

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

مقالات

HTML

منبع:

www.Dev.ir

دریم ویور : رویاباف طراحان وب

نام این نرم افزار به معنای رویاباف میباشد ، البته از نظر من ماکرومدیا در این مورد اصلا اقرار نکرده است . چون کار این نرم افزار آنچنان ظریف و استثنایی است که جز در رویای شما قابل تصور نیست . در این مقاله در مورد قابلیت های نرم افزار Dreamweaver صحبت خواهد شد .

کار دریم ویور چیست ؟

نرم افزار Dreamweaver از شرکت Macromedia در نگاه اول نرم افزار ساده ای جهت ساخت صفحات HTML (Hyper Text Markup Language) است . که به ما کمک میکند تا مجبور نشویم کدهای زبان HTML را حفظ کنیم و با چند حرکت و کلیک دستورات به زبان HTML انجام میشوند و در واقع باید بگوییم این نرم افزار Dreamweaver است که Tag های زبان HTML را کاملا حفظ کرده و برای ما انجام میدهد .

شاید اولین سوالی که برای شما پیش بیاید این است که چه اشخاصی به سوی نرم افزار Dreamweaver میروند و چرا از نرم افزار های رقیب Dreamweaver یعنی GoLive از شرکت Adobe و FrontPage از شرکت Microsoft استفاده نکنیم . جواب این است که نرم افزار Dreamweaver از شرکت Macromedia و همچنین نرم افزار GoLive از شرکت Adobe برای طراحان وبی است که کارهای گرافیکی میتوانند بکنند یا بهتر بگوییم طراح گرافیکی هستند اما نرم افزار FrontPage از شرکت Microsoft برای کسانی بیشتر به درد میخورد که کار آنها اتوماسیون اداری است یعنی با مجموعه برنامه Office از شرکت Microsoft کار میکنند بهتر است . و ما چون زمینه کارمان گرافیک است از بین نرم افزار های Macromedia Dreamweaver MX 2004 و GoLive CS از شرکت Adobe نرم افزار Dreamweaver را انتخاب کردیم ، زیرا نرم افزار Dreamweaver با نرم افزار Fireworks از همین شرکت Macromedia است به خوبی مکالمه میکند و نرم افزار GoLive با نرم افزار Adobe ImageReady به خوبی مکالمه میکند و ما نیز چون Target کارمان شرکت Macromedia است نرم افزار Dreamweaver MX 2004 را انتخاب کردیم .

Dreamweaver MX 2004 به جز ساخت صفحات HTML از نوع Static و Dynamic میتواند به ساخت صفحات با PHP و ASP و ASP.NET و JSP و ColdFusion نیز به ما کمک کند ، همچنین این برنامه فلش را بخوبی پشتیبانی میکند و همین امر در طراحی سرعت ما را افزایش و خطاهای ایجاد شده در فرانت پیج را در هنگام کار با فلش ها کاهش میدهد . این برنامه ساخت behavior ها را نیز بخوبی پشتیبانی میکند . امکانات دیگر آن در هنگام کار با برنامه چندان زیاد است که گاهی از اینهمه ابزار به هیجان می آید . پس از این پس برای بافتن رویاهای خود در وب یک رویاباف دارید !

سایت خود را مطابق تکنولوژی جستجوگر ها طراحی کنید

بسیاری از وب سایت ها هستند که نمیتوانند ترافیک کافی را برای سایت خود بدست آورند ، یکی از این علت ها يك نکته ساده است : " وب سایت برای موتور های جستجوگر بهینه نشده " . در این مقاله اعمالی که برای بهینه سازی وب سایت در برخورد با موتور های جستجو باید صورت گیرد شرح داده میشود :

۱. صفحات را مطابق میل جستجوگر ها طراحی کنید :

برای يك موتور جستجو گرافيك سایت شما یا فلش ها و كد هاي جاوا اسكربت جذابي كه ساخته اید اهميتي ندارد . بلکه چيزي كه يك موتور جستجو نیاز دارد روان بودن كد نوشته شده در صفحات است . منظور من نوشتن كامنت در بين تگ ها یا رعایت كردن فاصله ها نیست بلکه استفاده از تگ هايي است كه جستجوگر ها از آنها استفاده میکنند . تگ هاي مهم در يك صفحه وب عبارتند از : تگ title و description و Keywords و Alt . (این روزها بعضي از موتور هاي جستجو فقط از تگ Keywords برای ارائه نتایج استفاده میکنند) .

چند نکته :

- اگر از جدول ها برای ساخت صفحات سایتان بهره گرفته اید ، سعی کنید از كد هاي ساده استفاده کنید نه از تگ هاي تو در توي پیچیده .

- استفاده از فریم ها باعث سر گیجه موتور هاي جستجو میشود كه به ضرر شماست . در ضمن استفاده از فریم ها دیگر در طراحی سایت ها متداول نیست .

- اگر از كد هاي جاوا اسكربت استفاده کرده اید برای فراخواني فایل هاي جاوا اسكربت خارجي از كد هاي کوتاه استفاده کنید .

- استفاده از تگ Alt در تگ تصاویر موتور هاي جستجو را در یافتن موضوع تصاویر كمك میکند . حتما از این تگ برای عكس ها استفاده کنید .

- متن اصلي را قبل از عكس ها در صفحاتتان قرار دهید و یا حداقل عكس ها را در میان متن قرار دهید .

۲. کلمات کلیدی Keywords :

استفاده از این تگ بسیار اهمیت داره و نوع کلمات استفاده شده در اون هم مهمه . سایت wordtracker کلمات کلیدی خوبي را برای هر نوع سایتي پیشنهاد میدهد كه ميتوانید از آن بهره بگیرید . تعداد کلماتي كه ميتوان در این تگ استفاده كرد محدودیت خاصی ندارد ، اما برای حصول نتیجه بهتر از ۱۰ الي ۱۵ كلمه برتر استفاده کنید .

۳. محتوای سایت :

بسياري از موتور هاي جستجو از متن اصلي صفحات برای یافتن کلمات کلیدی استفاده شده در تگ keywords استفاده میکنند . پس استفاده درست از کلمات کلیدی و مطابقت آن کلمات با متن شما بسیار اهمیت دارد. کلمات اصلي متن را در تگ heading و یا bold بگذارید و یا آن را لينك کنید تا جستجوگر ها به آن لغات اهیت ویژه اي دهند .

۴. عنوان سایت :

تگ title يکي از مهم ترين بخش ها از دید جستجوگر هاست . عنوان صفحات نیز باید مانند کلمات کلیدی درست و مطابق متن انتخاب شود . چون گاهي موتور هاي جستجوگر به عناوين صفحات بیش از کلمات کلیدی اهمیت میدهند . تعداد کلماتي كه در عنوان صفحات استفاده میکنید نیز برای اینکه از حد استاندارد جستجوگر ها خارج نباشد باید حداکثر ۹ كلمه باشد .

۵. تگ توضیحات :

موتور های جستجو هنگام نشان دادن نتایج جستجوی خود ، اطلاعات تگ متای توضیحات هر صفحه را برای نمایش توضیحات آن سایت نمایش میدهند . بنابراین نوشتن توضیحات جذاب و درست بیننده را به سوی سایت شما جذب میکند . استاندارد تعداد کلمات این تگ ۲۰ الی ۲۵ کلمه میباشد .

۶. گرافیک :

استفاده از عکس اگر چه زیبایی خاصی به سایت شما میدهد اما حتی با تگ ALT نیز یک عکس به اندازه چند کلمه قدرت ندارد . چون موتور های جستجو فقط کلمات را میشناسند و عکس ها را هم با تگ Alt آنها شناسایی میکنند . بنا براین استفاده از عکس به جای لینک و یا بجای متن از خوانایی سایت شما برای چشم های یک موتور جستجوگر می کاهد .

۷. نقشه سایت :

نقشه سایت کمک بسیاری به جستجوگر ها میکند تا تمام صفحات سایت شما را شناسایی کنند . ابزار های زیادی بر روی وب هست که نقشه سایت شما را در چند کلیک میسازد .

۸. لینک های هدایتگر :

لینک هایی که به دیگر صفحات سایت میدهید باید ساده باشد . استفاده از منوهای pop up و فلش و مانند آن از خوانایی لینک های شما می کاهد . اگر مجبور به استفاده از لینک های پیچیده در طراحی سایت هستید میتوانید از لینک های ساده در انتهای صفحات استفاده کنید تا موتور های جستجوگر نیز بتوانند لینک های شما را شناسایی کنند .

رعایت اصول فوق باعث میشود تا سایت شما در نتیجه جستجوی جستجوگر های معروف رتبه بالاتری را بدست آورد .

متاگ چیست ؟

متاگ ها راهی برای شناساندن وب سایت شما به جهان خارج است . عنوان تگ هایی که برای صفحات سایت خود تعریف میکنید موتور های جستجوگر را در شناختن مطالب داخل سایت شما یاری میکند .

دو نوع اصلی متاگ وجود دارد :

HTTP-EQUIV

این متاگ باعث میشود که اطلاعات اضافی ای همراه صفحه وب درخواستی شما در http header به مرورگر ارسال شود . مثلا میتوانید تاریخ انقضای اطلاعات را تعیین کنید یا میتوانید صفحه وب را با یک متا تگ خاص پس از چند ثانیه به صفحه دیگری بفرستید بدون دخالت کاربر !

NAME

این نوع از متاتگ برای تعیین اطلاعات داخل صفحه وب استفاده میشود که باعث میشود صفحه وب شما با راحتی بیشتری برای موتورهای جستجوگر شناخته شود ... مثلا زبان این صفحه ، نام طراح ، کلمات کلیدی این صفحه و ...

متاتگ ها کجای صفحه وب نوشته میشوند ؟

متاتگ ها را باید داخل تگ head نوشت . در صفحه هایی که از چند فریم درست شده باید در تمام صفحات متاتگ را نوشت.

به مثال های زیر دقت کنید : content در متاتگ کارش معرفی مقداری هست که متاتگ با یکی از دو صفت name و HTTP-EQUIV در خود دارد .

مثال :

```
NAME="keywords" CONTENT="persian macromediax dreamweaver">
```

تگ بالا را به نگاه کنید . از نوع name است . مقدار name مساوی با keywords است . یعنی این متاتگ کارش شناساندن کلمات کلیدی سایت به موتور های جستجوگر است ... اگر میخواهید موتور های جستجو مانند گوگل سایت شما را بهتر بشناسند این تگ را به قالب سایت یا وبلاگ خود بیفزایید و در جلوی content کلمات کلیدی سایت خود را بنویسید .

مثال :

```
NAME="description" CONTENT="persian web design center">
```

تگ بالا کارش افزودن توضیحات سایت شما به موتور های جستجوگر است . اگر این تگ را به وب سایت یا وبلاگ خود اضافه کنید از ماه آینده اگر کسی بصورت تصادفی در گوگل به سایت شما برخورد توضیحات داخل این متا تگ را بجای توضیحات میبیند . یعنی گوگل دقیقا از این متاتگ برای ذخیره اطلاعات درباره سایت شما استفاده میکند . پس بکاربردن این متا تگ ها خیلی مهمه !

مثال :

```
<META HTTP-EQUIV="Expires" CONTENT="Tue, 04 Dec 1993 21:29:02 GMT">
```

تگ بالا تاریخ انقضای این صفحه وب را تعیین میکند . یعنی اگر کسی این صفحه وب را یکبار دیده باشد وقتی این زمان فرا برسد و او دوباره آدرس این سایت را در مرورگرش بزند این صفحه از داخل cache لود نمیشود بلکه از سرور دانلود میشود .

نمایش عکسی به دنبال نشانگر ماوس

این یکی دیگه از آموزش هایی است که با استفاده از اون می تونید مثل مقاله قبلی به چیزی رو به دنبال موس به حرکت در بیارین , اما با این تفاوت که به جای متن شما می تونید عکس یا عکس هایی رو به دنبال موس به حرکت در بیارید.

شما برای این کار باید دقیقا" بعد از <Body> این سورس را به فرم خود اضافه کنید :

```

<script>
var ns = (document.layers)?1:0;
var Anim=new Array(); /* holds interval events */
var imgwidth=40; // Image width
var imgheight=40; // Image height
var button = Array(); // to pre-cache images
button[0]=new Image();
button[0].src="pic1.gif";
button[1]=new Image();
button[1].src="pic3.gif";

//Initialize some variables to make the button always to appear on the frame's bottom-
right corner
if (ns) {
document.write("<LAYER NAME='FlyOnOff' LEFT=0 TOP=0></LAYER>");
horz=".left";
vert=".top";
docStyle="document.";
styleDoc="";
innerW="window..innerWidth";
innerH="window.innerHeight";
offsetX="window.pageXOffset";
offsetY="window.pageYOffset";
}else {
document.write("<div id='FlyOnOff' style='position:absolute; visibility:show; left:235px;
top:-50px; z-index:2'></div>");
horz=".pixelLeft";
vert=".pixelTop";
docStyle="";
styleDoc=".style";
innerW="document.body.clientWidth";
innerH="document.body.clientHeight";
offsetX="document.body.scrollLeft";
offsetY="document.body.scrollTop";
}

// Moves the button in the right position
function checkLocation() {
objectXY="FlyOnOff";
var availableX=eval(innerW);
var availableY=eval(innerH);
var currentX=eval(offsetX);
var currentY=eval(offsetY);
x=availableX-(imgwidth+30)+currentX;
y=availableY-(imgheight+20)+currentY;
eval(docStyle + objectXY + styleDoc + horz + "=" + x);
eval(docStyle + objectXY + styleDoc + vert + "=" + y);
}

```

```
}
```

```
Anim[0]=setInterval('checkLocation()', 10);
```

```
(document.layers)?window.captureEvents(Event.MOUSEMOVE):0;  
(document.layers)?window.onMouseMove=getMousePosition:document.onmousemove  
=getMousePosition;
```

```
var Dot_Ro=60; //Dot's distance from the mouse pointer  
var Dot_Theta=0; //Dot's initial angle  
var Dot_Speed; //Dot's absolute Angular speed  
var Dot_Direction=1; //Dot's direction (1=clockwise)  
var Dot_x=0; //Dot's original position  
var Dot_y=0;
```

```
var alpha; //Angle from the fly to the mouse  
var mult; //Ausiliary variable to define the angle
```

```
var picX = 20; //Fly's coords.  
var picY = 100;  
var mouseX = 0; //Mouse coords.  
var mouseY = 0;  
var step = 10; //Pixels  
var speed = 100;//u-seconds
```

```
// Dir specifies the right picture;  
// img pre-caches images.  
var dir = Array();  
dir[-4]="pic1.gif";  
dir[-1]="pic2.gif";  
dir[-2]="pic3.gif";  
dir[-3]="pic4.gif";  
dir[3]="pic1.gif";  
dir[4]="pic2.gif";  
dir[1]="pic3.gif";  
dir[2]="pic4.gif";  
dir[0]="";
```

```
var img = Array();  
for (var i=-4; i<5; i++){  
img[i]=new Image();  
img[i].src=dir[i];  
}
```

```

// Some HTML code to show the fly.
if (ns) {
document.write("<LAYER NAME='FlyDiv' LEFT=0 TOP=0></LAYER>");
}else {
document.write("<div id='FlyDiv' style='position:absolute'>");
document.write("</div>");
}

```

```

// Shows the proper image for the fly.
function display(direction) { //direction must be from -4 to 4, but not 0.
if (ns) {
document.pic.src = dir[direction];
}else{
pic.src = dir[direction];
}
}
}

```

```

function getMousePosition(e) {
mouseY=(ns)?e.pageY>window.event.y + document.body.scrollTop;
mouseX=(ns)?e.pageX>window.event.x + document.body.scrollLeft;
}

```

```

//Calculate new position
function calcNewPos() {

```

```

var dist=Math.sqrt(Math.pow(mouseY-picY,2) + Math.pow(mouseX-picX,2));
Dot_Speed=Math.PI/15;
Dot_Theta+=Dot_Direction*Dot_Speed;
Dot_x=mouseX+Dot_Ro*Math.cos(Dot_Theta);
Dot_y=mouseY+Dot_Ro*Math.sin(Dot_Theta);
var arg = (Dot_y-picY) / (Dot_x-picX);
mult = (Dot_x - picX < 0)? mult = -1:1;
alpha = Math.atan(arg);
var dx = mult * step * Math.cos(alpha);
var dy = mult * step * Math.sin(alpha);
picX += dx;
picY += dy;
}

```

```

//Shows or hides the fly when the "button" is pressed
function showhideAnimation() {
if (ns) {
document.layers['FlyDiv'].visibility=document.layers['FlyDiv'].visibility=="hide"? "show": "hide";
}
}

```



```

document.Button.src =
document.layers['FlyDiv'].visibility=="hide"?button[1].src:button[0].src;
}else {
FlyDiv.style.visibility=="hidden"?FlyDiv.style.visibility = "visible":FlyDiv.style.visibility =
"hidden";
Button.src = FlyDiv.style.visibility=="hidden"?button[1].src:button[0].src;
}
}
}

```

```

// Moves the fly around the screen
function moveFly() {
// moves the fly in a new position...
calcNewPos();
if (ns) {
document.layers['FlyDiv'].left = picX;
document.layers['FlyDiv'].top = picY;
}else{
FlyDiv.style.left = picX - pic.width / 2;
FlyDiv.style.top = picY - pic.height / 2;
}
}

```

```

// ... and changes the image.
alpha=-180*alpha/Math.PI;
alpha+=22.5;
var OK=0;
for(var i=0; (i<4)&& !OK; i++){
if (alpha<-Math.PI+45*i){
display(mult*(i+1));
OK=1;
}
}
}
}

```

```

// Changes Dot's turning direction
function ChangeDotDirection() {
Dot_Direction=-Dot_Direction;
Dot_Theta+=Math.PI;
}

```

```

//Go!
Anim[1]=setInterval('moveFly()', speed);
Anim[2]=setInterval('ChangeDotDirection()', speed*50);

```

```

function killIt()
{
for(var i=0;i<Anim.length;i++)
{

```

```

if(Anim[i])
{
clearInterval(Anim[i]);
Anim[i]=null;
}
}
}
}
</script>

```

خوب حالا توضیحات :

احتمالا" اگر حالا شما صفحه را Refresh کنید می بینید که چیزهایی شبیه عکس به دنبال موس در حرکت می باشد .

برای اینکه شما عکس های خودتان را جای گزین کنید باید در اون پوشه ای که ای page را قرار دادید ۴ فایل عکس به انشعاب gif به نام های pic1.gif , pic2.gif , pic3.gif , pic4.gif را در اون پوشه قرار بدید.

البته در خود سورس هم توضیحاتی نوشتم که اگه کسی خواست این کار رو سفارشی تر انجام بده می تونه اون ها رو هم تغییر بده به عنوان مثال در اول سورس به چیزی مثل این هست
Image width // ;var imgwidth=40
که با تغییر اون ۴۰ به عددی ایگه می تونید ارتفاع عکس های رو که به دنبال موس هستند رو عوض کنید.

تگ Anchor و شناسه href

برای ایجاد پیوند به صفحات دیگر از تگ <a> استفاده میشود. پیوندها میتوانند به بخش دیگری از همان صفحه، صفحات دیگر وب، تصاویر، فایلهای صوتی یا حتی فیلم ها و ... اشاره کنند. فرم کلی یک پیوند به قرار زیر است:

```
<a href="url">Some Text</a>
```

در مثال بالا تگ <a> برای ایجاد پیوندی به صفحه ای دیگر که آدرس اینترنتی آن url میباشد بکار رفته است. برای تعیین مقصد و یا آدرس صفحه جدید از شناسه ای به نام href که همان hyerlink reference میباشد، استفاده میشود و مقدار این شناسه در واقع همان آدرس اینترنتی صفحه مقصد است. بخش قابل رویت پیوند و در واقع متن (و یا تصویر) که توسط مرورگر نمایش داده خواهد شد و بازدیدکننده روی آن کلیک خواهد کرد میان تگهای <a> و قرار داده میشود و هر چند که در مثال بالا این بخش متن "Some Text" است ولی میتواند حتی یک تصویر باشد.

برای نمونه کد اچتمل زیر پیوندی به سایت google.com ایجاد خواهد کرد:

```
<a href="http://www.google.com/">Visit Google Site</a>
```

و مرورگر پیوند بالا را به شکل زیر نمایش داده و در اثر کلیک روی پیوند توسط بازدیدکننده، مرورگر به سایت Google خواهد رفت.

دو نکته بسیار مهم در مورد فارسی نویسی

روش کدگذاری UTF-8

اکیدا توصیه میشود که برای تایپ و تمایش متون فارسی از استاندارد یونیکد و روش کدگذاری UTF-8 استفاده شود و این روشی است که مطالب این سایت و ادیتور آنلاین از آن استفاده میکنند. نکته مهم در نمایش صحیح متون فارسی تعیین نوع کدگذاری یا encoding صفحات فارسی است که برای اینکار باید از متاتگ خاصی به نام http-equiv در بخش head صفحات اچتمل به شکل زیر استفاده شود:

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
```

در اینصورت مرورگر یا Browser قبل از نمایش صفحه از روی متاتگ فوق نوع کدگذاری (Encoding) را تشخیص داده و دیگر مثلا نیازی به تعیین دستی (دراکسپلورور ۵ : View/Encoing/Unicode / UTF-8) نوع Encoing توسط بازدیدکننده سایت نخواهد بود.

شناسه یا attribute ی به نام dir

جهت نمایش متون لاتین به صورت پیش فرض و default از چپ به راست (ltr) میباشد. در مورد متون و جملات فارسی باید با کمک روشی جهت نمایش پیش فرض را به "راست به چپ" تغییر دهید. شناسه یا attribute ی به نام dir یا همان direction این کار را برای شما انجام میدهد. این شناسه دارای دو مقدار ممکن میباشد :

dir="ltr" , Left-to-right text. - چپ به راست
dir="rtl" , Right-to-left text. - راست به چپ

مثلا برای نمایش جمله فارسی "سلام بر دنیای وب!" با کمک عناصر p یا div کافی است که به یکی از شکل‌های زیر عمل شود:

```
<p dir="rtl"> سلام بر دنیای وب </p>  
<div dir="rtl"> سلام بر دنیای وب </div>
```

در بسیاری از عناصر و تگ‌های اچتمل امکان استفاده از شناسه dir میسر بوده و به عنوان نمونه میتوان از عناصر زیر نام برد:

```
<p> , <div> , <html> , <body> , <table> , <tr> , <td> , <h1 ... h6> , <input> ,  
<pre> , <select> , <span> , ...
```

تگ‌های اچتمل

تگ‌های اچتمل (HTML Tags)

- * با کمک تگ‌های اچتمل عناصر و یا Elements ساخته میشوند.
- * در زبان اچتمل حدود ۸۰ عنصر تعریف شده است.
- * تگ‌های اچتمل بوسیله دو نویسه (char) < و > ساخته میشوند.

* تگ های اچتمل معمولا بصورت زوج ظاهر میشوند، مانند `test`
 * تگ اول در یک زوج تگ مثلا `` تگ شروع و تگ دوم مثلا `` تگ پایانی نام دارد.
 * متن بین تگ اول و تگ دوم در یک زوج تگ محتوای عنصر یا element content نامیده میشود، مثلا "test"
 * تگ های اچتمل را میتوانید بوسیله حروف لاتین کوچک (lower case) و یا بزرگ (upper case) بنویسید و case sensitive نیستند. برای مثال دو تگ `` و `` معادل هم هستند ولی شدیداً توصیه میشود که به خاطر سازگاری با XHTML از حروف کوچک استفاده شود.

عناصر اچتمل (HTML Elements)

مثال بخش مقدمه را در نظر بگیرید:

```
<html>
<head>
<title>Title of page</title>
</head>
<body>
This is my first html page. <b>This text is bold</b>
</body>
</html>
```

*** نمونه ای از یک عنصر اچتمل:

```
<b>This text is bold</b>
```

عنصر اچتمل بالا با تگ `` شروع شده و با تگ `` پایان می یابد. محتوای این عنصر عبارت "This text is bold" است. لازم به ذکر است که کاربرد تگ `` نمایش توپر یا bold متون است.

*** مثال دوم یک عنصر اچتمل (معلوم الحال) :

```
<body>
This is my first homepage. <b>This text is bold</b>
</body>
```

عنصر اچتمل بالا با تگ `<body>` شروع شده و با تگ `</body>` پایان می یابد. همانطور که میبینید گاهی یک عنصر حاوی یک یا چند تگ دیگر میباشد. وظیفه تگ `<body>` تعیین بدنه اصلی یا body یک متن اچتمل است. لازم به یادآوری است که تنها اطلاعات بخش `<body>` یک فایل اچتمل در صفحه مرورگر نمایش داده خواهد شد.

شناسه های یک تگ (Tag Attributes)

تگ ها میتوانند حاوی اطلاعات اضافی دیگر باشند، به این اطلاعات شناسه یا Attribute میگویند و وظیفه آنها بیان دیگر اطلاعات یک عنصر یا Element میباشد. مثلا در مورد تگ `<body>` شناسه ای به نام bgcolor وجود دارد که رنگ زمینه متن (background) را تعیین میکند برای نمونه اگر میخواهید که رنگ زمینه صفحه اچتملتان سیاه باشد کافی است که به شکل زیر عمل کنید :

```
<body bgcolor="black">
```

در مثال زیر تگ `<body>` دارای چهار شناسه مختلف با نامهای width، height، align و border و مقادیر center، 60، 100 و ۰ میباشد.

```
<table border="0" width="100" height="60" align="center" >
```

```
.....
```

```
</table>
```

شناسه ها به صورت کلی "مقدار=نام" یا "name=value" نوشته میشوند و همیشه به تگ شروع یک عنصر یا Element اضافه میشوند و نهایتا اگر در یک عنصر یا Element شناسه ها قید نشوند از مقادیر قراردادی یا default آنها استفاده خواهد شد مثلا در تگ body اگر شناسه bgcolor نوشته نشود از رنگ سفید برای زمینه صفحه استفاده خواهد شد. مقدار یک شناسه را میتوانید داخل نویسه های " و یا ' بنویسید و اختیار دست شما است فقط در مواردی که مقدار یک شناسه شامل نویسه " هم میشود باید از نویسه ' استفاده شود.

مقدمه ای بر وب و زبان html

منظور از وب چیست؟

* وب شبکه ای است متشکل از تمامی کامپیوترهای دنیا، شبکه ای از شبکه ها.
* اینترنت، وب، WWW، web یا World Wide Web همگی یک چیزند.
* تمامی کامپیوترهای وب میتوانند با هم ارتباط داشته باشند.
* کامپیوترهای موجود در وب با کمک استاندارد ارتباطی یا پروتوکل HTTP با هم ارتباط برقرار میکنند.

نحوه کارکرد وب چگونه است؟

* اطلاعات وب داخل فایل‌هایی به نام Web Pages و یا صفحات وب قرار دارند.
* این فایلها یا صفحات روی Web Server یا کامپیوترهای سرور دهنده وب ذخیره شده اند.
* برای دیدن صفحات وب از نرم افزاری به نام مرورگر و یا Web Browser استفاده میشود.
* دو مرورگر Internet Explorer و Netscape Navigator جزو معروفترین مرورگرها حساب میشوند.
* مرورگر Internet Explorer متعلق به شرکت مایکروسافت و مرورگر Netscape Navigator متعلق به شرکت نت اسکپ میباشد.

مرورگرها چگونه به خواندن صفحات وب میپردازند؟

* یک مرورگر با کمک یک Request درخواستی برای خواندن یک صفحه از وب سرور میکند.
* این Request یا درخواست بر اساس استاندارد ارتباطی یا پروتوکل HTTP بوده و شامل آدرس صفحه مورد نظر میباشد.
* آدرس یک صفحه وب چیزی شبیه http://www.internet.com/faq.html است. بخش http:// نوع پروتوکل و یا استاندارد ارتباطی را تعیین میکند، www.internet.com نام دومین یا Domain است و faq.html نام صفحه ای است که باید خوانده شود.

مرورگرها چگونه صفحات وب را نمایش میدهند؟

* چگونگی نمایش یک صفحه وب بصورت مستتر در آن وجود دارد.
* مرورگرها از روی دستورالعملهای داخل صفحات وب و با کمک تگ ها به نمایش صفحات میپردازند.
* وظیفه اصلی تگ های اجتملی (HTML tags) بیان چگونگی نمایش اطلاعات میباشد.

* یک تگ اچتمل چیزی شبیه <p> این تگ پاراگراف است! </p> است.

چه کسانی استانداردهای وب را تعیین میکنند؟

- * تعیین استانداردهای وب ربطی به شرکتهای مایکروسافت و یا نت اسکپی ندارد.
- * World Wide Web Consortium یا W3C متولی تعیین استانداردهای وب است.
- * HTML, CSS and XML از مهمترین استانداردهای تصویب شده وب میباشند.
- * آخرین استاندارد HTML استاندارد XHTML 1.0 میباشد .

قرار دادن تصویر در صفحات و کد جدول

پیوند دادن یک تصویر:

امروز یک کدی رو به شما معرفی کنم که بوسیله اون میتونید از ترکیب کردن دو تگ <A> و برای یک تصویر پیوند ایجاد کنید یعنی با کلیک کردن روی تصویر به صفحه دلخواه برید یا کار دلخواه خودتون رو انجام بدید.

```
<A Herf="/html/about.htm"><Img Src="/image/01.gif"></A>
```

اگر کد بالا رو درون طراحی خودتون قرار بدید و آدرس صفحه و همچنین آدرس تصویر رو درست تنظیم بکنید تصویری که انتخاب کردید به یک لینک تصویری تبدیل میشه.

تگ <Table> :

این تگ یکی از مهمترین تگهای زبان HTML میباشد که بوسیله این تگ و پارامترهایی که داره شما میتونید در صفحات وب خودتون جدول نیز رسم کنید. ابتدا تگ و پارامترهاش رو معرفی میکنم بعد یک مثال میزنم.

حالت کلی:

```
<Table>
```

```
</Table>
```

پارامترها :

از پارامتر اول جهت رسم ردیف استفاده میشود و از پارامتر دوم جهت رسم یک ستون مورد استفاده قرار می گیرد.

پارامتر سوم مشخص میکند که خطهای جدول چه مقدار ضخامتی داشته باشند که N برابر با یک عدد میشود.

نهایت پارامتر چهارم برای تعیین اندازه سطر یا ستونهای جدول استفاده میشود.

در نهایت پارامتر آخر جهت قرار دادن جدول در یک سمت از صفحه نمایش مورد استفاده قرار میگیرد.

```
<TR></TR>
<TD></TD>
Border = N
Width – Heigh
Align = "Left – Right – Center"
```

یک مثال کلی :

```
<Html>
  <Body>
<center><h1><b>Create The table</Center></b></h1><Br>
  <"Table border=1 align="center>
  <Tr>
    <td>Part-1</td>
      <Td>Click</Td>
      <Td>Register</Td>
  </Tr>
  <Tr>
    <td>Part-2</td>
      <Td>Click</Td>
      <Td>Register</Td>
</Tr>
  <Tr>
    <td>Part-3</td>
      <Td>Click</Td>
      <Td>Register</Td>
  </Tr>
  <Tr>
    <Td>Part-4</tdT
      <Td>Click</Td>
      <Td>Register</Td>
  </Tr>
<Table/>
</Body>
</Html>
```

در این قسمت شما با یکی دیگه از تگهای زبان HTML آشنا شدید که کار اون رسم جدول بود که فکر کنم خیلی در طراحی صفحات وب کاربرد داشته باشه. فکر کنم طریقه دیدن مثال بالا رو هم بلد باشید. اول اون رو تو محیط NOTEPAD کپی کنید بعد اون رو با پسوند *.HTM ذخیره کنید بعدش هم ببینید.

معرفی تگ های اولیه در اچ تی ام ال

تگ
 :

این تگ در زبان برنامه نویسی HTML مانند کلید ENTER عمل میکند یعنی باعث میشود که متن یا هر چیز دیگری به سطر بعد منتقل شود. به مثال زیر توجه نمایید.

```
<Html>
    <Body>
        Welcome to our WebSite<BR>
        Thank you for this visit <BR>
    </Body>
</Html>
```

تگ <CENTER> :

این تگ موجب این میشود که متن یا موارد دیگر برنامه نویسی مانند تصاویر ، کلیدها و ... در وسط صفحه قرار گیرد برای درک بهتر این موضوع به مثال زیر توجه نمایید.

```
<Html>
    <Body>
        <Center>
            Welcome to our website
        </Center>
    </Body>
</Html>
```

تگ :

میتوان گفت که این تگ یکی از تگهای پرکاربرد میباشد از این تگ به منظور قرار دادن تصاویر در صفحه وب استفاده میشود. این تگ دارای پارامترهای بسیاری میباشد که برای بهتر عمل کردن این تگ مورد استفاده قرار می گیرند.

اولین پارامتر این تگ پارامتر Src میباشد که محل قرار گیری آدرس فایل تصویری میباشد.

```
<Img Src="/Image/Cat.jpg">
```

پارامتر دیگر این Border میباشد . بوسیله این پارامتر میتوان حاشیه دور تصویر موردنظر را تنظیم نمود. در مثال زیر N مقدار یک عدد دلخواه شما میباشد.

```
<Img Src="/Image/Cat.jpg" Border=N>
```

و در نهایت بوسیله پارامترهای Width و Height میتوان طول و عرض تصویر را تنظیم نمود. در مثال زیر N مقدار عدد دلخواه شما برای تنظیم تصویر میباشد.

```
<Img Src="/Image/Cat.jpg" Border=N Width=N Height=N>
```


یک مثال کلی :

```
<Html>
  <Body>
    <Center>
      Welcome to our Website<BR><BR>
      <Img Src="/Image/1.Gif " Border=2 width=200
height=200>
    </Center>
  </Body>
</Html>
```

تگ <A> :

از این تگ برای ایجاد پیوند یا همان لینک در صفحات وب استفاده میشود. بوسیله پیوندها یا همان لینکها میتوان به صفحات دیگر رفت و یا کارهای دیگری را انجام داد. به مثال زیر توجه نمایید. بوسیله کد زیر شما یک پیوند ایجاد میکنید در قسمت مقابل پارامتر Herf آدرس فایل مقصد یا هر چیز دیگر نوشته میشود و در قسمت بعد همانطور که مبینید متن پیوند نوشته میشود.

```
<A Herf="/Html/Contact.asp> Click Here </A>
```

آموزش زبان صفحات وب HTML

مقدمه :

همانطور که میدانید صفحات وب صفحاتی هستند که در اینترنت به کاربرده می شوند. HTML یک زبان برنامه نویسی برای طراحی صفحات وب می باشد. در حقیقت تمامی صفحات وب با این زبان برنامه نویسی نوشته میشوند. کلمه HTML مخفف کلمات Hyper Text Markup Language است. زبان برنامه نویسی HTML به شما توانایی فرمت متن ، اضافه کردن تصویر ، صدا و ویدئو و ... را در صفحات اینترنتی میدهد.

تگها در HTML :

تگ در زبان برنامه نویسی HTML به کلیدهای مربوط به برنامه نویسی توسط HTML گفته میشود تگها داخل دو علامت کوچکتر ">" و بزرگتر "<" قرار می گیرند.

تگها در HTML به سه صورت مورد استفاده قرار می گیرند دسته اول این تگها تگهایی هستند که به سادگی در هر جایی نوشته میشوند مانند تگ <HR> که باعث رسم خط میشود.

مثال :

```
<html>
  <body>
```

```
welcome to our website  
<HR>
```

```
</body>  
</html>
```

دسته دوم تگ‌هایی هستند که باید ابتدا و انتهای مشخصی داشته باشند مثلاً اگر تگ در قسمتی از کد HTML مورد استفاده قرار گرفت ، باید انتهای این تگ توسط مشخص گردد توجه نمایید متنی که بین این دو تگ قرار میگیرد درشت نشان داده میشود.

مثال:

```
<html>  
<body>  
    <b>Welcome to our website</b>  
</body>  
</html>
```

دسته سوم تگ‌هایی هستند که ضمن آنکه باید ابتدا و انتهای مشخصی داشته باشند شامل چند پارامتر نیز می باشند. به عنوان مثال تگ FONT :

```
<Font Face="Arial"></Font>
```

در مثال بالا نام تگ FONT میباشد و Face از پارامترهای این تگ است. "Arial" هم مقدار انتخاب شده برای پارامتر Face است.

مثال :

```
<html>  
<body>  
    <font face="arial" size=12>  
    <b>welcome to our website</b>  
</body>  
</html>
```

در درس‌های آینده با انواع بیشتر تگ‌ها آشنا خواهید شد.

ویرایشگر HTML:

برای ویرایش یا ایجاد صفحات وب ساده ترین برنامه ممکن برنامه Notepad ویندوز است البته برنامه های دیگری نظیر Frontpage نیز وجود دارند ولی برای آغاز کار استفاده از Notepad میتواند بهتر باشد. باید توجه داشته باشید که پس از نوشتن کدهای HTML در داخل برنامه Notepad در آخر باید آنها را با پسوندهای *.html - *.htm ذخیره نمایید.

ساختار صفحات وب :

یک صفحه وب شامل دو بخش کلی سر و بدنه میباشد در قسمت سر یا <Head> تیتل صفحه وب که در کاوشگر اینترنت نمایش داده میشود نوشته میشود همچنین در این قسمت علاوه بر تیتل صفحه فرمتها و اسکریپت‌های برنامه نویسی نیز نوشته میشوند.

اما در بخش بدنه یا <Body> قسمتی که توسط بینندگان صفحه مشاهده می گردد نوشته می شود . اگر متنی در این قسمت نوشته شود توسط کاوشگر اینترنت نشان داده خواهد شد.

مثال :

```
<Html>
```

```
  <head>
  </Head>
  <Body>
  </Body>
```

```
</Html>
```

ایجاد يك فایل HTML :

برای ایجاد يك فایل HTML شما باید در ابتدا ، ابتدا و انتهای آنرا مشخص نمایید. برای این کار از دو تگ <html></html> استفاده می گردد. بقیه کدها و عبارات HTML باید داخل این دو تگ قرار گیرد.

برای مشخص کردن قسمت سر فایل از دو تگ <Head></Head> استفاده می گردد که این دو تگ باید بین دو تگ قبلی قرار گیرد.

و در نهایت برای مشخص کردن قسمت بدنه از دو تگ <Body></Body> استفاده می گردد. با استفاده از این تگ میتوان مشخصات ظاهر صفحه وب مانند رنگ متن ، رنگ زمینه و ... انتخاب نمود.

پارامترهای تگ <Body> :

این تگ جزء دسته سوم تگها میباشد یعنی علاوه بر مشخص بودن آغاز و پایان دارای چند پارامتر نیز می باشد یکی از این پارامترها پارامتر TEXT می باشد که با استفاده از آن شما می توانید رنگ متن صفحه را تعیین نمایید پارامتر دیگر این تگ پارامتر BgColor است با استفاده از این پارامتر شما میتوانید رنگ زمینه را مشخص نمایید.

مثال: در مثال زیر ما يك فایل HTML ایجاد کرده ایم و همانطور که می بینید برای تگ Body پارامترهایی نیز قرار داده ایم.

```
<html>
```

```
  <head>
  </head>
  <body text=white bgcolor=black>
  </body>
```

```
</html>
```

تگ <Title> :

هر کدام از صفحات وب می توانند یک تیترا داشته باشند. که این تیترا در قسمت نوار عنوان کاوشگر اینترنت نشان داده می شود. برای ایجاد تیترا صفحه وب از تگ <Title> استفاده میشود این تگ بین دو تگ <head></head> قرار داده می شود.

مثال:

```
<html>
  <head>
    <Title>Computer Site</Title>
  </head>
  <Body>
  </Body>
</Html>
```