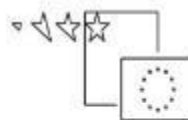




REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA ŠOLSTVO IN ŠPORT



Naložba v vašo prihodnost
OPERACIJO DELNO FINANCIRA EVROPSKA UNIJA
Evropski socialni sklad

GRAFIČNI IN SPLETNI DIZAJN V PISARNI

JANJA RAZGORŠEK
ZDENKO POTOČAR

Višješolski strokovni program: Poslovni sekretar
Učbenik: Grafični in spletni dizajn v pisarni
Gradivo za 2. letnik
Avtorja:

mag. Janja Razgoršek, univ. dipl. inž. rač. in inf.
Šolski center Slovenj Gradec
Višja strokovna šola



Zdenko Potočar, univ. dipl. org.
Ekonomška šola Novo mesto
Višja strokovna šola



Strokovni recenzent:
Lektorica: Milena Štrovs Gagič, prof. slov. in ang. jez.

CIP – Kataložni zapis o publikaciji

ISBN

COBISS.SI

Ljubljana, 2010

© Avtorske pravice ima Ministrstvo za šolstvo in šport Republike Slovenije.

Gradivo je sofinancirano iz sredstev projekta Impletum Uvajanje novih izobraževalnih programov na področju višjega strokovnega izobraževanja v obdobju od 2008 do 2011.

Projekt oziroma operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada in Ministrstvo RS za šolstvo in šport. Operacija se izvaja v Operativnem programu razvoja človeških virov za obdobje od 2007 do 2013, razvojne prioritete Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja ter prednostne usmeritve Izboljšanje kakovosti in učinkovitosti sistemov izobraževanja in usposabljanja.

Vsebina tega dokumenta v nobenem primeru ne odraža mnenja Evropske unije. Odgovornost za vsebino dokumenta nosi avtor.

KAZALO

3 OSNOVE HTML	3
3.1 UVOD	3
3.2 HTML DOKUMENTI	3
3.3 TEMELJNE ZNAČILNOSTI HTML DOKUMENTOV	3
3.3.1 Samostojne značke	4
3.3.2 Začetne in končne značke	4
3.3.3 Osnovni elementi HTML	4
3.4 UKAZI ZA OBLIKOVANJE HTML DOKUMENTOV	7
3.4.1 Ukazi za oblikovanje črk	7
3.4.2 Ukazi za poravnavo besedila	8
3.4.3 Ukazi za oblikovanje besedila	9
3.4.4 Barve pisav in ozadja	10
3.4.5 Ukazi za prelome vrstic	11
3.4.6 Vstavljanje slik v HTML dokumente	13
3.4.7 Povezave na druge HTML dokumente (hiperpovezave)	16
3.5 IZDELAVA TABEL IN OKVIRJEV V HTML DOKUMENTIH	21
3.6 META PODATKI ZA ISKALNIKE IN KODNI NABOR PISAVE	25
3.7 IZDELAVA OBRAZCEV	26
3.8 UKAZ ZA KOMENTARJE	28
3.9 POVZETEK	29
4 OBLIKOVANJE SPLETNIH MEST	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.1 UVOD	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.2 NAČRTOVANJE SPLETNIH MEST	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.3 SPLETNI NASTOP	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.3.1 Korporativno spletno mesto	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.3.2 Predstavitev blagovnih znamk	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.3.3 Aktivnostni portal	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.3.4 Spletno mesto B2B	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.3.5 Intranet	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.4 UPORABNIKI SPLETNIH MEST	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.5 POSTAVITEV ELEMENTOV NA SPLETNIH STRANEH	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.5.1 Logotip podjetja/spletne strani	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.5.2 Navigacijski meni	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.5.3 Dodatne, zunanje povezave	Napaka! Zaznamek ni definiran.

4.5.4 Spletna pasica (banner)	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.5.5 Iskalnik	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6 VSEBINA STRANI IN ORGANIZACIJA BESEDILA.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6.1 Pisanje v obrnjeni piramidi	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6.2 En odstavek – ena ideja	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6.3 Tiskanje in shranjevanje dokumentov.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6.4 Kratke in zgovorne povezave.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6.5 Ohranjanje doslednosti pri organizaciji besedil.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6.6 Uvod v obravnavano temo	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.5.7 Členitev daljšega besedila na več manjših enot	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.6.8 Podčrtajmo samo povezave	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.7 DOMAČE (OSNOVNE) SPLETNE STRANI.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.8 POVZETEK	Napaka! Zaznamek ni definiran.

3 OSNOVE HTML

3.1 UVOD

Ste že kdaj pomislili, kje se nahajajo informacije, ki jih iščete na svetovnem spletu? Sprehajate se po računalnikih, pravimo jim spletni strežniki – ali če hočete internetni služabniki, ki so povezani v ogromno omrežje internet. Spletne strani so torej shranjene na spletnih strežnikih. Seveda pa morajo biti dokumenti, ki se nahajajo na teh strežnikih, napisani v nekem standardnem jeziku. Večina čudovitih dokumentov, ki jih danes najdete, ko brskate po spletu, je napisanih v HTML jeziku.

Vsaka oseba, ki se srečuje z izdelavo spletnih strani mora poznati osnovne značilnosti HTML (Hyper Text Markup Language) kode. Dandanes je na voljo strokovnjakom, ki izdelujejo spletne strani z nič koliko različnimi orodji, ki jim delo močno olajša. Ne glede na vsa orodja, pa je poznavanje osnov HTML-ja nujno. Velikokrat je namreč potrebno, da se lotimo sprememb na najnižjem nivoju urejanja spletne strani, torej tako, da "ročno" dopolnimo ali popravimo HTML kodo.

V tem poglavju boste spoznali osnovne ukaze HTML, ki jih moramo poznati, ne z namenom, da bi programirali v tem jeziku temveč, da bi spoznali osnovne ukaze, ki nam bodo prišli prav pri spremembah in popravkih že izdelane spletne strani. Za izdelovanje HTML dokumentov ne potrebujemo nikakršnega predhodnega znanja iz programiranja.

Preko praktičnih primerov **boste znali** pisati ukaze in se seznanili z najpogostejšo rabo HTML ukazov v praksi.

3.2 HTML DOKUMENTI

HTML dokumenti so datoteke katerih vsebina je napisana v tekstovnem formatu. Vsebino HTML dokumentov lahko spreminjamo v vsakem urejevalniku besedil. Najenostavneje, če naredimo nekaj vaj kar z Beležnico v okolju Windows. Lahko pa bi uporabili tudi druge urejevalnike besedil s tem, da moramo pri shranjevanju dokumenta paziti, da ga shranimo kot navaden tekstovni format. V primeru, da bi želeli izdelovati zahtevnejše HTML dokumente pa si lahko pomagamo z zmogljivejšimi HTML urejevalniki kot recimo: Notepad++, HTML kit, NVU in drugi.

Seveda je pisanje HTML dokumentov z navadnim urejevalnikom besedil zamudno in verjetno boste težko našli izdelovalca spletnih strani, ki bi spletno stran izdelal samo v Beležnici. Za potrebe pridobivanja znanja iz osnov HTML-ja pa bodo vaje narejene v Beležnici čisto v redu.

3.3 TEMELJNE ZNAČILNOSTI HTML DOKUMENTOV

HTML je kratica za Hyper Text Markup Language, kar pomeni jezik za označevanje nadbesedila ali povedano drugače označevalni jezik za izdelavo spletnih strani.

HTML dokumenti vsebujejo poleg blokov običajnega besedila, še posebne ukaze za oblikovanje tega besedila. Ti posamezni bloki tvorijo osnovne elemente HTML dokumenta, kot recimo glava, naslov, telo, tabele, odstavki, sezname in drugi. Le-ti definirajo strukturo dokumenta in določajo videz na zaslonu, kot ga prikažejo različni pregledovalniki spletnih strani.

Prikaz posameznih elementov določamo z ukazi, ki jih imenujemo značke ali tags. Značke so sestavljene iz začetnega znaka "<", ukaza in končnega znaka ">". Obstaja dve vrsti značk in sicer:

- samostojne,
- začetne in končne značke.

3.3.1 Samostojne značke

Samostojne značke ne rabijo zaključka saj naslednja značka avtomatsko prekliče prejšnjo. (Primer: nova vrstica, nov odstavek,...)

Nekaj primerov samostojnih značk:

<HR> - ukaz nariše vodoravno črto (HR pomeni Horizontal Reference),

 - ukaz razdeli besedilo – trdi prelom vsrtice (BReak),

<P> - ukaz pomeni poglavje (Paragraph). Podobno kot pri ukazu
, le da na ekranu povzroči preskok dveh vrstic.

3.3.2 Začetne in končne značke

Začetne in končne značke uporabimo takrat, ko želimo povedati od kje in do kje naj velja določen učinek značke. V tem primeru na začetku postavimo začetno značko (angl. start tag), in na koncu končno značko (angl. end tag). Končna značka se od začetne značke razlikuje le po dodatnem znaku / pred imenom značke. Vsak ta par značk se imenuje element, besedilo med začetno in končno značko pa vsebina elementa. Pri pisanju para značk moramo biti pozorni, da ne pozabimo na znak / pri končni znački. S tem razlogom praviloma napišemo oba para značk hkrati in nato dodajamo vsebino elementa.

Med posameznima paroma začetne in končne značke se lahko po potrebi uporabo novi pari značk, čemur pravimo vgnezenost značk.

Nekaj primerov začetnih in končnih značk:

Poudarjeno (Bold): Bold

Poševno (Italic) <I>Italic</I>

Tiskano (Typewriter) <TT>Typewriter</TT>

3.3.3 Osnovni elementi HTML

HTML

Element HTML pregledovalniku HTML dokumentov sporoči, da ima datoteka oznake in elemente HTML jezika. HTML dokumente shranjujemo s končnico datoteke *.html ali krajše *.htm. Krajšo možnost izberemo z namenom, da se izognemo težavam tistih operacijskih sistemov, ki ne podpirajo štiri-znakovnih končnic datotek.

HEAD

Vsak HTML dokument je razdeljen na dva dela. Prvi del ima oznako HEAD v katerem določimo ime dokumenta <title> in druge važnejše podatke o HTML dokumentu. Drugi del ima oznako BODY.

TITLE

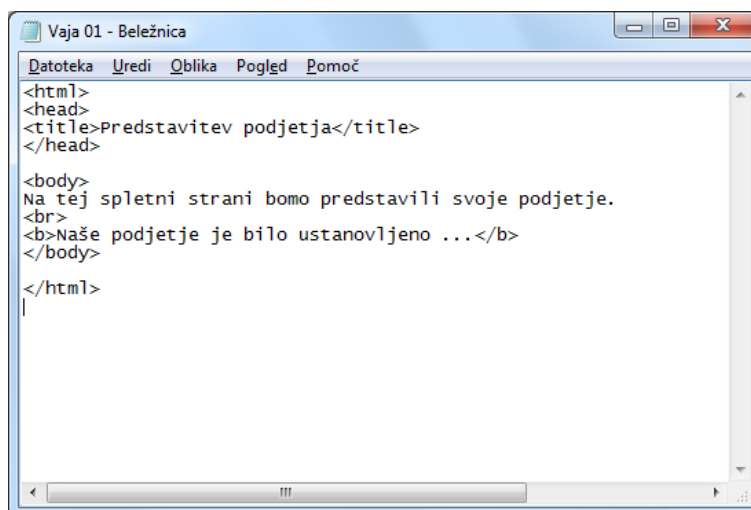
Element TITLE določi ime dokumenta, ki se izpiše v glavi našega pregledovalnika in hkrati predstavlja identifikacijo tega dokumenta v splošnem pogledu. Naslov se pokaže v naslovni vrstici pregledovalnika ter tudi v uporabniškem seznamu dokumentov, ki ga tvorijo uporabniki sami (priljubljene). Naslovi morajo zaradi tega biti kratki in hkrati opisati bistvo našega dokumenta.

BODY

V drugi del HTML dokumenta, ki se imenuje BODY, se nahaja vsebina in oblika dokumenta, ki jo želimo prikazati s prikazovalnikom spletnih strani.

Naredimo vajo.

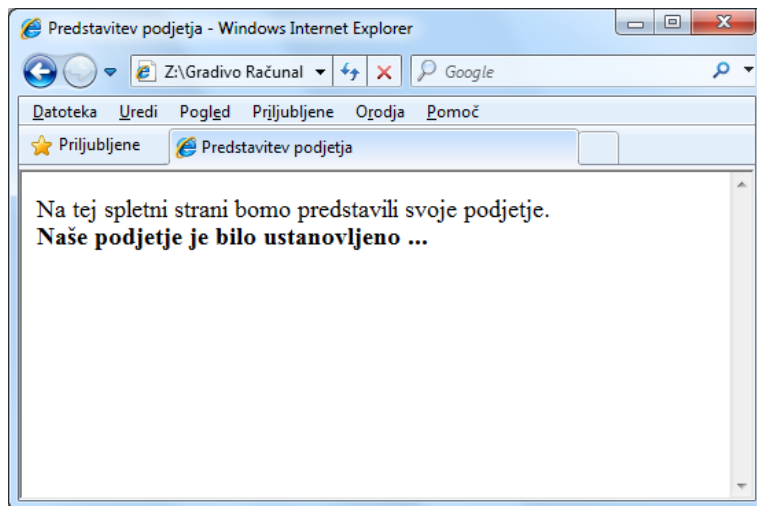
Uporabimo dosedanje znanje označevalnega jezika HTML in izdelajmo spodnji primer.



```
Vaja 01 - Beležnica
Datoteka Uredi Oblika Pogled Pomoč
<html>
<head>
<title>Predstavitev podjetja</title>
</head>
<body>
Na tej spletni strani bomo predstavili svoje podjetje.
<br>
<b>Naše podjetje je bilo ustanovljeno ...</b>
</body>
</html>
|
```

Slika 75: Vaja osnovni elementi HTML

Vir: Lasten



Slika 76: Rezultat vaje osnovni elementi HTML
Vir: Lasten

3.4 UKAZI ZA OBLIKOVANJE HTML DOKUMENTOV

3.4.1 Ukazi za oblikovanje črk

Z ukazi za oblikovanje besedila določimo videz besedila, ki se bo prikazal v našem pregledovalniku.

Obliko črk določimo z ukazi prikazani v spodni tabeli.

Tabela 5: Ukazi, ki določajo obliko črk

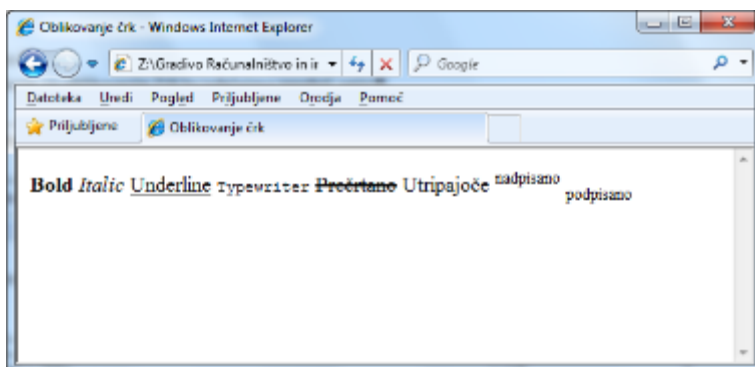
Poudarjeno	(Bold)	Bold
Poševno	<i>(Italic)</i>	<I>Italic</I>
Podčrtano	<u>(Underline)</u>	<U>Underline</U>
Tiskano	Typewriter	<TT>Typewriter</TT>
Prečrtano	(Prečrtano)	<STRIKE>Prečrtano</STRIKE>
Utripajoče	(Utripajoče)	<BLINK> Utripajoče </BLINK>
Nadpisano	nadpisano	^{nadpisano}
Podpisano	podpisano	_{podpisano}

Vir: Lasten

Uporabite ukaze za oblikovanje črk in izdelajmo spodnjo vajo.

Vaja za oblikovanje črk.

```
<html>
<head>
<title>Oblikovanje črk</title>
</head>
<body>
<B>Bold</B>
<I>Italic</I>
<U>Underline</U>
<TT>Typewriter</TT>
<STRIKE>Prečrtano</STRIKE>
<BLINK> Utripajoče </BLINK>
<SUP>nadpisano</SUP>
<SUB>podpisano</SUB>
</body>
</html>
```



Slika 77: Rezultat vaje oblikovanje črk

Vir: Lasten

3.4.2 Ukazi za poravnavo besedila

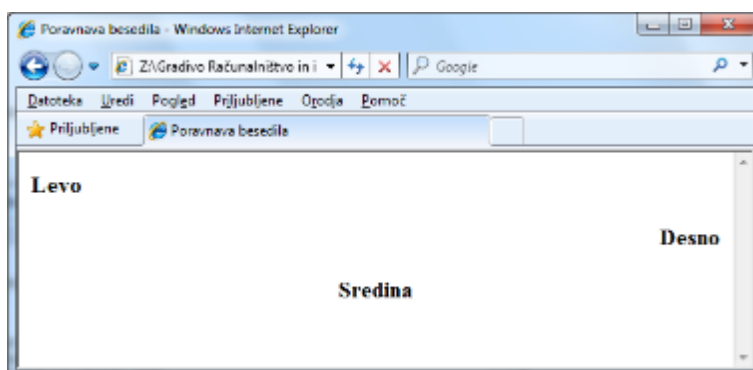
Besedilo lahko po želji poravnamo na levo, desno ali sredino. To dosežemo z ukazom *ALIGN*.

Tabela 6: Ukazi za poravnavo besedila

Poravnava levo	Levo	<code><H3 ALIGN=LEFT>Levo</H3></code>
Poravnava desno	Desno	<code><H3 ALIGN=RIGHT>Desno</H3></code>
Poravnava sredina	Sredina	<code><H3 ALIGN=CENTER>Sredina</H3></code>

Vaja za poravnavo besedila.

```
<html>
<head>
<title>Poravnava besedila</title>
</head>
<body>
<H3 ALIGN=LEFT>Levo</H3>
<H3 ALIGN=RIGHT>Desno</H3>
<H3 ALIGN=CENTER>Sredina</H3>
</body>
</html>
```



Slika 78: Poravnava besedila

Vir: Lasten

3.4.3 Ukazi za oblikovanje besedila

Za kompleksnejše oblikovanje besedila uporabimo ukaz FONT. Ta element, kot tudi drugi HTML ukazi, lahko vsebuje tudi lastnosti ali parametre, ki podajo pregledovalniku dodatna navodila, kako se naj besedilo prikaže na zaslonu. V primeru, da želimo določiti velikost pisave, to storimo z ukazom FONT, obarvamo lahko z ukazom COLOR, vrsto pisave pa določimo z ukazom FACE:

Velikost pisave

Z določitvijo lastnosti SIZE opredelimo relativno velikost besedila. Pri tem imamo na voljo izbiro med velikostjo črk od 1 do 7. V primeru kadar velikost ne določimo, je privzeta velikost pisave 3.

```
<FONT SIZE="1">Velikost pisave je 1.</FONT>
```

```
<FONT SIZE="7">Velikost pisave je 7.</FONT>
```

Vrsta pisave

Vrsto pisave določimo z lastnostjo FACE. Pri določitvi vrste pisave se moramo zavedati, da mora le-ta pisav biti naložena na računalniku s katerim pregledujemo HTML dokument. zaradi tega najpogosteje uporabimo pisave kot so: Arial, Times New Roman, Courier, Verdana, ipd.

Primer:

```
<FONT FACE="Arial">Pisava je Arial.</FONT>
```

```
<FONT FACE="Times">Pisava je Times.</FONT>
```

```
<FONT FACE="Courier">Pisava je Courier.</FONT>
```

```
<FONT FACE="Verdana">Pisava je Verdana.</FONT>
```

Vaja oblikovanje besedila.

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Oblikovanje besedila</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<FONT COLOR="red">Besedilo je rdeče pobarvano.</FONT><BR>
```

```
<FONT COLOR="#0000FF">Besedilo je modro pobarvano.</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE="1">Velikost pisave je 1.</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE="2">Velikost pisave je 2.</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE="3">Velikost pisave je 3.</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE="4">Velikost pisave je 4.</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE="5">Velikost pisave je 5.</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE="6">Velikost pisave je 6.</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE="7">Velikost pisave je 7.</FONT><BR>
```

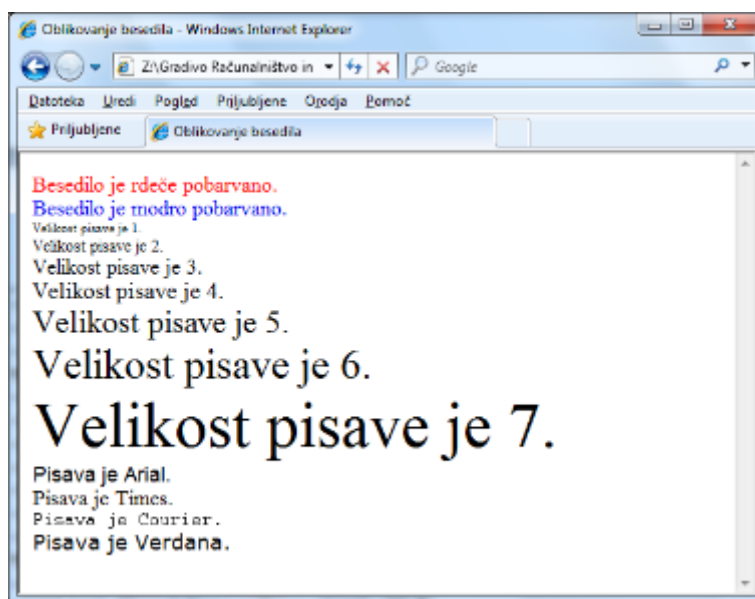
```
<FONT FACE="Arial">Pisava je Arial.</FONT><BR>
```

```
<FONT FACE="Times">Pisava je Times.</FONT><BR>
```

```
<FONT FACE="Courier">Pisava je Courier.</FONT><BR>
```

```
<FONT FACE="Verdana">Pisava je Verdana.</FONT><BR>
```

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



Slika 79: Rezultat vaje oblikovanje besedila
Vir: Lasten

3.4.4 Barve pisav in ozadja

Barva pisave

Besedilo lahko poljubno obarvamo z uporabo barv, ki jih določimo z lastnostmi COLOR. Pri prvem načinu lahko kot lastnost zapišemo angleško ime za določeno barvo, ki jo želimo določiti izbranemu besedilu.

Primer: `Besedilo je rdeče pobarvano`

Pri drugem načinu pa barvo besedila določimo z ustreznim šestmestnim heksadecimalnim številom kot na primer `COLOR="#0000FF"`. Tako število predstavlja kombinacijo barv, ki jo določimo po RGB (red, gren, blue) vrednostih. Na primer: `#rrzzmm`, pri čemer so črke r,z,m oznake za barve Rdeča, Zelena, Modra.

Za boljše razumevanje naštejmo nekaj primerov:

- rdeča barva: `#FF0000` (ki v tem primeru ne vsebuje zelene in ne modre),
- zelena barva: `#00FF00` (ki v tem primeru ne vsebuje rdeče in ne modre),
- vijoličasta barva: `#FF00FF` (vsebuje rdečo in modro barvo),
- bela barva: `#FFFFFF` (vsebuje rdečo, zeleno in modro barvo),
- črna barva: `#000000` (ne vsebuje nobene barve).

Primer:

```
<FONT COLOR="#0000FF" >Besedilo je modro pobarvano</FONT>
```

V spodnji tabeli so prikazane vrednosti za mešanje osnovnih komponent barv.

Na spletni strani <http://colorcombos.com> si lahko pogledate vrednosti za posamezne barvne odtene in tudi primerne kombinacije barv, ki jih lahko uporabite na spletni strani.

Tabela 7: Barve glede na mešanje osnovnih komponent

Barva	R – rdeča	G - zelena	B – modra
črna	00	00	00
rdeča	FF	00	00
zelena	00	FF	00
modra	00	00	FF
rumena	FF	FF	00
cian	00	FF	FF
magenta	FF	00	FF
bela	FF	FF	FF

Vir: Lasten

Barva hiperpovezave

Barvo besedila, ki označuje hiperpovezavo, označimo takole:
`<BODY LINK="#rrzzmm">`

Začetna nastavitvev za ta parameter je modra barva. Medtem, ko je barva že obiskane hiperpovezave modra običajno vijolična. Barvo besedila, ki označuje že obiskano hiperpovezavo, označimo takole:

`<BODY VLINK="#rrzzmm">`. Pri čemer je vlink je okrajšava za obiskana hiperpovezava (visited link).

3.4.5 Ukazi za prelome vrstic

V HTML dokumentih se besedilo samodejno prilagaja velikosti okna pregledovalnika. V primeru, da želimo določiti prikazovanje besedila po svoje, moramo uporabiti določene ukaze.

Ukaz `<p>`

Preloma besedila dosežemo tako, da postavimo besedilo v odstavke (angl. paragraph). Odstavek je določen z elementom `<p>`, ki ga lahko zaključimo s `</p>`. To ni pa nujno, razen, če ukazu P sledijo še različne lastnosti. Prelom je velik 2 vrstici.

Primer:

`<p>Lep pozdrav.</p>`

`<p>vodja prodaje`

Ukaz `
`

Navaden prelom vrstice (angl. line break) naredimo z ukazom `
`. Več praznih vrstic s tem ukazom vstavimo tako, da enostavno zapišemo ukaz `
` večkrat zapored.

Primer:

Lep pozdrav.

vodja prodaje

Ukaz <pre>

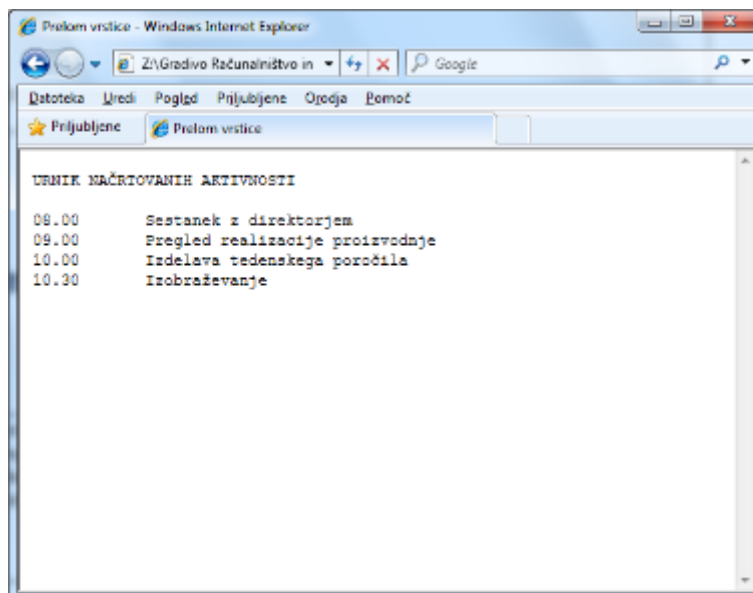
Pregledovalniki HTML dokumentov ignorirajo morebitne oznake za konec vrstice in presledke v izvornem besedilu. Pogosto pa želimo, da je vsebina prikazana natančno tako, kot jo zapišemo. V tem primeru uporabimo ukaz <pre>.

Vaja z ukazom <pre>.

```
<html>
<head>
<title>Prelom vrstice</title>
</head>

<body>
<PRE>
URNIK NAČRTOVANIH AKTIVNOSTI

08.00    Sestanek z direktorjem
09.00    Pregled realizacije proizvodnje
10.00    Izdelava tedenskega poročila
10.30    Izobraževanje
</PRE>
</body>
</html>
```



Slika 80: Rezultat vaje z ukazom <pre>

Vir: Lasten

Ukaz <hr>

Za risanje enostavnih ločilnih črt uporabimo ukaz <hr>. S tako črto vizuelno ločimo podatke napisane med seboj. Ukazu lahko dodamo še širino z ukazom WIDTH, ter debelino z ukazom SIZE.

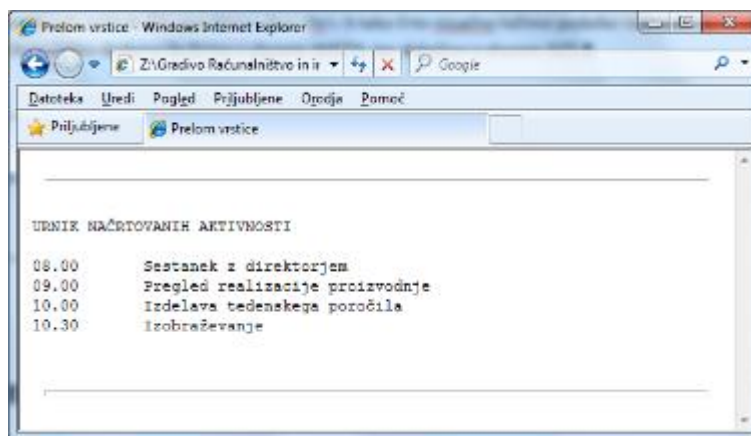
Vaja z ukazom hr.

```
<html>
<head>
<title>Prelom vrstice</title>
</head>

<body>
<hr width="500" size="2">
<pre>
URNIK NAČRTOVANIH AKTIVNOSTI

08.00    Sestanek z direktorjem
09.00    Pregled realizacije proizvodnje
10.00    Izdelava tedenskega poročila
10.30    Izobraževanje

</pre>
<hr width="500" size="5">
</body>
</html>
```



Slika 81: Rezultat vaje <HR >

Vir: Lasten

3.4.6 Vstavljanje slik v HTML dokumente

V HTML dokumentih najpogosteje srečamo slike formata GIF in JPG (JPEG). Pri določanju slik v HTML dokumentu moramo biti pazljivi na njihovo velikost. Po potrebi slike predhodno pomanjšamo na zadovoljivo velikost z ustreznim grafičnim programom.

Sliko vključimo v HTML dokument z ukazom:

Končni ukaz `` ni potreben in ga skoraj nikoli ne uporabljamo. Slike pregledovalnik obravnava na enak način kot besedilo, zato se položaj slik na zaslonu prilagaja velikosti okna pregledovalnika, kot besedilo.

Vaja vstavljanje slike.

```
<html>
<head>
<title>Vstavljanje slik</title>
</head>
```

```
<body>
V Butalah je življenje potekalo
```

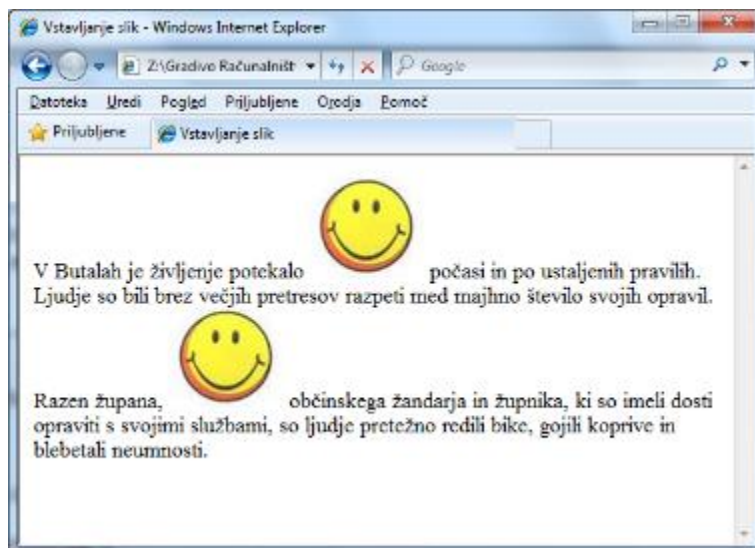
```
<IMG SRC=Smeško.jpg>
```

```
počasi in po ustaljenih pravilih.
Ljudje so bili brez večjih pretresov razpeti med majhno število
svojih opravil. Razen župana,
```

```
<IMG SRC=Smeško.jpg>
```

```
občinskega žandarja in župnika,
ki so imeli dosti opraviti s svojimi službami, so ljudje
pretežno redili bike, gojili koprive in blebetali neumnosti.
```

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



Slika 12: Rezultat vaje vstavljanja slik

Vir: Lasten

Pri določanju slik v HTML dokumentih moramo paziti, da opredelimo pot do izvorne grafične datoteke. V primeru, da se datoteka nahaja na istem mestu kot tudi HTML dokument poti ni potrebno navajati, sicer pa je to obvezno. Običajno pa imamo grafične datoteke shranjene na svojem mestu in v tem primeru je ukaz naslednji: ``

Velikost slike

Velikost slike določimo z atributoma HEIGHT (višina slike) in WIDTH (širina slike). Velikost slike izrazimo v pikslih. Kot na primer: ``

Okvir okoli slike

V primeru, da želimo okoli slike določiti okvir, to storimo z atributom BORDER. Vrednost atributa je med 0 in 15. Na primer: ``

Alternativno besedilo pri slikah

Pogosto slikam določimo alternativno besedilo, ki se pokaže v okencu v trenutku pred prenosom celotne slike. To dosežemo z atributom ALT.

Na primer: ``

Poravnava slik

V HTML dokumentih lahko slike prikažemo ločene od besedila in poravnane na levo oziroma desno stran ali na sredino. Levo poravnavo dosežemo z ukazom ALIGN = LEFT.

Na primer: ``

V primeru, da imamo sliko brez besedila določimo atribut, ki je enak kot za poravnavo odstavka. Ukazi za samostojno sliko na sredini strani so:

`<P ALIGN=CENTER> </P>`

Slika in hiperpovezave

Pogosto uporabimo sliko za povezavo na drug dokument ali drugo sliko. V tem primeru uporabimo ukaze: ``

Če se želimo znebiti debeline okvirja okoli slike, ki smo jo uporabili za hiperpovezavo, določimo še: BORDER="0".

Na primer: ``

Vaja oblikovanje slike.

```
<html>
<head>
<title>Oblikovanje slik</title>
</head>
```

```
<body>
```

```
<IMG SRC="Smeško.jpg" HEIGHT=20 WIDTH=20>
```

Bil pa je med njimi tudi eden nekoliko podjetnejši član družbe. To je bil radoživ in hudomušen fant z imenom Fizelj. Živel je malo drugače kot ostali butalci. Ni se ukvarjal z običajnimi

```
<IMG SRC="Smeško.jpg" HEIGHT=20 WIDTH=20 BORDER=10>
```

opravili ampak je stalno snoval nekaj posebnega. Tako je tiste čase potuhtal, da Butalcem manjka družabnosti in zabave. Rešitev

```
<IMG SRC="Smeško.jpg" ALT="Prikazal se bo smeško." HEIGHT=20 WIDTH=20>
```

takšnega stanja je zastavil tako, da je nabavil dva močna konja in trden precej velik voz. Odtistihmal je potem za vsako nedeljo

```
<IMG SRC="Smeško.jpg" ALIGN = RIGHT HEIGHT=20 WIDTH=20>
```

najavil izlet s svojim prevoznim sredstvom. Spoštovane prebivalce je prevažal na romanja, sejme in piknike.

```
<A HREF="vaja10.htm">
```

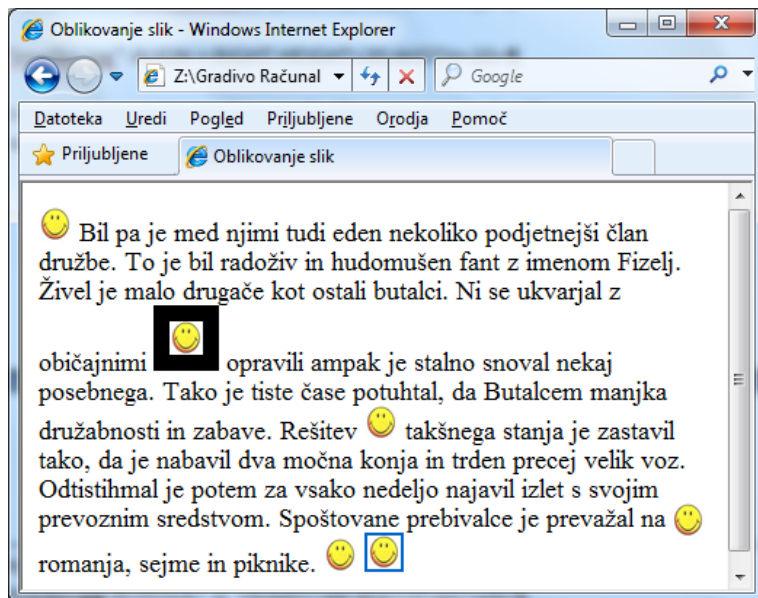
```
<IMG SRC=Smeško.jpg BORDER="0" HEIGHT=20 WIDTH=20></A>
```

```
<A HREF="vaja10.htm">
```

```
<IMG SRC="Smeško.jpg" HEIGHT=20 WIDTH=20></A>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



Slika 83: Rezultat vaje delo s sliko

Vir: Lasten

3.4.7 Povezave na druge HTML dokumente (hiperpovezave)

Značilnost HTML dokumentov je v povezanosti med dokumenti. Ko v dokumentu kliknemo na hiperpovezavo, nas pregledovalnik prestavi v HTML dokument na katerega je bila povezava naslovljena. Povezavo imenujemo nadpovezava, hiperpovezava ali hyperlink. Besedilo iz

katerega kaže povezava se v pregledovalniku pokaže kot podčrtano besedilo, razen, če to ne določimo drugače. Ko se z miškinim kazalcem zapeljemo čez besedilo s povezavo, se podoba kazalca spremeni v roko z iztegnjenim kazalcem.

Običajno uporabljamo v HTML dokumentih 3 vrste povezav in sicer:

- povezava iz trenutnega dokumenta na drug dokument
- povezava iz ene do druge točke v istem dokumentu
- povezava iz trenutnega dokumenta do druge točke v drugem dokumentu

Element za določitev hiperpovezave je <a> (angl. anchor = sidro), ki pa brez atributov nima nobenega učinka.

Povezave na druge HTML dokumente

Kadar želimo iz našega HTML dokumenta narediti povezavo na drug HTML dokument, uporabimo atribut HREF (angl. hyperreference = hiper povezava).

Primer: besedilo iz katere kličemo povezavo.

To uporabimo takrat, kadar je HTML dokument na katerega kaže povezava na našem računalniku.

Če pa se HTML dokument nahaja na drugem računalniku, navedemo polni spletni naslov kot recimo: <A HREF http://www.spletna-stran.si/datoteka.html">besedilo iz katere kličemo povezavo.

Vaja za vzpostavitev HTML povezave.

```
<html>
<head>
<title>HTML povezave</title>
</head>
```

```
<body>
```

Ko so

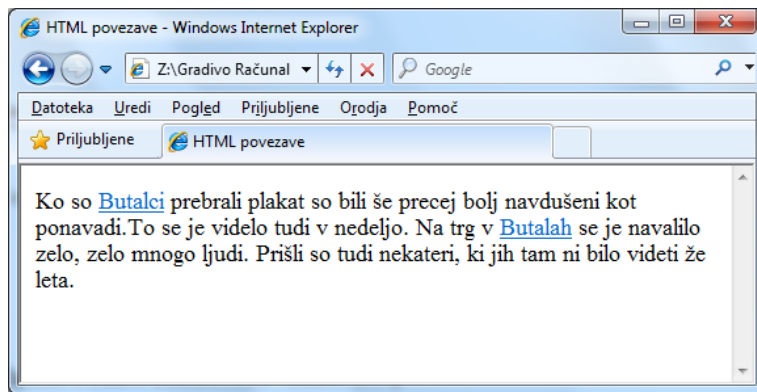
```
<A HREF="/Zgodbe o Butalcih/Butalci.html">Butalci</A>
```

prebrali plakat so bili še precej bolj navdušeni kot ponavadi. To se je videlo tudi v nedeljo. Na trg v

```
<A HREF="/Zgodbe o Butalcih/Butale.html">Butalah</A>
```

se je navalilo zelo, zelo mnogo ljudi. Prišli so tudi nekateri, ki jih tam ni bilo videti že leta.

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



Slika84: Rezultat vaje določanje HTML povezave
Vir: Lasten

Sidra v HTML dokumentu

Kadar imamo HTML dokumente, ki so zelo dolgi, lahko osebi, ki tak dokument pregleduje le to olajšamo s skoki na določeno mesto v tem dokumentu. Za ta namen določimo tako imenovana sidra na določeni točki dokumenta.

Primer določitev sidra: ``

Ko želimo nekemu poljubnemu besedilu določiti skok na sidro, to naredimo s pomočjo atributa href, ki mu določimo vrednost, ki je enaka imenu sidra, pred katerega smo dodali znak: #.

Primer skoka na sidro: v istem HTML dokumentu: `` besedilo povezave ``

V primeru, da želimo skočiti na sidro v drugem HTML dokumentu, pa lastnosti href dodamo še ime datoteke ali poln spletni naslov.

Na primer: `` besedilo povezave ``

Vaja sidra v HTML dokumentih.

```
<html>
<head>
<title>HTML povezave - sidra</title>
</head>

<body>

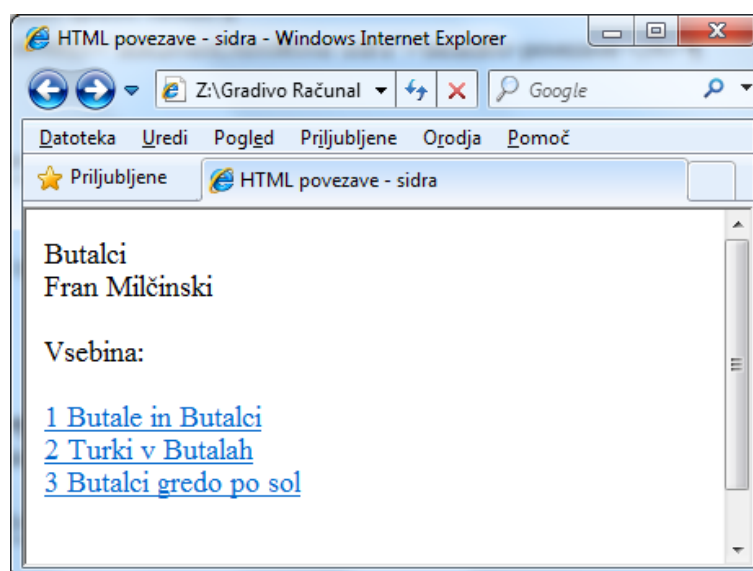
Butalci<BR>
Fran Milčinski<BR>
<BR>
Vsebina:<BR>
<BR>

<A HREF="http://sl.wikisource.org/wiki/Butalci#Butale_in_Butalci">
1 Butale in Butalci</A><BR>

<A HREF="http://sl.wikisource.org/wiki/Butalci#Turki_v_Butalah">
2 Turki v Butalah</A><BR>
```

```
<A HREF="http://sl.wikisource.org/wiki/Butalci#Butalci_gredo_po_sol">  
3 Butalci gredo po sol</A><BR>
```

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



Slika85: Rezultat vaje sidra v HTML dokumentih
Vir: Lasten

Okenca z namigom

Pogosto želimo besedilu, ki vsebuje povezavo na drug HTML dokument, dodati okence z namigom, ki vsebuje namig, kam kaže hiperpovezava. Okence z namigom (angl. tooltip) dobimo v pregledovalniku, ko z miško počakamo pri besedilu s hiperpovezavo.

Okence z namigom določimo z:

```
<A HREF="dokument.html" TITLE="Besedilo z namigom." > besedilo povezave </A>
```

Relativni in absolutni naslovi HTML povezav

Pri naslavljanju v HTML dokumentih na druge dokumente (ali druge elemente) mora biti paziti na mesto, kjer se datoteka, na katero kaže povezava nahaja. Povezave lahko zapišemo z relativnim ali absolutnim naslovom.

Relativni HTML naslovi

V primeru, da je datoteka iz katere kličemo povezavo in datoteka na katero se nanaša povezava v isti mapi na računalniku, lahko v povezavi določimo samo ime klicane datoteke:

```
<A HREF=vaja10.htm> Klikni tukaj za vajo 10.</A>
```

V primeru, da sta datoteki v različnih mapah, moramo obvezno navesti tudi ime pod mape:

```
<A HREF=vaje/vaja10.htm> Klikni tukaj za vajo 10.</A>
```

V primeru, da je datoteka, na katero se nanaša povezava, v mapi, ki je višje, glede na datoteko iz katere kličemo povezavo, moramo poleg imena datoteke dodati še "..". Pri tem vsaka nadaljnja pika, od prve dalje, predstavlja eno mapo višje po drevesu map.

` Klikni tukaj za vajo 10.`

Absolutni HTML naslovi

Pri sklicevanju na absolutne naslove datoteke enostavno navedemo celotno pot, kjer se HTML dokument (ali drug element) nahaja. Tak sistem uporabimo vedno, kadar so datoteke na drugih strežnikih.

Primer: ` Klikni tukaj za vajo 10.`

Povezave na E-pošto

Iz html dokumenta lahko naredimo povezavo iz katere je možno pošiljanje e-pošte na določen e-poštni naslov. S klikom na povezavo z e-pošto se odpre program, ki je v našem računalniku nastavljen kot privzeti program za e-pošto.

Primer: `Pošlji e-mail`

Vaja za povezavo na e-pošto

```
<html>
<head>
<title>Povezave na e-pošto</title>
</head>

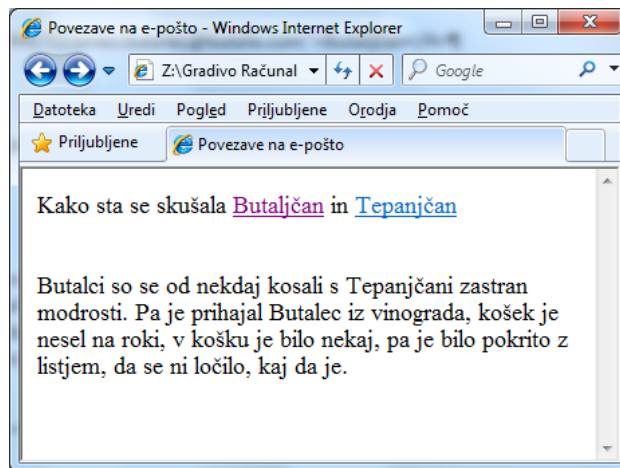
<body>
Kako sta se skušala

<A HREF="MAILTO:janez.butalec@butale.com">Butaljčan</A>

in

<A HREF="MAILTO:lojze.tepanjcan@tepanje.com">Tepanjčan</A>

<br>
<br>
<br>
Butalci so se od nekdanj kosali s Tepanjčani zastran modrosti.
Pa je prihajal Butalec iz vinograda, košek je nesel na roki,
v košku je bilo nekaj, pa je bilo pokrito z listjem, da se ni
ločilo, kaj da je.
</body>
</html>
```



Slika 86: rezultat vaje za povezavo na e-pošto
Vir: Lasten

3.5 IZDELAVA TABEL IN OKVIRJEV V HTML DOKUMENTIH

Urejeni podatki na dobro organizirani spletni strani omogočijo uporabniku hiter in učinkovit pregled ponujenih vsebin HTML dokumenta. S pomočjo tabele lahko podatke v HTML dokumentu razporedimo v obliko stolpcev in vrstic, ki ponuja uporabniku večjo preglednost vsebin. Poleg predstavljanja podatkov v stolpcih in vrsticah pa lahko z uporabo tabel dosežemo in natančno opredelimo lokacijo posameznih elementov in vsebin na zaslonu. Okvirji omogočijo pregledovalnikom prikaz več HTML datotek na zaslonu. Z uporabo okvirjev dosežemo, da je določen HTML dokument viden v enem oknu (okvirju) in drugi HTML dokument v drugem.

Tabela

Tabelo definiramo z ukazom `<TABLE>` in `</TABLE>`. Znotraj pa para značk pa uporabimo `<TR>` in `</TR>` (table row) za ukaze vrstice in `<TD>` in `</TD>` (table data) za podatkovne celice. Obstajajo tudi posebne vrste celic, ki jih običajno uporabimo kot naslovne celice v prvi vrstici ali prvem stolpcu. Te celice definiramo z ukazom `<TH>` (table heading), končamo pa z `</TH>`.

Vaja za izdelavo enostavne tabele.

```

<html>
<head>
<title>Izdelava tabele</title>
</head>

<body>

<table border=1>
  <tr>
    <td>Zap.št.</td>
    <td>Ime</td>
    <td>Priimek</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>1.</td>
    <td>Marjan</td>
  </tr>

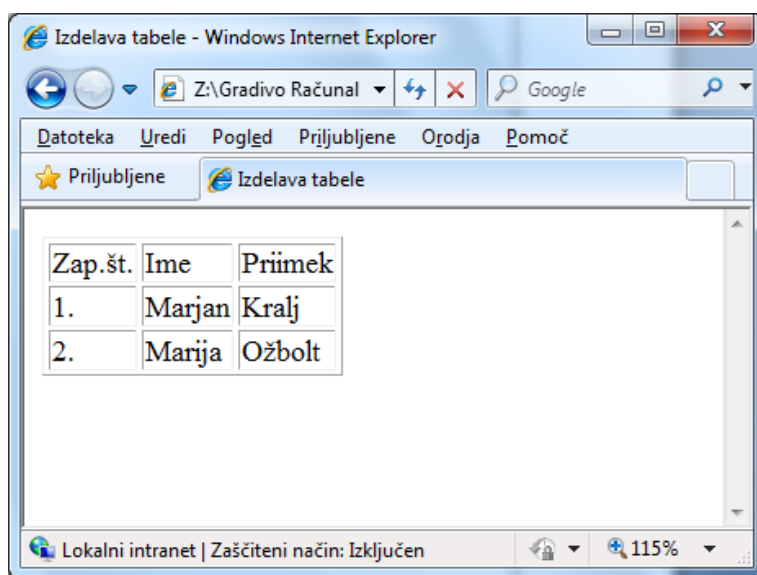
```

```

    <td>Kralj</td>
  </tr>
<tr>
  <td>2.</td>
  <td>Marija</td>
  <td>Ožbolt</td>
</tr>
</table>

</body>
</html>

```



Slika 87: Rezultat vaje enostavne tabele

Vir: Lasten

Določitev atributa BORDER na 1 izriše celice tabele in celotno tabelo s stranicami debeline 1 piksel. Povečevanje vrednosti vpliva na debelino okvirja celotne tabele, ne pa tudi na debelino okvirja celic. Če atributa border ne navedemo, bo tabela narisana brez robov. Tabele brez robov lahko uporabljamo tudi za razporejanje drugih elementov (besedila, slik, tabel, seznamov ...) v HML dokumentu.

Z atributom CELLPADDING določimo velikost prostora med vsebino celice in stranicami. Z atributom CELLSPACING pa velikost prostora med celicami.

Vaja za določanje debeline okvirja v celicah.

```

<html>
<head>
<title>Izdelava tabele</title>
</head>

<body>
<table border=2 cellpadding=2 cellspacing=10>
  <tr>
    <td>Zap.št.</td>

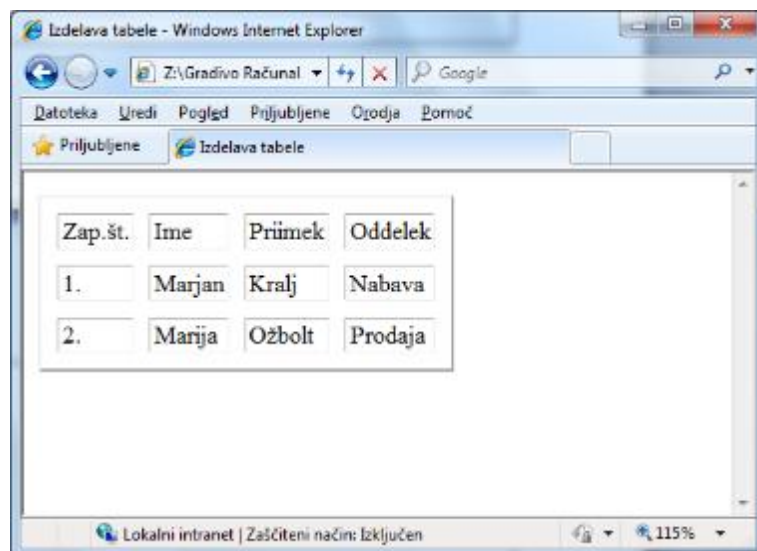
```



```

<td>Ime</td>
<td>Priimek</td>
<td>Oddelek</td>
</tr>
<tr>
<td>1.</td>
<td>Marjan</td>
<td>Kralj</td>
<td>Nabava</td>
</tr>
<tr>
<td>2.</td>
<td>Marija</td>
<td>Ožbolt</td>
<td>Prodaja</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```



Slika 88: Rezultat vaje debeline okvirja v celicah

Vir: Lasten

Včasih v celico zapišemo trdi presledek kot (non breaking space). Ta nam nadomesti običajen presledek, ki ga pregledovalniki ne prikažejo.

Lastnosti celic in stolpcev

Med pomembnejše lastnosti pri ukazu <TD> in <TH> spadajo:

rowspan čez koliko vrstic naj sega celica

colspan čez koliko stolpcev naj sega celica

align vodoravna poravnava [left (levo) | center (sredinsko) | right (desno) | justify (razvleci)]

valign navpična poravnava [top | middle | bottom | baseline]

Naslov tabele

Tabeli lahko dodamo tudi naslov (caption), ki ga določimo z značko <CAPTION>. Če ga definiramo, moramo to storiti takoj za značko <TABLE>.

Vaja oblikovanja tabele primerjava prejemkov.

```
<html>
<head>
<title>Oblikovanje tabele</title>
</head>
<body>
<table border=1 cellpadding=2 cellspacing=5>
  <caption><h3>Tabela osebnih prejemkov v oddelku prodaja </h3></caption>
  <tr>
    <td rowspan=2 align=center>Oddelek<br>prodaja </td>
    <th colspan=3> 1. kvartal </th>
  </tr>
  <tr align=center valign=baseline>
    <td><i>Januar</i> </td>
    <td><i>Februar</i> </td>
    <td><i>Marec</i> </td>
  </tr>
  <tr>
    <th align=left>Janez Novak</th>
    <td>1.530,20 eur</td>
    <td>1.612,30 eur</td>
    <td>1.595.00 eur</td>
  </tr>
  <tr>
    <th align=left>Marija Osolnik</th>
    <td>1.750,00 eur</td>
    <td>1.613,50 eur</td>
    <td>1.558,00 eur</td>
  </tr>
  <tr>
    <th align=left>Zdenka Matajur</th>
    <td>1.110,00 eur</td>
    <td>1.051,20 eur</td>
    <td>1.558,00 eur</td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>
```

Oddelk prodaja	1. kvartal		
	Januar	Februar	Marec
Janez Novak	1.530,20 eur	1.612,30 eur	1.595,00 eur
Marija Osolnik	1.750,00 eur	1.613,50 eur	1.558,00 eur
Zdenka Matajur	1.110,00 eur	1.051,20 eur	1.558,00 eur

Slika 89: Rezultat oblikovanja tabele primerjava prejemkov
Vir: Lasten

3.6 META PODATKI ZA ISKALNIKE IN KODNI NABOR PISAVE

Naš HTML dokument je namenjen uporabnikom, ki ga morajo preko raznih iskalnikov čim lažje poiskati. V ta namen v glavo HTML dokumenta zapišemo podatke, ki so ključne za iskalnike. To so meta podatki, ki so pripravljene v tako obliko, da jih lahko iskalniki preberejo in razumejo.

Meta podatke vnesemo glavo dokumenta, med elementa <HEAD> in </HEAD>. Pri tem uporabljamo značko META z vsebino NAME. Kadar vnesemo več zaporednih podatkov, med njimi zapišemo podpičje (;).

Avtor HTML dokumenta

Za zapis imena avtorja HTML dokumenta uporabimo:
<META NAME="author" CONTENT="Ime avtorja ">

Ključne besede

Meta podatek pove iskalniku katere ključne besede naj doda v svojo iskalno bazo podatkov.
<META NAME="keywords" CONTENT="ključne besede ">

Opis

Iskalniki opis uporabijo za opis strani, ki se običajno prikaže pri seznamu najdenih strani tik pod naslovom spletne strani.

<META NAME="description" CONTENT="Besedilo za iskalnike ">

Kodni nabor

V želji, da se izognemo težavam s šumniki, moramo uporabiti pravi kodni nabor pisave, ki ga določimo z naslednjim metapodatkom:

<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=utf-8">

Podatku Content-Type določimo vsebino, ki predstavlja kodiranje strani. Na voljo imamo različna kodiranja. Najbolj pomembna pa sta Unicode (utf) in Windows. Kodiranje HTML dokumenta pomeni enostavno samo to, s kakšnim ključem se bere izvorna koda in potem prikaže na zaslonu obiskovalca.

Poglejmo si še seznam najbolj pogostih kodiranj HTML dokumentov:

charset=utf-8 Univerzalna abeceda(UTF-8)

charset=windows-1250 Osrednje-evropska abeceda(Windows)

charset=iso-8859-1 Western Alphabet

charset=iso-8859-2 Central European Alphabet (ISO)

charset=iso-8859-5 Cirilica (ISO)

charset=iso-8859-6 Arabska abeceda(ISO)

charset=iso-8859-7 Grška abeceda(ISO)

charset=iso-8859-8 Hebrejska abeceda(ISO)

3.7 IZDELAVA OBRAZCEV

Obrazci (forms) omogočajo izpolnjevanje obrazcev v HTML dokumentu in pošiljanje na strežnik. Na tak način lahko zbiramo informacije od uporabnikov naših spletnih strani.

Ukaz FORM

Vsebino obrazca določimo med paroma značk <FORM> in </FORM>, med katere postavimo polja za vnos podatkov, kontrolna okenca in podobno.

Ukaz FORM ima številne attribute s katerimi določimo poimenovanje obrazca, način posredovanja podatkov, ipd.

Z atributom METHOD določimo način s katerim obrazec pošljemo na strežnik. Imamo dve možnosti: "get" in "post". Pri "get" opciji deluje obrazec kot sidrni ukaz. Ko obrazec odpošljemo, ga usmerimo na lokacijo, ki je določena z URL naslovom, ki smo ga opredelili z atributom ACTION in vsebino obrazca.

Pri opciji "post" atributa METHOD lahko pošljemo na strežnik podatke, ki jih obrazec zahteva od uporabnika.

Vaja za izdelavo obrazca za vnos podatkov.

```
<html>
<head>
<title>Izdelava obrazca</title>
</head>

<body>
<h2>Primer vnosnega obrazca</h2>

<FORM action="mailto:zdenko.potocar@guest.arnes.si" method="post">
  <P>
  <LABEL for="ime:">Vpišite ime in priimek: </LABEL>
    <INPUT type="text" id="ime" VALUE="Janez Novak" SIZE=25><BR>

  <LABEL for="ulica">Vpišite ulico bivanja:</LABEL>
    <INPUT type="text" id="ulica" VALUE="Ulica št." SIZE=35><BR>
```

```

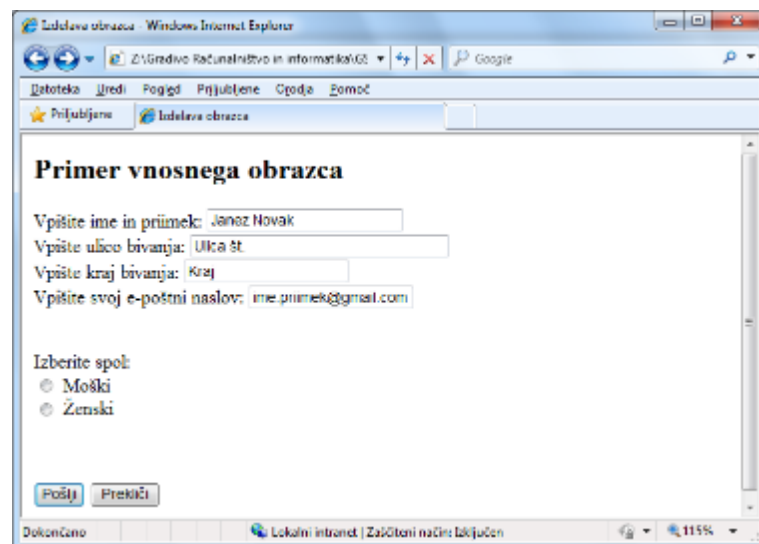
<LABEL for="kraj">Vpište kraj bivanja:</LABEL>
  <INPUT type="text" id="kraj" VALUE="Kraj" SIZE=20><BR>

<LABEL for="email">Vpišite svoj e-poštni naslov: </LABEL>
  <INPUT type="text" id="email" VALUE="ime.priimek@gmail.com"
SIZE=20><BR>

<BR><BR>Izberite spol:<BR>
<INPUT type="radio" NAME="spol" VALUE="Moški"> Moški<BR>
<INPUT type="radio" NAME="spol" VALUE="Ženski"> Ženski<BR>
<BR>
<BR>
<BR>

<INPUT type="submit" VALUE="Pošlji"> <INPUT type="reset" VALUE="Prekliči">
</P>
</FORM>
</body>
</html>

```



Slika 90: Rezultat vaje vnosnega obrazca

Vir: Lasten

Ukaz INPUT

Ukaz INPUT zahteva atribut TYPE ter NAME in VALUE. Z atributom TYPE določimo tip polj za vnos podatkov preko katerih uporabnik vnese podatke v obrazec. Tip polja je poleg besedila lahko še: slika, datoteka, geslo, kontrolno okence in podobno. SIZE določi vidno dolžino besedila v polje. Z VALUE pa lahko določimo začetno vrednost za polje vnosa.

Tabela 8: Atribut TYPE

- | | |
|--------------|---|
| Type = radio | določa skupino spremenljivk, od katerih je lahko le ena označena. |
| Type = reset | določa gumb za postavitvev na privzeto vrednost |

Type = submit	določa gumb za pošiljanje vseh vrednosti strežniku. Z VALUE lahko določimo ime gumba.
Type = button	določa prikaz ukaznega gumba. Z VALUE lahko določimo ime gumba.
Type = file	prikaže polje za vnos besedila in gumb za pregledovanje datotek
Type = button	določa prikaz aktivnega gumba.
Type = hidden	omogoča v okviru ukaza INPUT spremljanje informacij, za katere ni treba, da se uporabniku prikažejo.

3.8 UKAZ ZA KOMENTARJE

V samo HTML kodo avtor HTML dokumenta pogosto dodaja svoje komentarje, ki so mu kasneje v pomoč pri pregledovanju ali spreminjanju HTML zapisa. Običajno avtor med komentarje zapiše pojasnila o namenu določene datoteke, opiše funkcijo delovanja posameznih delom programa, imena ali vrednosti neke spremenljivke, določila o avtorskih pravicah in podobno. Med izvajanjem programa se vsebina komentarjev preskoči. Pogosto pa avtor s pomočjo ukaza za komentarje izloči del HTML ukazov, ki se naj začasno ne izvajajo.

Komentarje vstavljamo na dva načina. Prvi način je, da komentarje vstavimo med `<!--in -->`.

Prvi primer:

```
<html>
<!--
Avtor: Marija Novak
Namen: Izdelava HTML dokumenta z opisom prodajnega programa
-->
<head>
<title>Opis prodajnega programa</title>
</head>
```

Drugi način pa je, da uporabimo para značk `<COMMENT>` in `</COMMENT>`. Drugi primer je primernejši za komentiranje delovanja posameznega dela HTML kode.

Drugi primer:

```
<html>
<head>
<title>Izdelava obrazca</title>
</head>

<body>
<h2>Primer vnosnega obrazca</h2>

<FORM action="mailto:zdenko.potocar@guest.arnes.si" method="post">
  <P>

  <COMMENT> V nadaljevanju zahtevamo ime in priimek od uporabnika. </COMMENT>.
  <LABEL for="ime:">Vpišite ime in priimek: </LABEL>
  <INPUT type="text" id="ime" VALUE="Janez Novak" SIZE=25><BR>
```

```

<COMMENT> V nadaljevanju zahtevamo ulico bivanja uporabnika. </COMMENT>.
  <LABEL for="ulica">Vpište ulico bivanja:</LABEL>
    <INPUT type="text" id="ulica" VALUE="Ulica št." SIZE=35><BR>

  <LABEL for="kraj">Vpište kraj bivanja:</LABEL>
    <INPUT type="text" id="kraj" VALUE="Kraj" SIZE=20><BR>

<COMMENT> Uporabnik vnese svopj e-poštni naslov. </COMMENT>.
  <LABEL for="email">Vpišite svoj e-poštni naslov: </LABEL>
    <INPUT type="text" id="email" VALUE="ime.priimek@gmail.com"
SIZE=20><BR>

<COMMENT> Uporabnik izbere spol. </COMMENT>.
  <BR><BR>Izberite spol:<BR>
  <INPUT type="radio" name="spol" value="Moški"> Moški<BR>
  <INPUT type="radio" name="spol" value="Ženski"> Ženski<BR>
  <BR> <BR> <BR>
  <INPUT type="submit" value="Pošlji"> <INPUT type="reset" value="Prekliči">
</P>
</FORM>
</body>
</html>

```

3.9 POVZETEK

V poglavju o osnovah HTML (Hyper Text Markup Language) ste spoznali osnovne elemente HTML-ja. Srečali ste se z ukazi za oblikovanje besedila v HTML dokumentih, ukazi za oblikovanje strani, vstavljanje grafičnih elementov, izdelavo povezav na druge HTML dokumente, izdelavo tabel in izdelavo preprostejših obrazcev.

Poznavanje osnov HTML kode je namreč nujno za vse tiste, ki se srečujejo z urejanjem spletnih strani, ne glede na to, da dandanes na voljo veliko različnih orodji, ki delo pri izdelavi spletnih strani močno olajšajo in poenostavijo. Velikokrat je namreč potrebno, da se lotimo sprememb na najnižjem nivoju urejanja spletne strani, torej tako, da "ročno" dopolnimo ali popravimo HTML kodo.



Naloga:

Postavite se v vlogo vodje trgovskega podjetja in razmislite kakšne vsebine bi bile najprimernejše za spletno stran vašega namišljenega podjetja. Izdelajte načrt posameznih strani z vsebino in povezavami. Ne obremenjujte se z obliko in grafičnim dizajnom, temveč se osredotočite samo na vsebino. Načrt si skicirajte s svinčnikom na navadnem papirju.



Naloga:

Izdelajte enostavno spletno stran s predstavitvijo vašega namišljenega trgovskega podjetja za prodajo gospodinjske opreme na debelo in drobno. Stran naj vsebuje osnovne podatke o podjetju, najmanj 3 fotografije ter povezave na stran s kontaktnimi osebami.



Naloga:

Razmislite in izdelajte HTML dokument v katerem boste prikazali seznam in krajši opis artiklov v trgovini z gospodinjsko opremo. Dokument naj vsebuje vsaj 10 različnih artiklov z njihovimi opisi, fotografijami, ceno ter povezave na začetno spletno stran vašega namišljenega trgovskega podjetja.



Naloga:

Izdelajte HTML dokument v katerega boste vstavili tabelo in v njej prikazali seznam artiklov za prodajo na debelo v vaši namišljeni trgovini. V tabeli naj bodo podatki: šifra, naziv artikla, cena, količina na zalogi. Dokument naj vsebuje povezavo do HTML dokumenta z opisom artiklov.