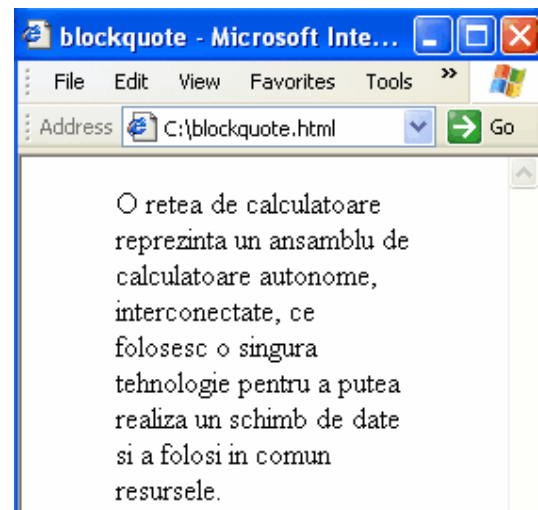
```
<html>
<head><title>abreviere      si
acronim</title></head>
<body>
<abbr lang="ro" title="World Wide
Web">WWW</abbr> reprezinta o retea care
utilizeaza protocolul
<abbr lang="ro" title="Hypertext
Transfer Protocol"> HTTP</abbr> in
scopul de a stabili legaturi intre
documente aflate în diverse puncte din
Internet.<br>
</body>
</html>
```



Pentru citate se mai utilizează și etichetele **<blockquote>** și **<q>**, cu deosebirea că **<blockquote>** se utilizează pentru blocuri de text mai mari, iar **<q>** pentru blocuri de text mai mici.

Exemplu

```
<html>
<head><title>blockquote</title></head>
<body>
<blockquote cite="Pagini Web cu
JavaScript">
<p>O retea de calculatoare reprezinta
un ansamblu de calculatoare autonome,
interconectate, ce folosesc o singura
tehnologie pentru a putea realiza un
schimb de date si a folosi in comun
resursele.
</p>
</blockquote>
</body>
</html>
```



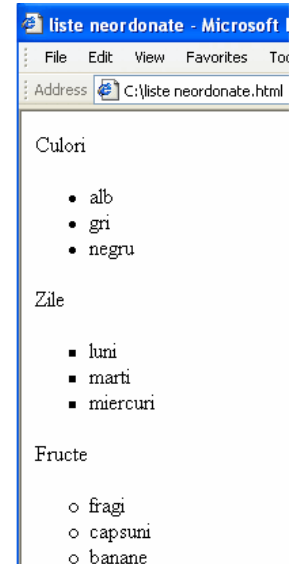
Liste

Avem trei modalități de afișare a informațiilor în: liste ordonate, liste neordonate și definiții.

Liste neordonate - Unordered Lists (UL) - se încadrează între etichetele ``. Fiecare element al listei începe cu eticheta ``. Atributul **type** al listei neordonate poate lua valorile: "square", "circle" sau "disc", în funcție de cum dorim să fie afișat semnul din fața elementelor listei.

Exemplu

```
<html>
<head><title>liste neordonate</title></head>
<body>
Culori
<ul>
  <li>alb</li>
  <li>gri</li>
  <li>negru</li></ul>
Zile
<ul type="square">
  <li>luni</li>
  <li>marti</li>
  <li>miercuri</li></ul>
Fructe
<ul type="circle">
  <li>fragi</li>
  <li>capsuni</li>
  <li>banane</li> </ul>
</body></html>
```



Liste ordonate – Ordered Lists (OL) - se încadrează între etichetele ``. Fiecare element al listei începe cu eticheta ``. Atributul **start** al listei ordonate specifică numărul de la care începe numărătoarea pentru itemii listei. Fără acest atribut, numărătoarea începe de la 1. Atributul **type** definește tipul numerotării elementelor listei în felul următor:

type="1" pentru cifre 1, 2, 3, ...

type="A" pentru litere mari A, B, C, ...

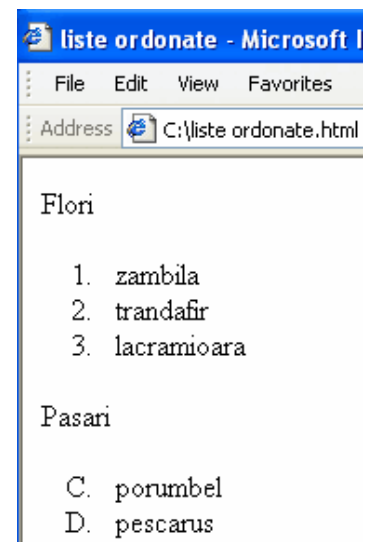
type="a" pentru litere mici a, b, c, ...

type="I" pentru cifre romane scrise cu litere mari I, II, III, IV, ...

type="i" pentru cifre romane scrise cu litere mici i, ii, iii, iv, ...

Exemplu

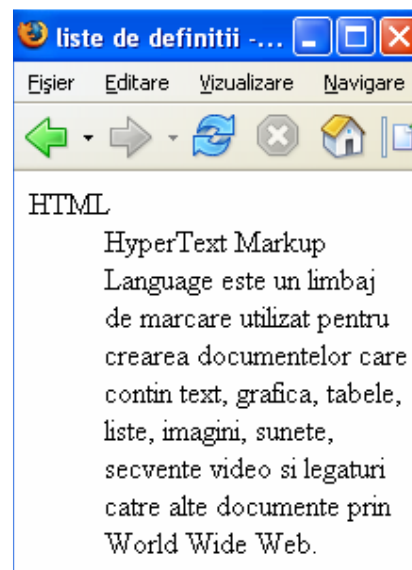
```
<html>
<head><title>liste ordonate</title></head>
<body>
Flori
<ol>
  <li>zambila</li>
  <li>trandafir</li>
  <li>lacramioara</li>
</ol>
Pasari
<ol type="A" start=3>
  <li>porumbel</li>
  <li>pescarus</li>
</ol>
</body></html>
```



Liste de definiții – Definition Lists (DL) – se încadrează între etichetele `<dl>`/`</dl>` și sunt puțin diferite față de celelalte liste deoarece fiecare element al listei este format din două părți: termenul de definit și definiția. Într-o definiție, termenul care trebuie definit începe cu eticheta `<dt>`, iar definiția termenului începe cu eticheta `<dd>`.

Exemplu

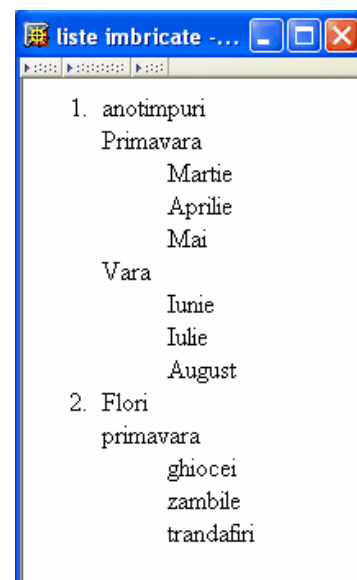
```
<html>
<head><title>liste de definitii</title></head>
<body>
<dl>
  <dt>HTML</dt>
  <dd> HyperText Markup Language este un limbaj
de marcare utilizat pentru crearea documentelor
care contin text, grafica, tabele, liste,
imagini, sunete, secvențe video si legaturi
catre alte documente prin World Wide Web.
</dd>
</dl>
</body>
</html>
```



Imbricarea listelor se realizează prin inserarea unei liste în interiorul altei liste. Se pot insera liste ordonate în interiorul celor neordonate sau invers, liste de definiții în interiorul celor ordonate, ca în cazul exemplului de mai jos și alte modalități.

Exemplu

```
<html>
<head><title>liste imbricate</title></head>
<body>
<ol>
<li>anotimpuri</li>
<dl>
  <dt>Primavara</dt>
  <dd>Martie</dd>
  <dd>Aprilie</dd>
  <dd>Mai</dd>
<dt>Vara</dt>
  <dd>Iunie</dd>
  <dd>Iulie</dd>
  <dd>August</dd>
<li>Flori</li>
<dt>primavara</dt>
  <dd>ghiocei</dd>
  <dd>zambile</dd>
  <dd>trandafiri</dd></dl>
</ol>
</body></html>
```



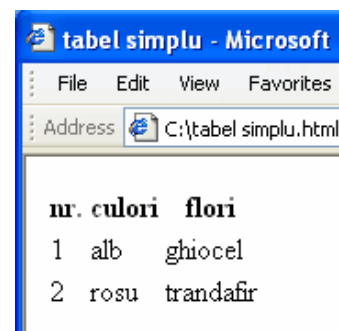
Tabele - se scriu între etichetele **<table>** și **</table>**. Un tabel este împărțit în rânduri încadrate între etichetele **<tr>** și **</tr>** (table row) și fiecare rând este împărțit în celule cu ajutorul etichetelor **<td>** și **</td>**. O celulă poate conține text, imagini, liste, paragrafe, formulare.

Etichete specifice tabelelor:

- **table** definește un tabel;
- **th** definește antetul unui tabel;
- **tr** definește rândul unui tabel;
- **td** definește celula unui tabel;
- **caption** definește legenda unui tabel;
- **colgroup** definește grupe de coloane ale unui tabel;
- **col** definește valoarea atributului pentru una sau mai multe coloane ale unui tabel;
- **thead** definește capul unui tabel;
- **tbody** definește corpul unui tabel;
- **tfoot** definește partea de jos a unui tabel.

Exemplu de tabel simplu

```
<html>
<head><title>tabel simplu</title></head>
<body><table>
  <tr> <th>nr.</th>
    <th>culori</th>
    <th>flori</th> </tr>
  <tr> <td>1</td>
    <td>alb</td>
    <td>ghiocel</td> </tr>
  <tr> <td>2</td>
    <td>rosu</td>
    <td>trandafir</td> </tr>
</table></body></html>
```



Atribute specifice tabelelor:

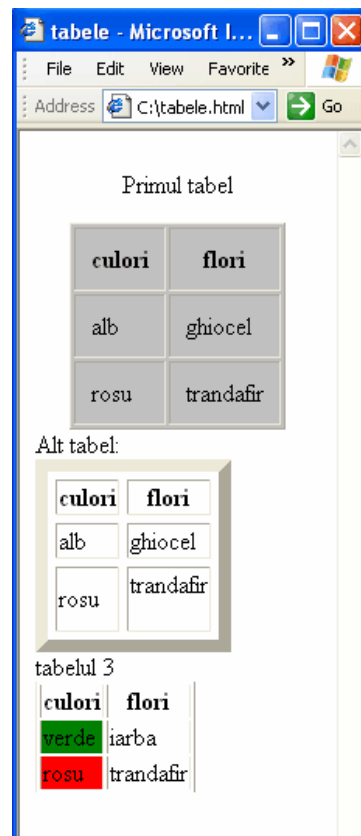
Atribut	Valoare	Descriere
align	left / center / right	Aliniază tabelul la stânga / centru / dreapta.
bgcolor	Numele culorii sau valoarea în hexazecimal.	Specifică culoarea fundalului tabelului.
border	pixeli	Marginea celulelor tabelului. În funcție de valoarea pe care o poate lua, va fi afișat un tabel fără margini (ca cel de mai sus border="0"), sau cu margini de diferite dimensiuni.
cellpadding	pixeli în %	Specifică spațiul dintre conținutul și marginile celulei.
cellspacing	pixeli în %	Specifică spațiul dintre celule.
frame	void / above / below / hside / lside / rside / vside / box / border	Specifică modalitatea de afișare a bordurii exterioare.
rules	None / groups / rows / cols / all	Specifică liniile despărțitoare orizontale / verticale.
summary	text	Specifică sumarul tabelului pentru browser-e non-vizuale
width	pixeli în %	Specifică lățimea tabelului.

Exemplu Primul tabel este centrat, are marginea 1 și distanța dintre conținutul celulei și margini este de 10%; al doilea tabel are marginea mai mare, de 8, spațiul dintre celule mai mare 5% iar lățimea tabelului este 50% din lățimea suprafeței de afișare a browser-ului; al treilea tabel are vizibile doar marginile verticale și colorate fundalurile a două celule cu bgcolor.

```

<html>
<head><title>tabele</title>
</head>
<body>
<table border="1" bgcolor="silver"
align="center" cellpadding=10%>
<caption>Primul tabel</caption>
<tr> <th>culori</th>
<th>flori</th> </tr>
<tr> <td>alb</td>
<td>ghiocel</td> </tr>
<tr> <td>rosu</td>
<td>trandafir</td> </tr>
</table>
Alt tabel:
<table border="8" cellspacing=5% width=50%>
<tr> <th>culori</th>
<th>flori</th> </tr>
<tr> <td>alb</td>
<td>ghiocel</td> </tr>
<tr> <td>rosu</td>
<td
background="trandafir.jpg">
trandafir <br><br></td> </tr>
</table>
tabelul 3
<table frame="vsides">
<tr> <th>culori</th>
<th>flori</th> </tr>
<tr> <td bgcolor="green">verde</td>
<td>iarba</td> </tr>
<tr> <td bgcolor="red">rosu</td>
<td>trandafir</td> </tr>
</table>
</body>
</html>

```



Legături HTML – se scriu între etichetele `<a>` și `` (Anchor) și pot fi de tip hipertext sau hipermedia. Cel mai important atribut al etichetei `<a>` este `href` care poate crea o legătură către un alt document din spațiul Web, către o imagine, un film.

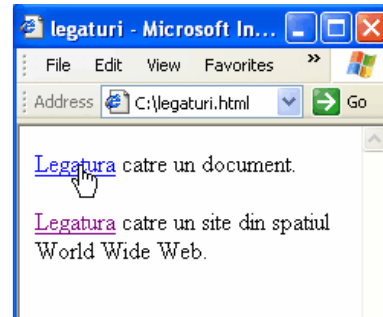
Legături relative sau absolute

Este important să știm cum creăm o legătură către o pagină Web sau o imagine, dar trebuie să știm și cum să le apelăm. De exemplu, dacă avem o pagină Web pe un server la adresa: `http://www.un_site_oarecare.ro/folder1/pagini/pagina1.html`, atunci când o apelăm putem scrie de fiecare dată toată calea, adică să scriem calea absolută a fișierului respectiv sau putem scrie o cale relativă la fișier. Legătura relativă se referă la modalitatea de referire a paginilor. De exemplu, dacă cele două fișiere se află în același folder, putem scrie doar "pagina1.html".

Concluzia este că cea mai bună modalitate de apelare a unei pagini este prin utilizarea legăturii relative la pagina respectivă.

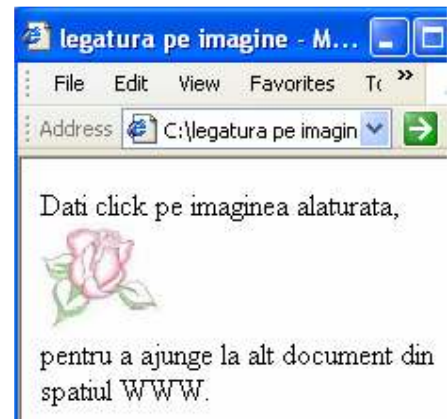
Exemplu de legătură relativă către un document care se află în același folder cu documentul apelant, respectiv un exemplu de legătură absolută către un document din spațiul Web.

```
<html>
<head><title>legaturi</title></head>
<body>
<a href="pagina.html">
Legatura</a> catre un document.
<p> <a href="http://www.einformatica.ro/">
Legatura
</a> catre un site din spatiul World Wide
Web. </p>
</body>
</html>
```



Exemplu de legătură pe o imagine.

```
<html>
<head><title>legatura pe imagine</title>
</head>
<body>
Dati click pe imaginea alaturata, <br>
<a href="fisier.html">
<br>
</a>
pentru a ajunge la alt document din spatiul
WWW.
</body>
</html>
```



Exemplu de legătură pe aceeași pagină. Această modalitate de legare a conținutului paginii se utilizează îndeosebi la paginile Web stufoase, cu conținut încărcat, în care se află multă informație.

```
<html>
<head>
<title>legatura pe aceeasi pagina</title></head>
<body>
<p><a href="#au">Legatura catre luna august.
</a></p>
<h2><a name="ia">Ianuarie</a></h2>
<h2>Februarie</h2>
<h2>Martie</h2>
<h2>Aprilie</a></h2>
<h2>Mai</h2>
<h2>Iunie</h2>
<h2>Iulie</h2>
<h2><a name="au">August</a>
</h2>
<p>
<a href="#ia">Legatura catre luna
ianuarie.</a></p>
<h2>Septembrie</h2>
<h2>Octombrie</h2>
<h2>Noiembrie</h2>
<h2>Decembrie</h2>
</body>
</html>
```

[Legatura catre luna august.](#)

Ianuarie

Februarie

Martie

Aprilie

Mai

Iunie

Iulie

August

[Legatura catre luna ianuarie.](#)

Atribute specifice elementului Anchor (<a>):

Atribut	Valoare	Descriere
charset	character_encoding	Specifică codul caracterului țintei URL.
coords	if shape="rect" then coords="left,top,right,bottom" if shape="circ" then coords="centerx,centery,radius" if shape="poly" then coords="x1,y1,x2,y2,...,xn,yn"	Specifică coordonatele atributului shape pentru a defini o regiune dintr-o imagine pentru maparea imaginii.
href	URL	Ținta URL a legăturii.
hreflang	language_code	Specifică limbajul țintei URL.
name	section_name	Numele ancorei. Se utilizează acest atribut pentru a crea un "semn" într-un document.
rel	Alternate / designates / stylesheet / start / next / prev / contents / index / glossary / copyright / chapter / section / subsection / appendix / help / bookmark	Specifică relațiile dintre documentul curent și ținta URL.
rev	Alternate / designates / stylesheet / start / next / prev / contents / index / glossary / copyright / chapter / section / subsection / appendix / help / bookmark	Specifică relațiile dintre ținta URL și documentul curent.
shape	rect / rectangle / circ / circle / poly / polygon	Definește tipul regiunii ce va fi definită pentru mapare în aria etichetei curente. Se utilizează cu atributul coords.
target	_blank _parent _self _top	-ținta URL se va deschide într-o nouă fereastră -ținta URL se va deschide în <i>parent frameset</i> -ținta URL se va deschide în același cadru -ținta URL se va deschide în corpul ferestrei
type	mime_type	Specifică tipul MIME al țintei URL.

Cadre HTML – HTML Frame – permit afișarea mai multor pagini Web în fereastra unui browser. Fiecare document HTML afișat în browser este numit frame (cadru) și este independent de celelalte frame-uri. Avantajele utilizării frame-urilor sunt:

- când se îmbunătățește conținutul unui site Web se pot modifica doar cadrele respective, nu întregul site.
- site-ul se încarcă mai repede în browser.

Dezavantaje:

- este dificil de printat o pagină Web ce conține cadre
- unele motoare de căutare nu verifică decât conținutul cadrului principal, nu conținutul tuturor cadrelor.

Etichetele cadrelor HTML:

<frameset> - definește un set de cadre;

<frame> - definește un cadru al ferestrei;

<noframes> - definește o secțiune noframe pentru browser-ele care nu pot afișa cadre;

<iframe> - definește un cadru într-o porțiune din interiorul ferestrei

Elementul **<frameset>** definește un set de cadre, unde fiecare cadru deschide separat câte o pagină Web. Pentru a realiza acest lucru, se utilizează atributele: **cols** – coloane și **rows** – linii.

Exemplu de utilizare a cadrelor cu atributul *cols*. Paginile se salvează separat, de preferat în același folder.

Pagina principală:

```
<html>
<frameset cols = "30%, 70%">
  <frame src ="menu.html" />
  <frame src ="pagina simpla.html"
 />
</frameset>
</html>
```

Pagina din stânga (menu.html):

```
<html>
<head><title>Meniu</title></head>
<body bgcolor="silver">
<h2>Albert Einstein</h2>
"Imaginatia este mai importanta
decât cunoasterea"
</body></html>
```

Pagina din dreapta (pagina simpla.html):

```
<html>
<head><title>Einstein</title></head>
<body>
<center>
<h2>Omul secolului</h2>
<hr><br>
</center>
Anul 1905 este un glorios pentru descoperirile din domeniul fizicii,
an ce a provocat valuri la nivel mondial si pentru care, 2005 este
considerat anul Einstein. De acum este numit <i> The man of the
century</i> (Omul secolului).
</body></html>
```



Elementul **<noframes>** se utilizează pentru ca utilizatorii browser-elor ce nu pot utiliza cadre, să primească un mesaj de avertizare. Pentru ceilalți, rezultatul este ca la exemplul de mai sus.

Exemplu

Pagina principală:

```
<html>
<frameset cols = "30%, 70%">
<noframes>
  <body> Browser-ul dumneavoastră nu
poate afișa cadre!</body></noframes>
  <frame src ="menu.html" />
  <frame src ="pagina simpla.html" />
</frameset>
</html>
```

Browser-ul dumneavoastra nu poate afisa cadre!

Elementul **<iframe>** crează un frame care conține o altă pagină Web, ca în exemplul următor.

Exemplu Acest element se utilizează în cazul în care dorim să afișăm conținutul altei pagini Web pe o suprafață mică, delimitată de noi într-o anumită zonă a paginii principale.

Pagina principală:

```
<html>
<head><title>Flori</title>
</head>
<body>
<h2><p align="center">Flori</p>
</h2>
<hr>Trandafir
<iframe src="trandafir.html"
align="middle"      frameborder=1
height=40%         width=30%
scrolling="yes"></iframe>
<p>Zambila
<iframe src="zambila.html"
frameborder=0></iframe></p>
</body>
</html>
```

Flori



Fișierul trandafir.html:

```
<html>
<head><title>Trandafir</title>
</head>
<body>
<h3>Trandafir</h3>
<br />
Sa nu uitam nicicand sa iubim
trandafirii!
</body>
</html>
```

Fișierul zambila.html:

```
<html>
<head><title>Zambila</title></head>
<body bgcolor="azure">
<h3>Zambila</h3>
<br />
Zambila este o floare de climat
subtropical-temperat, originara din
Orientul Apropiat.<br />
</body>
</html>
```

Atribute specifice elementului iframe:

Atribut	Valoare	Descriere
align	left / right / top / middle / bottom	Specifică modalitatea de aliniere a textului ce înconjoară elementul <i>iframe</i> .
frameborder	1 / 0	Specifică dacă <i>iframe</i> va afișa sau nu bordură.
height	pixeli în %	Definește înălțimea unui <i>iframe</i> .
longdesc	URL	Descrierea pe larg a URL-ului conținutului cadrului.
marginheight	pixeli	Definește marginile de sus și de jos ale <i>iframe</i> .

marginwidth	pixeli	Definește marginile din stânga și din dreapta ale <i>iframe</i> .
name	frame_name	Specifică numele unic al <i>iframe</i> .
scrolling	ys / no / auto	Definește bara scroll.
src	URL	URL-ul paginii Web afișată în <i>iframe</i> .
width	pixeli în %	Definește lățimea unui <i>iframe</i> .

Elementul **<frame>** definește un cadrul al ferestrei și are următoarele atribute: *frameborder*, *longdesc*, *marginheight*, *marginwidth*, *name*, *noresize*, *scrolling*, *src*.

Formulare HTML – HTML Form – sunt utilizate pentru a selecta diferite tipuri de intrări ale utilizatorilor. Ele se folosesc pentru ca utilizatorii să-și poată exprima opiniile prin diverse sondaje de opinie, să completeze chestionare, să-și verifice cunoștințele cu ajutorul unor teste, să cumpere diverse produse on-line, să ceară abonament la newsletter și multe altele.

Etichetele formularelor HTML:

- <form>** - definește un formular pentru o intrare a utilizatorului;
- <input>** - definește intrarea unui câmp;
- <textarea>** - definește aria textului (text-area);
- <label>** - definește o etichetă de control
- <fieldset>** definește un fieldset;
- <legend>** - definește legenda unui fieldset;
- <select>** - definește o listă selectabilă;
- <optgroup>** - definește o opțiune a unui grup;
- <option>** - definește o opțiune;
- <button>** - definește un buton pe care se "apasă"

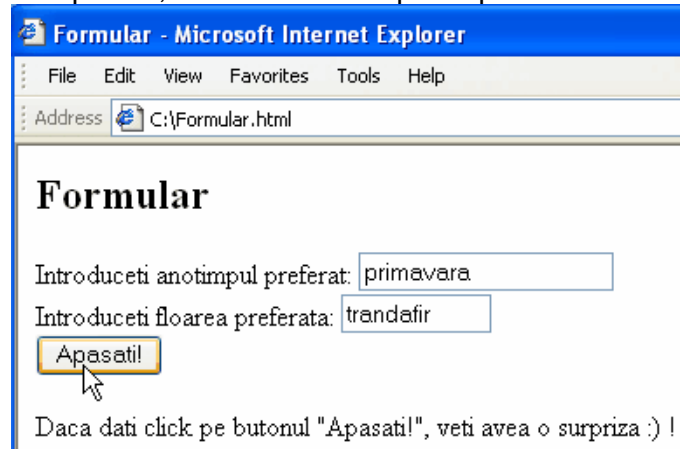
Elementul **form** poate conține un câmp de text, checkboxes, butoane radio. Formularele sunt utilizate pentru a trimite datele introduse de către utilizator către un URL specificat.

Atribute specifice elementului form:

Atribut	Valoare	Descriere
action	URL	URL-ul ce definește unde vor fi trimise datele când va fi "apasat" butonul.
accept	listă cu conținut	O listă separată prin virgulă ce conține tipul de conținut pe baza căruia server-ul va procesa corect formularul.
accept-charset	charset-list	O listă separată prin virgulă ce poate conține seturi de caractere pentru formular.
enctype	mimetype	Tipul mime utilizat pentru a coda conținutul formularului.
method	get / post	method="get" trimite conținutul formularului către URL. method="post" trimite conținutul formularului în conținutul cererii.
name	nume formular	Definește numele formularului
target	_blank _self _parent _top	-ținta URL se va deschide într-o nouă fereastră -ținta URL se va deschide în <i>parent frameset</i> -ținta URL se va deschide în același cadru -ținta URL se va deschide în corpul ferestrei

Exemplu de utilizare a elementului form. În acest exemplu, utilizatorii pot introduce informații pe pagina Web și pot acționa butonul *Apăsați!* care are ca efect deschiderea altei pagini Web. Pentru acțiuni mai complicate, se utilizează scripturi speciale.

```
<html>
<head><title>Formular</title></head>
<body>
<h2>Formular</h2>
<form action="surpriza.html" method="get">
Introduceti anotimpul preferat:
<input type="text" name="x" value="primavara"> <br />
Introduceti floarea preferata:
<input type="text" name="y" value="trandafir" size=10 >
<br />
<input type="submit" value="Apasati!">
</form>
<p>Daca dati click pe butonul "Apasati!", veti avea o surpriza :) !</p>
</body>
</html>
```



Elementul input definește începutul câmpului de introducere a datelor de către utilizatori.

Atribute specifice elementului input:

Atribut	Valoare	Descriere
accept	listă cu conținut	O listă separată prin virgulă ce conține tipul de conținut pe baza căruia server-ul va procesa corect formularul.
align	left / right / top / texttop / middle / absmiddle / baseline / bottom / absbottom	Se utilizează numai cu type="image" și definește aliniamentul textului ce urmează imaginii.
alt	text	Se utilizează numai cu type="image" și definește un text alternativ, pentru cazul în care nu se încarcă o imagine.
checked	checked	Se utilizează cu type="checkbox", type="radio" și indică faptul că elementul introdus va fi verificat la prima încărcare.
disabled	disabled	Dezactivează elementul introdus la prima încărcare.
maxlength	număr	Definește numărul maxim de caractere permise în câmpul de tip text.
name	nume formular	Definește numele formularului
readonly	readonly	Indică faptul că valoarea acestui câmp nu poate fi modificată.
size	număr de tip char	Definește dimensiunea elementului care va trebui introdus.
src	URL	Se utilizează numai cu type="image" și definește URL pentru imaginea care va fi afișată.

type	button / checkbox / file / hidden / image / password / radio / reset / submit / text	Definește tipul elementului care va fi trebui introdus.
value	value	Definește valori diferite în funcție de tipul butoanelor. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pentru butoanele reset și submit definește textul de pe buton ○ Pentru butoanele image definește rezultatul câmpului care trece prin script. ○ Pentru butoanele checkboxes și radio definește rezultatul elementului introdus când se dă click pe buton. ○ Pentru câmpurile hidden, password și text definește valoarea inițială a elementului.

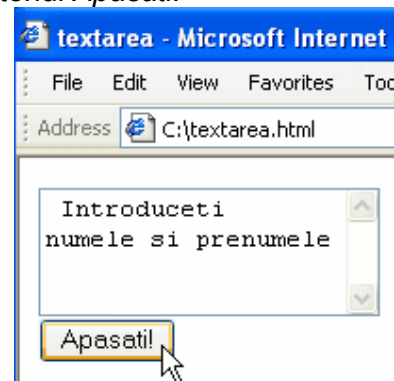
Elementul **textarea** definește aria textului în care utilizatorii pot introduce text.

Atribute specifice elementului **textarea**:

Atribut	Valoare	Descriere
cols	număr	Specifică numărul de coloane vizibile în aria de introducere a textului.
rows	număr	Specifică numărul de rânduri vizibile în aria de introducere a textului.
disabled	disabled	Dezactivează elementul introdus la prima încărcare.
name	nume	Specifică numele pentru aria de introducere a textului.
readonly	readonly	Indică faptul că valoarea acestui câmp nu poate fi modificată.

Exemplu de utilizare a elementului textarea. În acest exemplu utilizatorii pot introduce un comentariu pe o suprafață mai mare înainte de a acționa butonul *Apasati!*

```
<html>
<head><title>textarea</title></head>
<body>
<p></p>
  <form action="surpriza.html" method="get">
<textarea name="z" value="0"cols=20 rows=4 >
Introduceti numele si prenumele</textarea>
<br>
<input type="submit" value="Apasati!">
</form>
</body>
</html>
```



Elementul **label** definește o etichetă de control. Cu ajutorul elementului label se poate acționa un buton radio atât prin acționarea lui directă cât și prin executarea unui click pe textul asociat butonului radio.

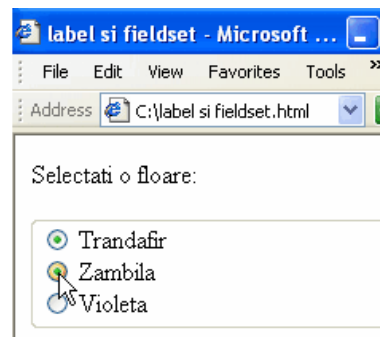
Atribut specific elementului **label**:

Atribut	Valoare	Descriere
for	numele altui câmp	Definește cărui element din formular îi este atribuit.

Elementul fieldset desenează un dreptunghi în jurul elementelor pe care le conține.

Exemplu de utilizare a elementelor: *label* și *fieldset*. În acest exemplu se utilizează elementul **fieldset** pentru a încadra într-un dreptunghi butoanele radio. Fiecare buton radio are câte o etichetă (label) ce permite selectarea butonului dacă acționăm asupra textului ce aparține butonului respectiv.

```
<html>
<head>
  <title>label si fieldset</title>
</head>
<body>
<p>Selectati o floare:</p>
<form name="input" action="">
<fieldset>
<input type="radio" name="x" id="trandafir">
<label for="trandafir">Trandafir</label><br>
<input type="radio" name="zambila" id="zambila">
<label for="zambila">Zambila</label><br>
<input type="radio" name="violeta" id="violeta">
<label for="violeta">Violeta</label>
</fieldset>
</form>
</body>
</html>
```



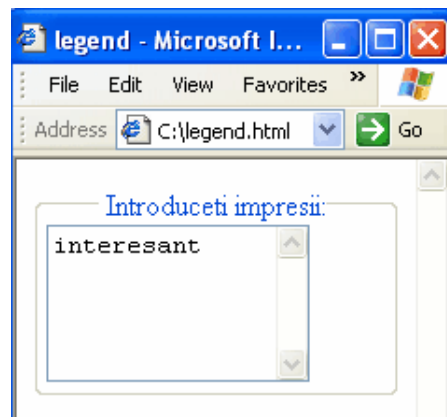
Elementul legend definește legenda elementului pentru fieldset.

Atribut specific elementului **legend**:

Atribut	Valoare	Descriere
align	top / bottom / left / right	Definește modalitatea de aliniere a conținutului din fieldset. Dacă nu este definit nimic, alinierea este <i>top</i> .

Exemplu de utilizare a elementului: *legend*.

```
<html>
<head>
  <title>legend</title>
</head>
<body>
<fieldset>
<legend align="center">
Introduceti impresii:</legend>
<textarea cols=15 rows=5>interesant
</textarea>
</fieldset>
</form>
</body>
</html>
```



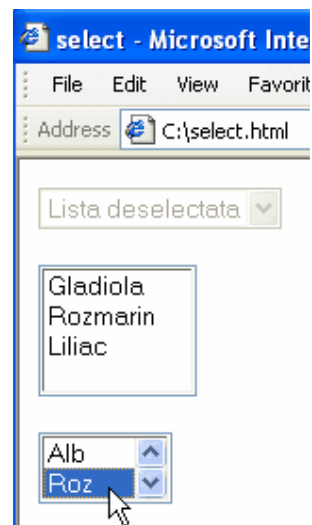
Elementul select permite selectarea unui element dintr-o listă.

Atribute specifice elementului **select**:

Atribut	Valoare	Descriere
disabled	disabled	Dezactivează lista.
multiple	multiple	Permite selectarea mai multor itemi în același timp.
name	nume	Permite definirea unui nume.
size	număr	Definește un număr vizibil de itemi din listă.

Exemplu de utilizare a elementului: *select*.

```
<html>
<head><title>select</title></head>
<body>
<select disabled>
  <option value = "zero">
    Lista deselectata</option>
</select>
<p>
<select multiple>
  <option value = "gladiola">Gladiola</option>
  <option value = "rozmarin">Rozmarin</option>
  <option value = "liliac">Liliac</option>
</select></p>
<select size=2>
  <option value = "alb">Alb</option>
  <option value = "roz">Roz</option>
  <option value = "rosu">Rosu</option>
  <option value = "galben" >Galben</option>
</select>
</body></html>
```



Elementul **optgroup** definește opțiunea de grup și permite gruparea mai multor opțiuni.

Atribute specifice elementului **select**:

Atribut	Valoare	Descriere
disabled	disabled	Dezactivează opțiunea de grup la prima încărcare.
label	text label	Definește label pentru un grup de opțiuni.

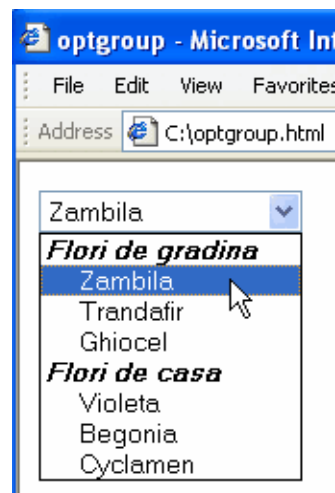
Elementul **option** definește opțiunea dintr-o listă.

Atribute specifice elementului **option**:

Atribut	Valoare	Descriere
disabled	disabled	Specifică faptul că opțiunea ar trebui dezactivată la prima încărcare.
label	text label	Definește <i>label</i> pentru un grup de opțiuni.
selected	selected	Specifică faptul că opțiunea ar trebui să apară selectată.
value	text	Definește valoarea opțiunii pentru a fi trimisă către server.

Exemplu de utilizare a elementelor: *optgroup* și *option*.

```
<html>
<head><title>optgroup</title></head>
<body>
<select>
<optgroup label="Flori de gradina">
<option value = "zambila">Zambila</option>
<option value = "trandafir">Trandafir</option>
<option value = "ghiocel">Ghiocel</option>
</optgroup>
<optgroup label="Flori de casa">
<option value = "violeta">Violeta</option>
<option value = "begonia">Begonia</option>
<option value = "cyclamen">Cyclamen</option>
</optgroup></select>
</body>
</html>
```



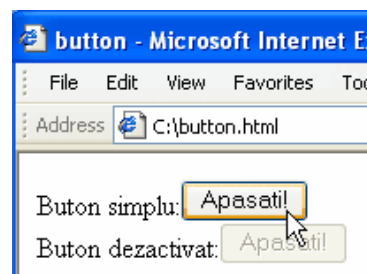
Elementul **button** definește un buton pe care puteți “apăsa”.

Atribute specifice elementului **option**:

Atribut	Valoare	Descriere
disabled	disabled	Dezactivează butonul.
name	Numele butonului	Specifică numele butonului.
type	button / reset / submit	Definește tipul butonului.
value	o valoare	Definește valoarea inițială a butonului care va putea fi schimbată pe parcurs.

Exemplu de utilizare a elementului: *button*.

```
<html>
<head><title>button</title>
</head>
<body>
Buton simplu:<button>Apasati!</button><br />
Buton
disabled>Apasati!</button>
</body></html>
```



Imagini HTML – HTML Images – sunt utilizate pentru a afișa imagini într-un document cu ajutorul etichetei ****. Atributul cel mai important este **src (source)**, care permite definirea sursei imaginii care va fi afișată. Pentru a ține minte mai ușor etichetele, trebuie să reținem că *img* vine de la image (image) și *src* de la source (sursă).

Formatul unei imagini

Imaginile au diferite extensii, în funcție de programul cu care au fost prelucrate sau create. În spațiul Web, formatele care sunt recunoscute de către browser-e sunt: .gif, .jpg și .jpeg, unde gif este prescurtarea de la Graphics Interchange Format, iar jpg sau jpeg sunt prescurtări de la Joint Photographic Experts Group. Un alt format care este recunoscut doar de către Internet Explorer este .bmp (bitmap), dar pentru faptul că nu este recunoscut de către alte browser-e, nu vă recomand să-l folosiți într-o pagină Web.

Etichetele imaginilor HTML:

**** - definește o imagine;

<map> - definește maparea unei imagini pe parte de client;

<area> - definește o suprafață pe care putem da click din interiorul unei imagini mapate.

Elementul **img** definește elementul **img** al unei imagini.

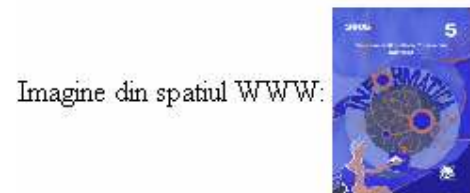
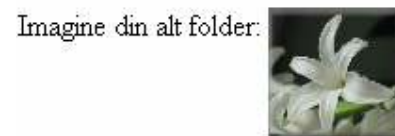
Atribute specifice elementului **img**:

Atribut	Valoare	Descriere
alt	text	Definește o descriere a imaginii.
src	URL	URL al imaginii care va fi afișată.
align	top / bottom / middle / left / right	Specifică modalitatea de aliniere a imaginii în concordanță cu textul înconjurător.
border	pixeli	Definește bordura din jurul imaginii.
height	Pixeli în %	Definește înălțimea unei imagini.
hspace	pixeli	Definește spațiul alb din stânga și din dreapta imaginii
ismap	URL	Definește imaginea pe parte de server a imaginii mapate.

longdesc	URL	URL al unui document care conține o descriere mai lungă a imaginii.
usemap	URL	Definește imaginea pe parte de client a imaginii mapate.
vspace	pixeli	Definește spațiul alb din partea de sus și din partea de jos a imaginii.
width	Pixeli în %	Setează lățimea unei imagini.

Exemplu de utilizare a elementului: *img*. Dacă imaginea se află în același folder în care avem și pagina Web, atunci o apelăm prin numele ei, alfel suntem nevoiți să scriem calea unde se află imaginea, pentru ca browser-ul să știe unde să o caute. Este de preferat să nu dăm toată calea în care se află imaginea, adică: "c:/fisiere/site/imagini/t2.jpg" sau alta, ci doar "imagini/t2.jpg". Diferența constă în faptul că dacă dăm toată calea, în momentul în care mutăm pagina Web pe alt computer, nu mai vedem imaginile, pentru că au altă cale.

```
<html>
<head><title>imagini</title>
</head>
<body>
<p>
Imagine din acelasi folder:
</p>
Imagine din alt folder:
</p>
Imagine din spatiul WWW:
</p>
</body>
</html>
```



Elementul **map** definește maparea imaginii pe parte de client, asta presupune că imaginea conține zone în care poți executa click pentru a realiza o acțiune.

Atribute specifice elementului **map**:

Atribut	Valoare	Descriere
id	nume	Definește un nume unic pentru eticheta <i>map</i> .
name	nume	Definește un nume unic pentru eticheta <i>map</i> .

Elementul **area** definește o regiune dintr-o imagine mapată.

Atribute specifice elementului **area**:

Atribut	Valoare	Descriere
alt	text	Specifică textul alternativ pentru suprafața mapată
coords	dacă shape="rect", coords= "stânga, sus, dreapta, jos" dacă shape="circ", coords= "centruX, centruY, raza"	Specifică coordonatele pentru suprafața pe care se poate executa click.

	dacă shape="poly", coords="x1, y1, x2, y2,...,xn,yn"	
href	URL	Specifică ținta URL a suprafeței mapate.
nohref	true / false	Exclude o suprafață din maparea imaginii.
shape	rect / rectangle / circ / circle / poly / polygon	Definește forma unei suprafețe.
target	_blank/ _parent/ _self/ _top	Definește locul unde se va deschide ținta URL. Astfel, pentru: _blank – ținta URL va fi într-o nouă fereastră; _self – ținta URL se va deschide în același cadru în care s-a dat click; _parent – ținta URL se va deschide parent frameset; _top – ținta URL se va deschide în corpul ferestrei.

Exemplu de utilizare a elementelor: *map* și *area*. În imaginea alăturată, pentru a mapa imaginea am plecat de la coordonatele x=0 și y=0 (colțul stânga sus) până la coordonatele x=200 și y=150 (dreapta jos). Pentru laptop am utilizat o suprafață dreptunghiulară, iar pentru neuron (litera O din cuvântul Informatica) am utilizat un cerc. Pentru cercul neuronului am luat coordonatele: x=50, y=70 și raza cercului=15.

```
<html>
<head><title>maparea imaginii</title>
</head>
<body>
<p>Dati click pe laptop:</p>
<img src ="coperta5.jpg" border=0 width ="150"
height ="200" alt="Revista Informatica"
usemap="#rev">
<map id ="rev" name="rev">
<area shape ="rect" coords ="7,10,40,30" href
="2005.htm" target ="_blank" alt="2005">
<area shape ="circle" coords ="50,70,15"
href ="neuron.htm" target ="_blank"
alt="Neuron">
<area shape ="rect" coords ="50,150,80,180" href
="Laptop.htm" target ="_blank" alt="Laptop">
</map>
</body>
</html>
```



Fundal HTML – HTML Background – este utilizat pentru a îmbunătăți aspectul unui site Web. Pentru a realiza acest lucru, trebuie găsită o gamă de culori și nuanțe de culori pentru fundal și text astfel încât să se potrivească și să rezulte un aspect plăcut. Un lucru important în alegerea fundalului este realizarea unui contrast destul de puternic pentru ca utilizatorii să poată parcurge conținutul site-ului cu ușurință.

Ca fundal se pot alege nuanțe de culori sau imagini. În alegerea unei imagini pentru fundal trebuie să ținem seama de impactul pe care o să-l aibă asupra utilizatorilor. Dacă imaginea are un contrast puternic, ar fi indicată o prelucrare cu ajutorul unui editor de imagini, cum ar fi: Adobe Photoshop, Corel Draw, Paint Shop Pro și exemplele pot continua.

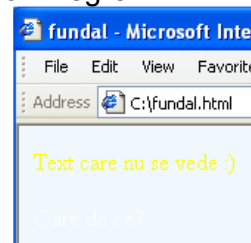
Un alt aspect important ar fi faptul că o imagine de dimensiuni mici se multiplică pe suprafața fundalului și poate dăuna aspectului final. Pentru a rezolva acest lucru, am putea crea noi o imagine de fundal simetrică, în așa fel încât dacă așezăm mai multe imagini una lângă alta, rezultatul să fie plăcut.

Din ce în ce mai puține site-uri profesionale renunță la imaginile pentru fundal în favoarea unei singure culori, de regulă alb sau gri deschis. Cea mai potrivită culoare pentru text, în cazul acesta este negru.

În continuare voi prezenta exemple pozitive de combinații de culori și exemple la care imaginea de fundal nu se potrivește cu nuanța aleasă pentru text.

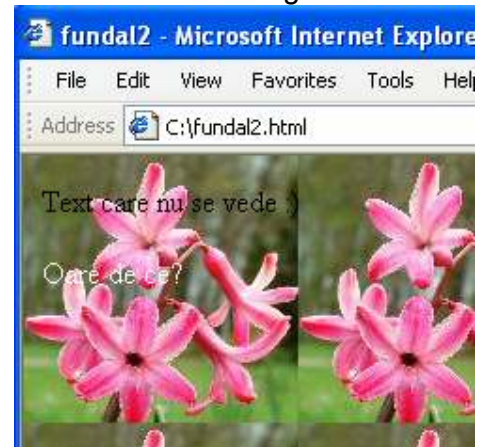
Exemplu de utilizare a elementului: *bgcolor*. Alegerea nuanțelor de culori este total greșită datorită contrastului foarte slab dintre ele. Culorile alb și galben pentru text sunt dificil de asociat cu fundalul, poate cu excepția culorii negre.

```
<html>
<head><title>fundal</title>
</head>
<body bgcolor="aliceblue" text="yellow">
<p>Text care nu se vede :)</p>
<font color="white">
Oare de ce?</font>
</body></html>
```



Exemplu de utilizare a elementului: *background*. Aici, alegerea ca fundal a unei flori nu este potrivită datorită faptului că imaginea are un contrast foarte puternic. Totuși, vom putea utiliza floarea după o prelucrare cu ajutorul unui editor de imagini.

```
<html>
<head><title>fundal2</title>
</head>
<body background="zambila roz.jpg">
<p>Text care nu se vede :)</p>
<font color="white">
Oare de ce?</font>
</body>
</html>
```



Exemplu Se vede vreo diferență între cele două exemple? Bineînțeles. Acest lucru se realizează după o prelucrare atentă a imaginii. Primul lucru pe care trebuie să-l facem este să avem o imagine într-adevăr bună, adică să aibă o rezoluție mare, după care căutăm un element care ne place pentru a-l prelucra. După ce vă alegeți obiectul, îl izolați, scăpați de fundal, îi aplicați diverse efecte (blur, illumination, ...) în funcție de preferințe și îi adăugați un fundal potrivit, de preferat o singură culoare. Dacă aveți o imagine ca aceasta, care conține o floare, orice alt element decorativ încarcă pagina. Nu trebuie să uităm scopul final și anume faptul că un site trebuie să transmită în primul rând informație.

```
<html>
<head><title>fundal
zambile roz</title>
</head>
<body
background="zambila6.jpg"
text="hotpink">
<h2>
<p align="center">Nu-i asa
ca va plac
zambilele?</p></h2>
</body>
</html>
```



OBS Înainte de a alege o imagine pentru fundal trebuie să ne punem următoarele întrebări:

- Imaginea aleasă de noi va crește cu mult timpul de încărcare a paginii?
- Se potrivesc culorile predominante ale imaginii alese de noi cu restul paginii ?
- Imaginea transmite aceeași idee vizitatorului, ca restul site-ului?
- Imaginea de fundal distrage atenția vizitatorului site-ului?

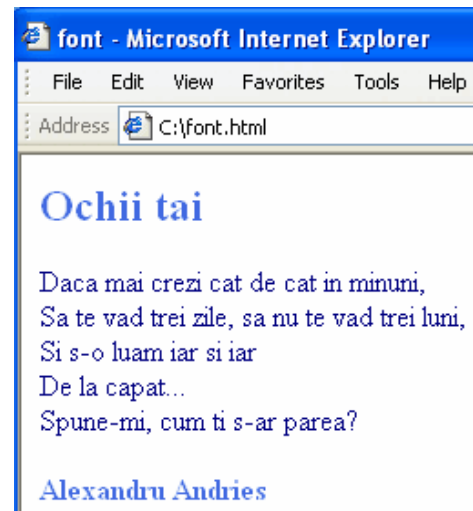
Fonturi HTML – HTML Fonts realizează formatarea unui text. Formatarea este de preferat să o realizați cu ajutorul stilurilor, ca în exemplul de mai jos.

Atribute specifice elementului **font**:

Atribut	Valoare	Descriere
color	nume culoare / valoare culoare	Definește culoarea fontului cu ajutorul unui nume predefinit scris în limba engleză sau cu ajutorul unui număr în hexazecimal..
face	nume font	Definește numele fontului, cum ar fi: face="Arial"
size	valoare număr + valoare număr - valoare număr	Definește dimensiunea fontului. Crește dimensiunea fontului. Scade dimensiunea fontului.

Exemplu În acest exemplu am utilizat câte un stil pentru a formata elementele <h2>, <p> și <h4> dintr-o pagină web.

```
<html>
<head><title>font</title>
</head>
<body>
<h2 style="color:royalblue"
face="Verdana">Ochii tai</h2>
<p style="color:navy" face="Monotype
Corsiva">
Daca mai crezi cat de cat in minuni,<br/>
Sa te vad trei zile, sa nu te vad trei
luni,<br/>
Si s-o luam iar si iar<br/>
De la capat...<br/>
Spune-mi, cum ti s-ar parea?</p>
<h4 style="color:royalblue" face="Verdana">
Alexandru Andries</h4>
</body>
</html>
```



HTML Headings – sunt de la <h1> la <h6> și realizează redimensionarea unui text. <h1> transformă un text din orice dimensiune în dimensiunea cea mai mare, adică echivalentul la 24 point, <h2> 18 point, <h3> 14 point, <h4> 12 point, <h5> 10 point, <h6> 8 point. O linie liberă este automat inserată înainte și după heading.

Exemplu

```
<h1> Cel mai mare heading</h1>
<h6> Cel mai mic heading </h6>
```