
Kanały informacyjne

Ten fragment pomocy poświęcony jest kanałom informacyjnym. W dużym skrócie, kanały informacyjne są udogodnieniem dla tych WebMasterów, którzy chcieli by zaoferować często zmieniane kolekcje informacji, ale w sposób umożliwiający automatyczne przesłanie ich do grona zainteresowanych osób (bez udziału tych ostatnich).

Możliwości programu Tiger95 (wersja 1.5) oparte są na specyfikacji dostępnej w sieci MSN (Microsoft NetWork) z dnia 14 czerwca 1997. Różnice pomiędzy aktualną specyfikacją i tą używaną przez program Tiger95 w wersji 1.2-1.4 są dość duże. Zmieniła się nieco składnia poleceń. Część atrybutów znaczników stała się samodzielnyimi znacznikami. Niektóre znaczniki dorobiły się nowych atrybutów. Należy uważać przenosząc definicję kanału informacyjnego pomiędzy tymi dwoma specyfikacjami, a co za tym idzie i przy przenoszeniu definicji pomiędzy wersjami 1.2-1.4 do 1.5 (i odwrotnie) programu Tiger95.

Pomoc ta została podzielona na kilka rozdziałów :

[Definicja kanału informacyjnego](#)

[Definicja elementu](#)

[Definicja kategorii](#)

[Definicja uaktualnienia](#)

[Definicja jednostki dystrybucyjnej](#)

[Jak umożliwić użytkownikom korzystanie z kanału informacyjnego...](#)

Jak umożliwić użytkownikom korzystanie z kanału informacyjnego...

Aby użytkownik mógł przeglądać kanał informacyjny (i w ogólności otrzymywać jego uaktualnienia) musi mieć możliwość subskrypcji, tegoż kanału. Subskrypcje wykonuje się klikając na odnośnik wskazujący na plik zawierający definicję kanału. A zatem aby użytkownik mógł dokonać subskrypcji na którejś ze stron własnego serwisu trzeba umieścić odnośnik wskazujący na plik z definicją kanału.

Na przykład :

Założmy że plik zawierający definicję kanału ma nazwę MOJKANAL.CDF. Zatem na stronie powinniśmy umieścić na przykład taki odnośnik :

` Subskrypcja kanału `

<SOFTDIST>

```
<SOFTDIST AUTOINSTALL="instalacja" HREF="url" NAME="nazwa"  
PRECACHE="cache" STYLE="styl" VERSION="a,b,c,d"> </SOFTDIST>
```

Definiuje elementy dystrybucyjny oprogramowania. Oznacza to, że każdy kanał informacyjny poza dystrybucją wiadomości i informacji, może stać się również dystrybutorem oprogramowania, dostarczanego bezpośrednio do zainteresowanego użytkownika.

Dopuszczalne parametry:

AUTOINSTALL="instalacja"	Informuje przeglądarkę, o potrzebie skopiowania jednostki dystrybucyjnej z sieci i zainstalowania jej. Dopuszczalne wartości parametru: n YES - Skopiuj i zainstaluj n NO - Nie kopiuj i nie instaluj
HREF="url"	Adres elementu dystrybucyjnego (strony informacyjnej)
NAME="nazwa"	Nazwa jednostki dystrybucyjnej
PRECACHE="cache"	Informuje przeglądarkę, czy skopiować element dystrybucyjny do pamięci podręcznej na dysku lokalnym i pozostawienia jej tam bez dokonywania instalacji. Dopuszczalne wartości parametru: n YES - Skopiuj n NO - Nie kopiuj
STYLE="styl"	Określa, jaki mechanizm ma zostać użyty to skopiowania i zainstalowania jednostki. Dopuszczalne wartości n ActiveSetup - Używa mechanizmu ActiveX n MSICD - (The Microsoft Internet Component Download). Kopiuje jednostkę z Internetu i szuka pliku *.OSD, w którym znajdują się dalsze instrukcje instalacji. n Other - Umożliwia autorowi na zdefiniowanie własnej metody kopiowania i instalowania jednostki.
VERSION="a,b,c,d"	Określa numer wersji jednostki dystrybucyjnej.

Wewnątrz definicji mogą wystąpić elementy:

<ABSTRACT>
<CONFIG>
<DEPENDENCY>
<LANGUAGES>
<LOGO>
<TITLE>
<USAGE>

Przykład:

```
<SOFTDIST HREF="http://www.foo.edu/launch-page.htm" NAME="pierwszy przyklad"  
PRECACHE="YES" VERSION="2,1,0,0" STYLE="MSICD">  
  <TITLE> Przydlad definicji jednostki dystrybucyjnej </TITLE>  
  <ABSTRACT> Tutaj jakiś użyteczny opis </ABSTRACT>  
  <LOGO HREF="ielogo.ico" STYLE="Icon" />  
  <LANGUAGES VALUE="en;de" />  
  <USAGE VALUE="EMail" />  
  <CONFIG>  
    <CODEBASE = "http://www.microsoft.com/foo/foo.cab" />  
  </CONFIG>  
</SOFTDIST>
```

<CODEBASE>

<CODEBASE SIZE="n" STYLE="styl" VALUE="url" />

URL określający położenie pliku lub jednostki dystrybucyjnej do zainstalowania.

Dopuszczalne parametry:

SIZE="n"

Określa maksymalny dopuszczalny rozmiar jednostki podlegający instalacji. Jeżeli rozmiar jednostki przekroczy określoną wartość *n*, jednostka nie zostanie skopiowana.

STYLE="styl"

Określa, jaki mechanizm ma zostać użyty to skopiowania i zainstalowania jednostki.

Dopuszczalne wartości

n ActiveSetup - Używa mechanizmu ActiveX

n MSICD - (The Microsoft Internet Component Download). Kopiuje jednostkę z Internetu i szuka pliku *.OSD, w którym znajdują się dalsze instrukcje instalacji.

n Other - Umożliwia autorowi na zdefiniowanie własnej metody kopiowania i instalowania jednostki.

VALUE="url"

Określa położenie pliku lub jednostki dystrybucyjnej do zainstalowania

<CONFIG>

<CONFIG> </CONFIG>

Określa konfigurację wymaganą przez jednostkę dystrybucyjną. Jeżeli wymagania nie są spełnione, jednostka jest ignorowana.

Wewnątrz definicji mogą wystąpić parametry:

<CODEBASE>
<LANGUAGES>
<OS>
<OSVERSION>
<PROCESSOR>

Przykład:

```
<SOFTDIST HREF="http://www.bar.edu/launch-page.htm" NAME="pierwszy przyklad"
PRECACHE="YES" VERSION="2,1,0,0" STYLE="MSICD">
  <TITLE> Przydład definicji jednostki dystrybucyjnej </TITLE>
  <ABSTRACT> Tutaj jakiś użyteczny opis </ABSTRACT>
  <LOGO HREF="ielogo.ico" STYLE="Icon" />
  <LANGUAGES VALUE="en;de" />
  <USAGE VALUE="EMail" />
  <CONFIG>
    <OS VALUE="winnt" />
    <CODEBASE ="http://www.bar.edu/bar/bar-nt.cab" />
  </CONFIG>

  <CONFIG>
    <OS VALUE="win95" />
    <CODEBASE ="http://www.bar.edu/bar/bar-95.cab" />
  </CONFIG>
</SOFTDIST>
```

<DEPENDENCY>

<DEPENDENCY> </DEPENDENCY>

Określa nazwę komponentu, wymaganego przez aktualną definicję jednostki. Jeżeli komponent nie istnieje, jednostka jest ignorowana.

Wewnątrz definicji mogą wystąpić parametry:

<LANGUAGES>

<OS>

<OSVERSION>

<PROCESSOR>

[Zobacz także](#)

[CDF](#)

<LANGUAGES>

<LANGUAGES VALUE="języki" />

Rozdzielona średnikami lista kodów (ISO 693) języków używana dla międzynarodowej dystrybucji.

Dopuszczalne parametry:

VALUE="języki" Lista kodów, która określa w jakich językach dostępna jest jednostka.

Przykład:

<LANGUAGES VALUE="en;pl"> en- English , pl - Polish

Zobacz także

[<processor>;cdf](#)

<PROCESSOR>

<PROCESSOR VALUE=*typ* />

Określa typ procesora wymagany przez jednostkę dystrybucyjną.

Dopuszczalne parametry:

VALUE=*typ* Określa typ wymaganego procesora. Dopuszczalne wartości:

- n Alpha**
- n MIPS**
- n PPC - PowerPC**
- n x86**

Przykład

<PROCESSOR VALUE=*PPC* />

Zobacz także

CDF

<OSVERSION>

<OSVERSION VALUE="a,b,c,d" />

Określa wersje systemu wymaganą przez jednostkę dystrybucyjną.

VALUE="a,b,c,d"

Określa numer wersji systemu operacyjnego.

<OS>

<OS VALUE=*system* />

Określa system operacyjny wymagany przez jednostkę dystrybucyjną.

Dopuszczalne parametry:

VALUE=*system*

Określa system operacyjny. Dopuszczalne wartości:

n MAC - Macintosh (MacOS)

n Win32

n Win95

n WinNT

Przykład:

<OS VALUE=*win95* />

<USAGE>

<USAGE VALUE="użycie"> </USAGE>

Określa w jaki sposób element powinien być użyty.
Dopuszczalne parametry:

VALUE="użycie

Może przyjmować wartości:

- n CHANNEL** - Elementy pojawią się w panelu przeglądarki
 - n EMAIL** - Elementy zostaną przesłane E-Mailem, kiedy zmieni się ich zawartość.
 - n NONE** - Elementy nie pojawią się w panelu przeglądarki
 - n DESKTOPCOMPONENT** - Elementy zostaną wyświetlone na Aktywnym Pulpicie
 - n SCREENSAVER** - Elementy zostaną umieszczone na specjalnym wygaszaczu ekranu, generowanym przez Internet Explorera.
-

[Zobacz także](#)

[CDF](#)

<LOGO>

<LOGO HREF=*rysunek* [STYLE=*styl*]/>

Określa rysunek, który może zostać użyty do reprezentowania kanału lub elementu.

Dopuszczalne parametry

HREF=*rysunek*

STYLE=*styl*

Określa URL związany z rysunkiem

Określa kontekst w jakim rysunek ma zostać użyty Dopuszczalne parametry:

n ICON - ikona kanału lub elementu (rozmiar 16x16)

n IMAGE - Rysunek dla kanału lub elementu (rozmiar 80x32)

<LOGIN>

<LOGIN DOMAIN=*domena* METHOD=*metoda* PASS=*hasło* USER=*użytkownik*/>

Określa wymagane informacje do poprawnego rozpoznania uprawnień użytkownika do odczytu kanału.

Dopuszczalne parametry:

DOMAIN = <i>domena</i>	Określa nazwę domeny, wymaganą przez CDF, aby dopuścić użytkownika do odczytu kanału.
METHOD = <i>metoda</i>	Metoda sprawdzenia uprawnień użytkownika do odczytu kanału. Może przyjmować wartości: n BASIC n DPA n MSN n NTLM n RPA
PASS = <i>hasło</i>	Ciąg znaków reprezentujący hasło
USER = <i>użytkownik</i>	Ciąg znaków reprezentujący nazwę użytkownika.

Definicja uaktualnienia

```
<SCHEDULE [STARTDATE="data"] [ENDDATE="data"]>  
</SCHEDULE>
```

Definicja ta określa kiedy dany kanał / element ma być uaktualniany. Uaktualnianie to polega na sprawdzeniu czy kanał / element dysponuje nowymi informacjami (od ostatniego uaktualnienia) i jeżeli takowe są to są automatycznie, bez dodatkowych czynności, odczytywane.

Wewnątrz definicji mogą wystąpić parametry:

Dopuszczalne parametry:

STARTDATE="data"

określa datę, począwszy od której, ma następować uaktualnianie danych. Pominięcie tego parametru, oznaczać będzie, że uaktualnianie ma rozpocząć się od zaraz.

ENDDATE="data"

określa datę, do której, ma następować uaktualnianie danych. Po tej dacie dane nie będą uaktualniane

Wewnątrz definicji mogą wystąpić parametry:

n EARLIESTTIME

n LATESTTIME

n INTERVALTIME

Przykład:

```
<SCHEDULE STARTDATE="01.01.1998" ENDDATE="2000.11.13">  
  <INTERVALTIME DAY=1/>  
  <EARLIESTTIME HOUR=12/>  
  <LEATESTTIME HOUR=18/>  
</SCHEDULE>
```

Zobacz także

CDF - <SCHEDULE>

<INTERVALTIME>

<INTERVALTIME DAY="n" HOUR="n" MIN="n"/>

Określa co jaki czas ma następować uaktualnianie

Dopuszczalne parametry:

DAY="n"

Liczba określająca co ile dni ma następować uaktualnianie

HOUR="n"

Liczba określająca co ile godzin ma następować uaktualnianie

MIN="n"

Liczba określająca co ile minut ma następować uaktualnianie

Zobacz także

CDF - <SCHEDULE>

<EARLIESTTIME>

<EARLIESTTIME DAY="n" HOUR="n" MIN="n"/>

Określa kiedy najwcześniej ma nastąpić uaktualnienie, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.

Dopuszczalne parametry:

DAY="n"	Liczba określająca pierwszy dzień, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.
HOUR="n"	Liczba określająca pierwszą godzinę, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.
MIN="n"	Liczba określająca pierwszą minutę, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.

Zobacz także

CDF - <SCHEDULE>

<LATESTTIME>

<LATESTTIME DAY="n" HOUR="n" MIN="n"/>

Określa kiedy najpóźniej ma nastąpić uaktualnienie, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.

Dopuszczalne parametry:

DAY="n"

Liczba określająca ostatni dzień, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.

HOUR="n"

Liczba określająca ostatni godzinę, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.

MIN="n"

Liczba określająca ostatni minutę, wewnątrz ustalonego przedziału czasowego.

Definicja kanału informacyjnego

Definicja elementu

Definicja kategorii

Definicja uaktualnienia

Definicja jednostki dystrybucyjnej

Zobacz także

<CATEGORYDEF>

Definicja kategorii

```
<CATEGORYDEF>  
</CATEGORYDEF>
```

Definiuje kategorię dla kanału lub elementu. Kanały lub elementy mogą odwoływać się do kategorii używając adresu **URL**. Np. jeżeli kategoria ma nazwę *komputery* do odwołania następuje do niej przez *#komputery* (przy założeniu, że kategoria została zdefiniowana w edytowanym dokumencie, jeżeli nie to adres będzie wyglądał następująco *'http://adres/nazwastrony.html#kategoria'*). Definicje kategorii mogą być zagnieżdżane, czyli stawać się podkategoriami.

Wewnątrz definicji kategorii mogą wystąpić polecenia:

CATEGORYNAME VALUE="nazwa"	określa nazwę definiowanej kategorii
DESCRIPTION VALUE="opis"	krótki opis definiowanej kategorii.

Przykład:

```
<CATEGORYDEF>  
  <CATEGORYNAME VALUE="Nowości">  
  <DESCRIPTION VALUE="Nowości">  
  <CATEGORYDEF>  
    <CATEGORYNAME VALUE="Ze sportu">  
    <DESCRIPTION VALUE="Wiadomości sportowe">  
  </CATEGORYDEF>  
</CATEGORYDEF>
```

Zobacz także

CDF

<TITLE>

<TITLE> tytuł </TITLE>

Określa tytuł elementu lub kanału informacyjnego.

Elementy nadrzędne

n <CHANNEL>

n <ITEM>

n <SOFTDIST>

Elementy podrzędne

brak

<ABSTRACT>

<ABSTRACT> opis </ABSTRACT>

Tekst będący krótkim opisem zawartości kanału informacyjnego lub elementu

Elementy nadrzędne

n <CHANNEL>

n <ITEM>

n <SOFTDIST>

Elementy podrzędne

brak

Definicja kanału informacyjnego

```
<CHANNEL HREF="Url" [ISCLONABLE="przenoszenie"] [BASE="adres"]  
[LEVEL="n"]>  
</CHANNEL>
```

Podana konstrukcja definiuje nowy kanał. Definicje te mogą być zagnieżdżane, czyli stawać się podkanałami.

Dopuszczalne parametry

HREF="Url"	określa adres do strony wprowadzającej w temat kanału informacyjnego (strony głównej kanału)
ISCLONABLE="przenoszenie"	określa czy kanał może być kopiowany/ przenoszony w obrębie hierarchii. Dopuszczalne wartości: YES, NO
BASE="adres"	Określa podstawowy adres pod, którym znajdują się pliki elementów kanału
LEVEL="n"	Określa jak głęboko, przeglądarka kanałów informacyjnych powinna sprawdzać zawartość strony (ile poziomów zagnieżdżenia)

Wewnątrz definicji (tj. Między znacznikami <CHANNEL> i </CHANNEL>) mogą wystąpić również parametry:

<ABSTRACT>
<CHANNEL>
<ITEM>
<LOGIN>
<LOGO>
<SCHEDULE>
<SOFTDIST>
<TITLE>

<Author VALUE ="autor"/>	identyfikuje autora kanału / elementu
<Publisher VALUE ="wydawca"/>	identyfikuje wydawcę kanału / elementu
<CopyRight VALUE ="prawa autorskie"/>	określa prawa autorskie w stosunku do kanału / elementu
<PublicationDate VALUE ="data"/>	określa datę publikacji kanału / elementu. Format daty opisany jest przy parametrze

<Keywords VALUE =*"słowa kluczowe"*>/>

<MinStorage VALUE =*"rozmiar"*>/>

<Category VALUE =*"kategoria"*>/>

LastMod.

określa słowa kluczowe opisujące dokument.

Należy rozdzielać je przecinkami

określa rozmiar (w KB) jaki potrzeba na składowanie informacji kanału

określa kategorię do jakiej należy kanał, element. (patrz definiowanie kategorii)

Przykład:

<CHANNEL ISCLONABLE=NO>

<TITLE>Wiadomości krajowe</TITLE>

<ABSTRACT>Aktualne wiadomości z kraju</ABSTRACT>

<AUTHOR VALUE=*"Jan Kowalski"*>/>

</CHANNEL>

Definicja elementu

```
<ITEM HREF="url" [ISVISIBLE="widzialny"] [PRIORITY="priorytet"]  
[PRECACHE="rodzaj"] [LEVEL="n"] [LASTMOD="data"]>  
</ITEM>
```

Definiuje element kanału, jednostkę informacji dla użytkownika, zwykle odnosi się do strony WWW.

Dopuszczalne parametry:

HREF="url"	określa adres URL do strony zawierającej informację.
ISVISIBLE="widzialny"	określa czy element ma być widzialny dla użytkownika. Dopuszczalne wartości: YES , NO
PRIORITY="priorytet"	określa priorytet dane informacji w stosunku do pozostałych. Dopuszczalne wartości: HI (wysoki) , NORMAL (normalny), LOW (niski)
PRECACHE="rodzaj"	Określa sposób przesyłania informacji do użytkownika . Dopuszczalne wartości: n YES - informacja zostanie skopiowana na dysk lokalny użytkownika n NO - informacja nie będzie kopiowana n DEFAULT - w zależności od ustawienia przeglądarki.
LEVEL="n"	Określa jak głęboko, przeglądarka kanałów informacyjnych powinna sprawdzać zawartość strony (ile poziomów zagnieżdżenia)
LASTMOD="data"	Określa datę ostatniej modyfikacji elementu.

Wewnątrz definicji (tj. Między znacznikami <ITEM> i </ITEM >) mogą wystąpić również parametry:

<ABSTRACT>
<LOGO>
<TITLE>
<USAGE>

Author VALUE =" <i>autor</i> "	identyfikuje autora kanału / elementu
Publisher VALUE =" <i>wydawca</i> "	identyfikuje wydawcę kanału / elementu
CopyRight VALUE =" <i>prawa autorskie</i> "	określa prawa autorskie w stosunku do kanału / elementu
PublicationDate VALUE =" <i>data</i> "	określa datę publikacji kanału / elementu. Format daty opisany jest przy parametrze LastMod.
KeyWords VALUE =" <i>słowa kluczowe</i> "	określa słowa kluczowe opisujące dokument. Należy rozdzielać je przecinkami
Category VALUE =" <i>kategoria</i> "	określa kategorię do jakiej należy kanał, element. (<u>patrz definiowanie kategorii</u>)

Przykład:

```
<ITEM HREF="www.foosports.com/articles/article1.html" ISVISIBLE=YES PRIORITY=HI
PRECACHE=YES>
  <TITLE>tytuł artykułu</TITLE>
  <ABSTRACT>tutaj skrótowy opis zawartości artykułu</ABSTRACT>
  <AUTHOR VALUE="Jan Kowalski"/>
</ITEM>
```

Przykład

```
<!DOCTYPE Channel SYSTEM "http://www.w3c.org/Channel.dtd">
<Channel HREF="http://www.foosports.com/foosports.cdf" IsClonable=YES >
  <IntroUrl VALUE="http://www.foosports.com/channel-setup.html" />
  <LastMod VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />
  <Title VALUE="FooSports" />
  <Abstract VALUE="The latest in sports and atheletics from FooSports" />
  <Author VALUE="FooSports" />
  <Schedule>
    <EndDate VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />
    <IntervalTime DAY=1 />
    <EarliestTime HOUR=12 />
    <LatestTime HOUR=18 />
  </Schedule>
  <Logo HREF="http://www.foosports.com/images/logo.gif" Type="REGULAR" />
  <Item HREF="http://www.foosports.com/articles/a1.html">
    <LastMod VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />
    <Title VALUE="How to get the most out of your mountain bike" />
    <Abstract VALUE="20 tips on how to work your mountain-bike to the bone and come out on top." />
    <Author VALUE="FooSports" />
  </Item>
  <Channel IsClonable=NO >
    <LastMod VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />
    <Title VALUE="FooSports News" />
    <Abstract VALUE="Up-to-date daily sports news from FooSports" />
    <Author VALUE="FooSports" />
    <Logo HREF="http://www.foosports.com/images/newslogo.gif" Type="REGULAR" />
```

```

<Logo HREF="http://www.foosports.com/images/newslogowide.gif" Type="WIDE" />

<Item HREF="http://www.foosports.com/articles/news1.html" >
  <LastMod VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />

  <Title VALUE="Michael Jordan does it again!" />

  <Abstract VALUE="Led by Michael Jordan in scoring, the Chicago Bulls make it to the playoffs
again!" />

  <Author VALUE="FooSports" />
</Item>

<Item HREF="http://www.foosports.com/articles/news2.html" />
  <LastMod VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />

  <Title VALUE="Islanders winning streak ends"/>

  <Abstract VALUE="The New York islanders' 10-game winning streak ended with a disappointing loss
to the Rangers" />

  <Author VALUE="FooSports" />
</Item>

</Channel>

<Item HREF="http://www.foosports.com/animations/scrnsvr.html" />
  <Usage VALUE="ScreenSaver"></Usage>
</Item>

<Item HREF="http://www.foosports.com/ticker.html" />
  <Title VALUE="FooSports News Ticker" />

  <Abstract VALUE="The latest sports headlines from FooSports" />

  <Author VALUE="FooSports" />

  <LastMod VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />

  <!-- This is an example of how Usage can be used for client enhancements -->

  <Usage VALUE="DesktopComponent">

    <Width VALUE=400 />

    <Height VALUE=80 />

  </Usage>

<Schedule>
  <StartDate VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />

  <EndDate VALUE="1994.11.05T08:15-0500" />

  <IntervalTime DAY=1 />

```

<EarliestTime HOUR=12 />

<LatestTime HOUR=18 />

</Schedule>

</Item>

</Channel>



Tiger95 Edytor HTML dla Windows95
Jacek Szarapa
97-300 Piotrków Trybunalski

Spis treści

▮ O programie

▮ Informacje ogólne

▮ Rejestracja

▮ Menu programu

▮ Listwa narzędziowa

▮ Menadżer plików

▮ Konfiguracja

▮ Pomoc HTML

▮ Pomoc Style

▮ Kanały informacyjne

▮ Makrodefinicje

Zobacz także

Główny pasek narzędzi

Menu Programu

n Plik

- Nowy
- Otwórz
- Otwórz zdalnie
- Zachowaj
- Zachowaj jako
- Importuj
- Drukuj
- Ustawienia drukarki
- Zamknij
- Zamknij wszystkie
- O dokumencie

n Edycja

- Powtórz wstawienie
- Wstaw
- Kopiuj
- Wytnij
- Zaznacz wszystko
- Znajdź
- Znajdź następny
- Znajdź i zastąp
- Zamień na małe litery
- Zamień na duże litery

n Wstaw

- Odnośnik
- Rysunek
- Adres E-Mail
- Komentarz
- Linie
- Obiekt
- Bazędanych
- Date
- Godzinę
- Informacje o pliku
- Plik tekstowy

n Polecenia

- Przygotuj do przesłania na serwer

- Aktualność odnośników
- Kopiuj witrynę
- Ustaw zmienne
- Dokończ adres
- Obramowanie
- Zapisz słownie
- Skocz do etykiety
- Narzędzia
- Sprawdź pisownię

n Przeglądarka

- Zewnętrzny podgląd dokumentu
- Wewnętrzny podgląd dokumentu
- Otwieraj zawsze

n Narzędzia

- Kreator list
- Kreator ramek
- Kreator tabel
- Kreator kolumn / szpalt
- Kreator spisu treści
- Kreator spisu odnośników
- Szybka tabela
- Szybka lista
- Szybki start

n Widok

- Listwa narzędziowa
- Listwa statusu
- Menadżer plików
- Otwarte pliki
- Pełny ekran

n Opcje

- Konfiguracja
- Dostosuj
- Znaki narodowe
- * ISO-88592
- * Win-1250
- * ASCII
- * Zapisz symbolicznie
- Język dokumentu

n Okna

- Kaskada
- Sasiadujaco w poziomie
- Sasiadujaco w pionie
- Uporzadkuj ikony
- Lista otwartych okien

n Pomoc

Podgląd dokumentu

Opcja ta umożliwia podejrzenie dokumentu w przeglądarce. Możliwe jest wykorzystanie do tego celu przeglądarki wewnętrznej, którą jest Internet Explorer (o ile jest zainstalowany) lub przeglądarki zewnętrznej (wskazanej przez użytkownika). Jeżeli użytkownik nie określi, jaka przeglądarka ma być używana jako zewnętrzna, program przyjmie domyślne za tą przeglądarce Internet Explorer'a.

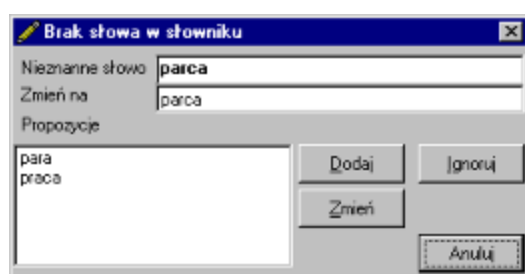
Wywołanie przeglądarki zewnętrznej może nastąpić na dwa sposoby: za pomocą menu i z głównego paska narzędziowego (za pomocą ikony). Istnieje jednak różnica pomiędzy tymi działaniami. W przypadku wyboru opcji z menu program wyświetli listę zdefiniowanych przez użytkownika przeglądarek, z której należy wybrać, tą którą chcemy uruchomić.

W przypadku ikonki, program uruchomi przeglądarce, która wcześniej została określona jako domyślna.


W przypadku edycji dokumentów zbudowanych za pomocą ramek, można użyć opcji **OTWIERAJ ZAWSZE**. Opcja ta umożliwia określenie pliku, jaki ma być ładowany do przeglądarki niezależnie od pliku jaki jest aktualnie edytowany. Tak więc jeżeli edytujemy plik zbudowany z ramek, wystarczy w tym miejscu wskazać plik zawierający ich definicję, a w przeglądarka wyświetli zawsze pełną stronę (ze wszystkimi ramkami)

Sprawdź pisownię

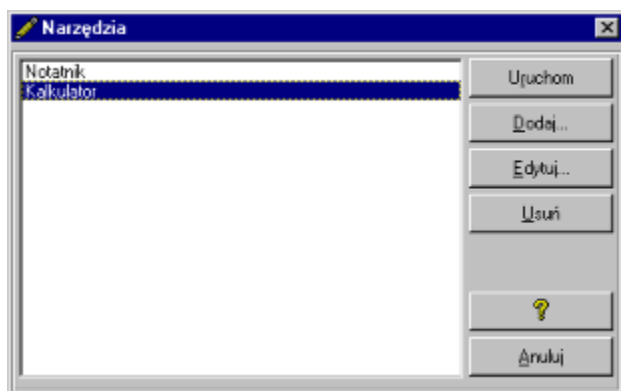
Opcja ta służy do sprawdzenia pisowni w danym dokumencie. Program sprawdza tylko fragmenty tekstu bezpośrednio widoczne na ekranie przeglądarki podczas jego przeglądania. Ignorowane są teksty zawarte w komentarzach i wewnątrz znaczników. Jeżeli program stwierdzi, że dane słowo nie istnieje w jego słowniku, wyświetli okienko w którym poprosi użytkownika o radę.



Rola użytkownika ogranicza się do wskazania czy dane słowo jest poprawne i powinno zostać dodane do słownika lub czy program powinien zignorować to słowo w sprawdzanym dokumencie. Dodatkowo program wyświetli listę słów, które ewentualnie mogły być tymi które użytkownik chciał napisać, jedna popełnił w słowniku jakiś błąd. Jeżeli takie słowa nie zostaną znalezione lista pozostanie pusta. Jeżeli dane słowo rzeczywiście zostało napisane błędnie, użytkownik może dokonać jego korekty ręcznie wpisując w polu **ZMIEŃ NA** poprawną wersję tego słowa, lub wybierając to słowo z listy propozycji (o ile program taką utworzył)

Menu	Polecenia, Sprawdź pisownię
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

Narzędzia

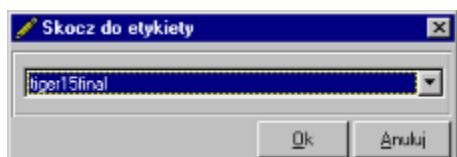


Okienko to służy do zarządzania narzędziami (programami zewnętrznymi wywoływanymi z poziomu edytora). Dostępne są tu podstawowe operacje jak, usuwanie, edycja, tworzenie nowego narzędzia czy uruchamianie tegoż narzędzia z poziomu tego okienka. Największa część okienka zajmuje lista z wyszczególnionymi narzędziami, dostępnymi w programie. Każde narzędzie może posiadać własną, dowolną kombinację klawiszy służącą do jego wywoływania (uruchamiania)

Narzędzia te mogą być wykorzystane jako rozszerzenie możliwości samego edytora np. do podłączenia kompilatora Javy, wtedy edytor może służyć jako środowisko pracy przy tworzeniu programów w Javie.

Menu	Polecenia, Narzędzia
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Skocz do etykiety



Opcja ta umożliwia, szybkie przemieszczanie się pomiędzy etykietami zawartymi w treści dokumentu. Po jej wybraniu pojawi się okno zawierające listę wszystkich etykiet zawartych w edytowanym dokumencie. Z listy wybieramy, tą która aktualnie nas interesuje i wybieramy **OK**. Program przeniesie nas dokładnie do tej etykiety.

Menu	Polecenia, Skocz do etykiety
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Zapisz słownie

Polecenie to służy do konwersji zapisu liczb z formy cyfrowej do słownej. Program potrafi zapisać liczby składające się z maksymalnie sześciu cyfr. Konwersje można również zastosować do liczb już wpisanych treść strony. W takim wypadku należy tą liczbę zaznaczyć i z menu pod prawym przyciskiem myszy wybrać opcje zapisz słownie.

Menu wskazujące	Edytor, Zapisz słownie
Menu	Polecenia, Zapisz słownie
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Obramowanie



W okienku tym możemy zdefiniować ramkę dla, na przykład, jakiegoś fragmentu tekstu. Jeżeli w czasie wykonywania polecenia “Obramowanie” program stwierdzi, że zaznaczony jest fragment tekstu w edytorze to ramka zostanie utworzona wokół tego fragmentu. Jeżeli żaden fragment nie był zaznaczony utworzona zostanie pusta ramka, nie zawierająca w swoim wnętrzu, żadnego tekstu. Ramkę tę należy tylko odpowiednio wypełnić.

Dodatkowo cała ramka i jej zawartość, może być wypełniona jakimś kolorem. Kolor ten ustalamy po wciśnięciu przycisku obok tekstu “Kolor tła ramki”. Można także ustalić grubość ramki.

Menu wskazujące	Edytor, Obramuj
Menu	Polecenia, Obramowanie
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Zobacz także

[POLECENIA / DOKOŃCZ ADRES](#)

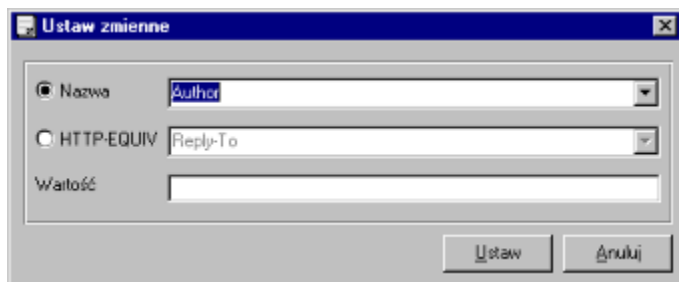
Dokończ adres

Polecenie to służy do szybszego wpisywania adresów internetowych. Wystarczy wpisać fragment adresu a program przeszuka swoją bazę danych w poszukiwaniu adresu zaczynającego się w ten sam sposób. Jeżeli adres taki zostanie znaleziony do zostanie on wykorzystany jako zakończenie wpisywanego właśnie adresu

Baza danych o adresach jest tworzona na podstawie adresów wprowadzanych w okienka dialogowego “**WSTAW ODNOŚNIK**”

Menu	Polecenia, Dokończ adres
Klawisz skrótu:	CTRL + Q
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

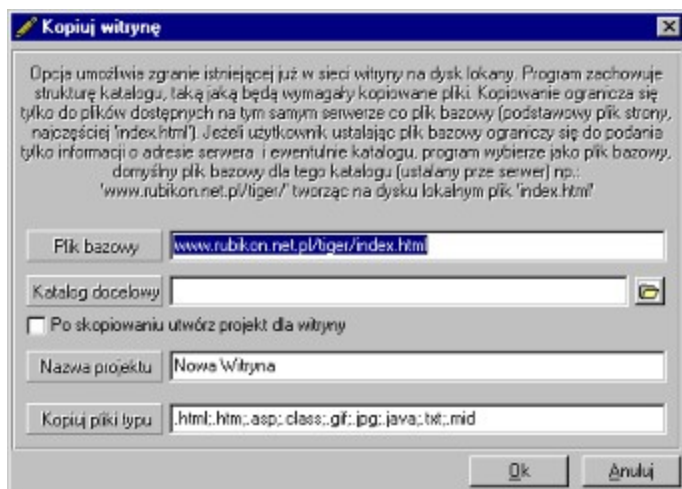
Ustaw zmienne



Polecenie to służy do stawienia zmiennych za pomocą znacznika **META**. Dostępne są dwa typy tych zmiennych (**NAZWA** = Name i **HTTP-EQUIV**). Z rozwijanych list wystarczy wybrać nazwę która nas interesuje lub wpisać ją w odpowiednie pole. Jeżeli zmienna o podanej nazwie jest już ustawiona to program automatycznie odczyta jej wartość i wyświetli ją w polu **WARTOŚĆ**. W polu tym dokonujemy również modyfikacji tej wartości. Jeżeli zmienna nie była jeszcze ustawiana to jej definicja zostanie do dana do sekcji **HEAD**.

Menu	Polecenia, Ustaw Zmienne
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Kopiuj witrynę



Za pomocą tego modułu możemy skopiować sobie dowolną witrynę WWW na dysk lokalny. Witryna kopiowana jest w postaci takiej w jakiej znajduje się na serwerze. Zachowane zostają nazwy plików i struktura katalogów. Kopiowanie odbywa się w tle, zatem cały czas możemy swobodnie pracować w edytorze. Możemy również nakazać programowi, aby po skopiowaniu witryny utworzył dla niej projekt w zakładce Projekty. Kopiowaniu podlegają tylko pliki z rozszerzeniami określonymi przez użytkownika, nie są kopiowane pliki z serwerów FTP.

Jeżeli jako plik bazowy podamy tylko adres wraz z katalogiem (np. "www.rubikon.net.pl/tiger/") program skopiuje z witryny główny plik witryny (zwykle "[index.html](http://www.rubikon.net.pl/tiger/index.html)") i zawsze za pisze go lokalnie pod nazwą "[index.html](http://www.rubikon.net.pl/tiger/index.html)" (nawet, wtedy gdy domyślny plik serwera będzie miał nazwę "[default.asp](http://www.rubikon.net.pl/tiger/default.asp)"). Należy pamiętać, że przy, podawaniu nazwy pliku trzeba ją podać dokładnie. Na przykład www.rubikon.net.pl/tiger/ to nie to samo co www.rubikon.net.pl/tiger/. W pierwszym przypadku sprecyzowaliśmy konkretny plik "[tiger](http://www.rubikon.net.pl/tiger/tiger)" znajdujący się na serwerze [rubikon](http://www.rubikon.net.pl/). Drugi przypadek określa domyślny plik z katalogu "[tiger/](http://www.rubikon.net.pl/tiger/)" na serwerze [rubikon](http://www.rubikon.net.pl/). Jeżeli źle podamy adres strony program nie pobierze witryny poprawnie.

Nazwę pliku bazowego (wraz z pełnym adresem) należy podać w polu Plik Bazowy, od niego rozpocznie się kopiowanie witryny.

Następnie należy wskazać w jakim katalogu ma być umieszczana, na dysku lokalnym. Opcja **PO SKOPIOWANIU UTWÓRZ PROJEKT DLA WITRYNY**, określa czy użytkownik chce aby program przeanalizował powiązania plików w projekcie i utworzył projekt o nazwie sprecyzowanej w **NAZWA PROJEKTU** w zakładce **PROJEKTY**. Ostatnią pozycją w tym oknie jest informacja, jaki pliki mają być kopiowane z serwera zawierającego witrynę na dysk lokalny. Kolejne rozszerzenia (wraz z kropką) należy rozdzielać znakiem średnika (np. "[.html;.gif](http://www.rubikon.net.pl/tiger/index.html)")

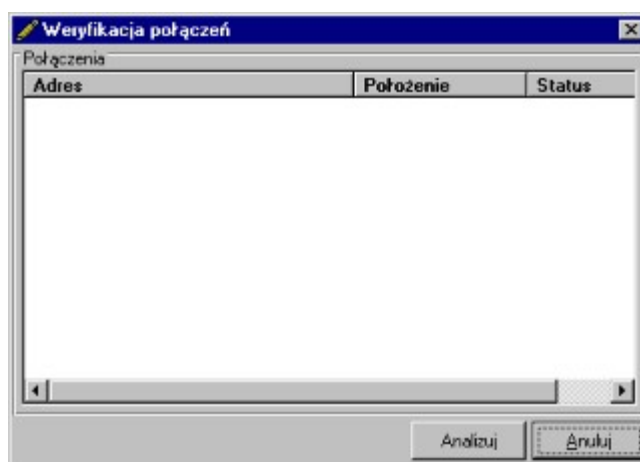
Po ustawieniu parametrów i wybraniu przycisku OK, rozpocznie się kopiowanie witryny. Po

zakończeniu kopiowania program wyświetli raport o procesie kopiowania. Z wyszczególnieniem ile i jakie pliki zostały pobrane.

Menu	Polecenia, Kopiaj Witrynę
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Aktualność odnośników

Sprawdzenie aktualności odnośników może dotyczyć aktualnie edytowanego dokumentu lub całego projektu. Sprawdzane są tylko odsyłacze do plików znajdujących się poza projektem, na innych serwerach. Pliki wchodzące w skład projektu lub o adresie odnoszącym się do aktualnej witryny są pomijane.

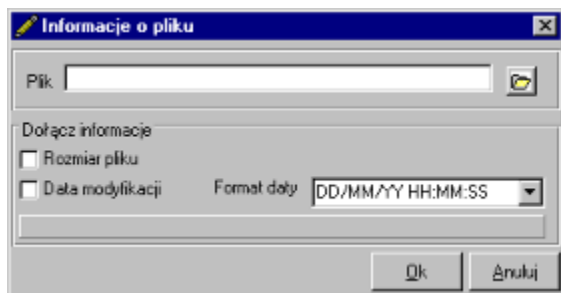


Pierwszą czynnością jaką należy wykonać jest nakazanie programowi przeanalizowania dokumentu lub projektu. W okienku tym wybieramy przycisk **ANALIZUJ**. Po tej operacji program wyświetli listę odnośników, które będą podlegały sprawdzeniu. Po zakończeniu analizowania pliku, nazwa przycisku **ANALIZUJ**, zmieni się na **ZAKOŃCZ**. Wybranie tego przycisku spowoduje rozpoczęcie sprawdzania poprawności odnośników. Należy zaznaczyć, że na czas sprawdzania użytkownik powinien być zalogowany do sieci. Powinien tego dokonać przed rozpoczęciem sprawdzania. Informacje o kolejnych plikach i ich stanie są wyświetlane w kolumnie **STATUS**. Znacznik **OK**, oznacza że plik istnieje i jest możliwość odwołania do niego. Każdy inny przypadek, oznacza, brak dostępu do pliku.

Warto jeszcze wspomnieć, że nie zawsze plik określony jako **OK** jest poprawny. Otóż część serwerów, przy otrzymaniu odwołania do nie istniejącego pliku, generuje plik z informacją i jego braku. W odpowiedzi na żądanie pliku, program otrzyma plik, jednak nie będzie to plik żądany, ale jednak plik. W takim przypadku określi połączenie jako poprawne.

Menu wskazujące	Panel plików, Zakładka Projekt
Menu	Polecenia, Aktualność odnośników
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Wstaw informacje o pliku



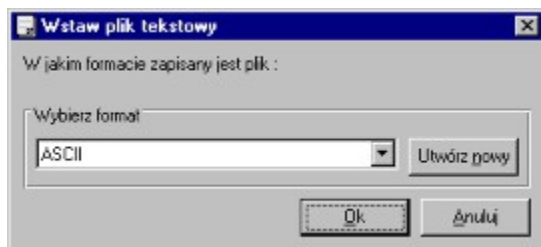
Opcja ta generuje informacje o wskazanym pliku. Informacje te zawierają rozmiar pliku i datę modyfikacji. W zależności od wyboru użytkownika. Format daty może być dowolnie modyfikowany przez użytkownika. Opis konkretnych własności znajduje się w opisach opcji “Wstaw Datę”, “Wstaw Godzinę”

Menu wskazujące	Panel plików, Zakładka Projekt
Menu	Wstaw, Informacje o pliku
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Wstaw plik tekstowy

Opcja ta umożliwi wstawienie do dokumentu pliku tekstowego, zapisanego z dowolnym sposobem kodowania polskich znaków.

Po wybraniu tej opcji należy wskazać plik, który chcemy wstawić. Program poprosi o sprecyzowanie z jakim standardzie zakodowane są polskie znaki. Jeżeli wstawiany tekst jest tekstem angielskim, należy wybrać format ASCII. W przypadku brak w liście standardu kodowania, w którym zakodowany jest plik, można go samodzielnie utworzyć. Wybierając przycisk **UTWÓRZ NOWY**



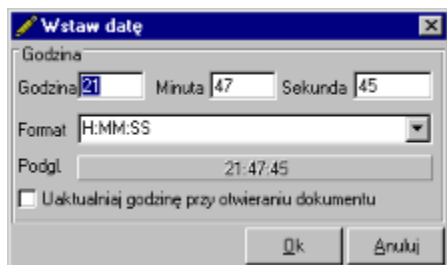
Sposób tworzenia opisu nowego standardu kodowania polskich znaków jest opisany w temacie "[Tworzenie nowego zestawu polskich znaków](#)"

Po ustaleniu tego parametru wybieramy przycisk **OK**, i plik tekstowy zostanie przekodowany i wstawiony do dokumentu

Wstawienia pliku tekstowego możemy również dokonać przez przeciągnięcie jego nazwy z panelu pliku na obszar edytora. (Drag&Drop)

Menu	Wstaw, Plik tekstowy
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Wstaw godzinę



Polecenie to służy do generowania zapisów czasu. Domyślnie przyjmowana jest aktualna godzina. Może ona być dowolnie zmieniana przez użytkownika (pola **GODZINA**, **MINUTA**, **SEKUNDA**).

Wygląd (format) zapisu czasu również może być dowolnie zmiany i dostosowywany do potrzeb użytkownika. W opisie tym można stosować następujące konstrukcje zastępujące konkretne wartości:

- H** Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer godziny. W tym przypadku jeżeli numer godziny jest z zakresu 0-9 nie dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
- HH** Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer godziny. W tym przypadku jeżeli numer godziny jest z zakresu 0-9 dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
- M** Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer minuty. W tym przypadku jeżeli numer minuty jest z zakresu 0-9 nie dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
- MM** Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer minuty. W tym przypadku jeżeli numer minuty jest z zakresu 0-9 dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
- S** Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer sekundy. W tym przypadku jeżeli numer sekundy jest z zakresu 0-9 nie dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
- SS** Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer sekundy. W tym przypadku jeżeli numer sekundy jest z zakresu 0-9 nie dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.

Ponadto możliwe jest również zapisanie godziny w formacie dwunastogodzinnym. W taki przypadku za opisem formatu należy podać "AM/PM" lub "am/pm" w zależności czy chcemy aby zapis został dokonany wielkimi czy małymi literami.

Pomiędzy określonymi wartościami znaczącymi (opisane w tabelce) mogą wystąpić dowolne znaki rozdzielające.

Przykłady:

HH:MM:SS - 10:54:33

H:MM - 3:45

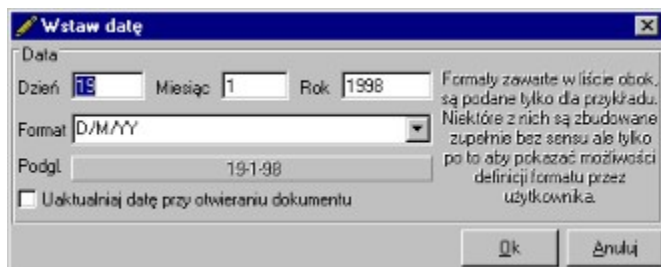
HH:MM AM/PM - 01:34 PM

Opcja **UAKTUALNIJ GODZINĘ PRZY OTWIERANIU DOKUMENTU**, określa czy data, która ma

zostać wstawiona, powinna być automatycznie uaktualniana przy każdym otwarciu dokumentu.

Menu	Wstaw, Godzinę
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Wstaw datę



Polecenie to służy do generowania zapisów dat. Domyślnie przyjmowana jest aktualna data. Może ona być dowolnie zmieniana przez użytkownika (pola **DZIEŃ**, **MIESIĄC**, **ROK**).

Wygląd (format) zapisu daty również może być dowolnie zmiany i dostosowywany do potrzeb użytkownika. W opisie tym można stosować następujące konstrukcje zastępujące konkretne wartości:

D	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer dnia. W tym przypadku jeżeli numer dnia jest z zakresu 1-9 nie dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
DD	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer dnia. W tym przypadku jeżeli numer dnia jest z zakresu 1-9 dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
DDD	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się skrótowa (dwuliterowa) nazwa dnia (np. Pn, Wt...)
DDDD	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić pełna nazwa dnia (np. Poniedziałek, Wtorek)
M	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer miesiąca. W tym przypadku jeżeli numer miesiąca jest z zakresu 1-9 nie dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
MM	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się numer miesiąca. W tym przypadku jeżeli numer miesiąca jest z zakresu 1-9 dodawane jest dodatkowe zero przez cyfrą.
MMM	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się skrótowa (trzyliterowa) nazwa miesiąca (np. Sty, Lut..)
MMMM	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić pełna nazwa miesiąca (np. Styczeń, luty)
YY	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się dwucyfrowy numer roku (np. 97, 98)
YYYY	Oznacza, że w miejscu wystąpienia ma pojawić się pełny numer roku (np. 1997,1998)

Pomiędzy określonymi wartościami znaczącymi (opisane w tabelce) mogą wystąpić dowolne znaki rozdzielające.

Przykłady:

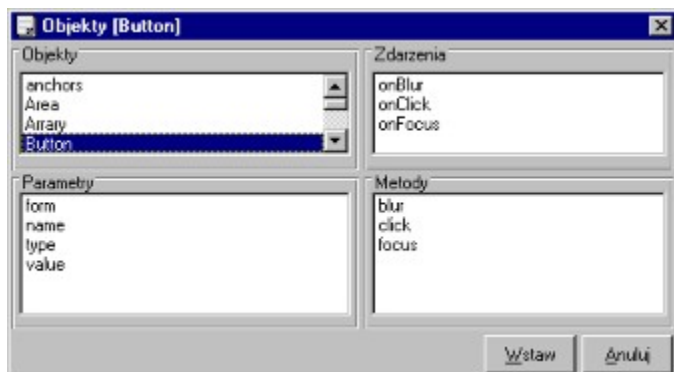
DD/MM/YYYY - 09/01/1997

DDDD, DD/MMMM/YY - Poniedziałek, 14 Kwietnia 98

Opcja **UAKTUALNIJ DATĘ PRZY OTWIERANIU DOKUMENTU**, określa czy data, która ma zostać wstawiona, powinna być automatycznie uaktualniana przy każdym otwarciu dokumentu.

Menu	Wstaw, Datę
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Wstaw obiekt



Okienko to wspomże autorów stron, którzy korzystają z dobrodziejstw programowania w JavaScript'cie. Zawiera ono listę obiektów, rozpoznawanych przez dwie wiodące przeglądarki (Internet Explorer i Netscape Navigator), wraz z ich **PARAMETRAMI**, **METODAMI** i **ZDARZENIAMI**.

Wstawienie jakiegoś elementu polega na dwukrotnym kliknięciu pozycji w liście lub wskazaniu jej i wciśnięciu przycisku **WSTAW**. Wstawiony fragment będzie złożeniem w jednej z postaci :

- obiekt.parametr
- obiekt.zdarzenie
- obiekt.metoda

Menu	Wstaw, Obiekt
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Odnośnik

Rysunek

Adres E-Mail

Komentarz

Linie

Obiekt

Bazę danych

Date

Godzinę

Plik tekstowy

Podgląd dokumentu

Przygotuj do przesłania na serwer

Kreator list

Kreator ramek

Kreator tabel

Kreator spisu treści

Kreator spisu odnośników

Szybki start

Ustaw zmienne

Język dokumentu

Sprawdź pisownię

Zobacz także

[MENU NARZĘDZIA / KREATOR RAMEK](#)

Kreator ramek

Umożliwi Ci szybkie stworzenie strony WWW podzielonej na ramki. Ramki umożliwiają zbudowanie strony, która właściwie jest zlepkiem kilku innych, razem tworzących całość.

Narzędzia:

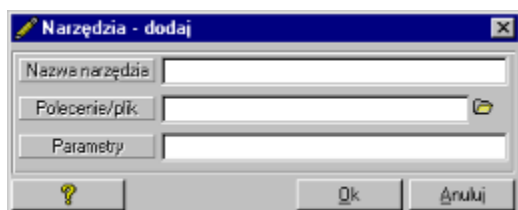
n Ogólne

n Tworzenie

n Edycja

n Usuwanie

Narzędzia edycja, tworzenie



Okienko to służy do definiowania parametrów nowego narzędzia lub edycji parametrów narzędzia już istniejącego. Parametry jakie należy tutaj ustawić to:

- NAZWA
NARZĘDZIA** Unikatowa nazwa dla tworzonego narzędzie. Według tej nazwy program będzie rozpoznawał jakie narzędzie chcemy wywołać. Pole to jest nieaktywne podczas edycji parametrów narzędzia.
- POLECENIE / PLIK** W tym polu należy podać jaki plik ma zostać uruchomiony na żądanie wywołania narzędzia.
Np.: `c:\windows\notepad.exe`
- PARAMETRY** Określa jakie parametry mają zostać przekazane do wywoływanego programu. Wewnątrz parametrów mogą wystąpić następujące zmienne programu :
- n %NazwaPliku%** - określa że w miejscu tej zmiennej program powinien wstawić nazwę pliku bez ścieżki dostępu i rozszerzenia
 - n %SNazwaPliku%** - określa że w miejscu tej zmiennej program powinien wstawić nazwę pliku rozszerzenia ale z pełną ścieżką dostępu
 - n %NazwaPlikuR%** - określa że w miejscu tej zmiennej program powinien wstawić nazwę pliku bez ścieżki dostępu ale z rozszerzeniem
 - n %SNazwaPlikuR%** - określa że w miejscu tej zmiennej program powinien wstawić nazwę pliku ze ścieżką dostępu i rozszerzeniem
 - n %Katalog%** - określa ścieżkę dostępu pliku.

Wszystkie powyższe zmienne dotyczą aktualnie edytowanego pliku - aktywnego okna.

Przykład:

Aktualnie edytowany plik to *c:\WWW\strona.html*

Program który ma zostać wywołany jako narzędzie to *c:\TOOLS\abc.exe*

Zatem w polu **POLECENIE** wpisujemy: *c:\TOOLS\abc.exe*

W polu **NAZWA** wpisujemy na przykład: *Program ABC*

Jeżeli chcemy aby Tiger95 przekazał do uruchomianego programu nazwę edytowanego pliku, z rozszerzeniem i ścieżką dostępu, jako parametr to w polu **PARAMETRY** wpisujemy:

%SNazwaPlikuE%

Oczywiście można przekazać programowi wiele parametrów. Wtedy w polu **PARAMETRY** wpisujemy: */parametr1 /parametr2 %SNazwaPliku% /parametr3 /parametr4 %Katalog%*

Zobacz także

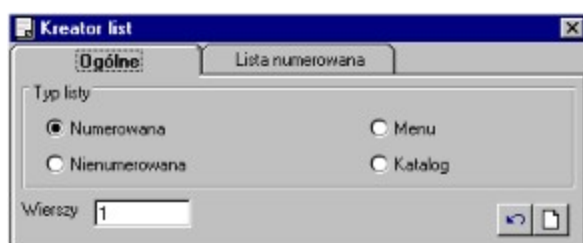
[MENU NARZĘDZIA / KREATOR LIST](#)

Kreator list

Opcja ta uruchamia moduł przeznaczony do szybkiego tworzenia list, wykazów.

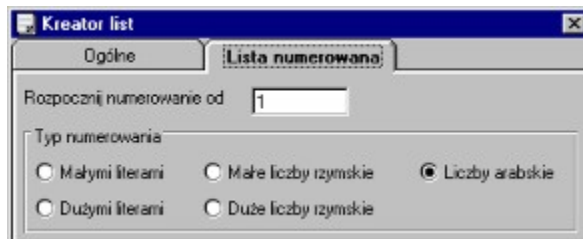
Okienko, które się otworzy jest podzielone na dwie zakładki **OGÓLNE** i **LISTA NUMEROWANA**.

- Zakładka **OGÓLNE**



- **TYP LISTY** - oznacza sposób (formę) w jaki będzie generowana lista:
 - **LISTA NUMEROWANA** - Każdy element listy będzie poprzedzony kolejnym numerem lub literą.
 - **LISTA NIENUMEROWANA** - Kolejne elementy będą oznaczane punktami lub kwadratami
 - **KATALOG**
 - **MENU**
- **WIERSZY** - oznacza ile wierszy (pozycji) zawiera lista. Wartość ta może być modyfikowana przez użytkownika, w celu zwiększenia lub zmniejszenia elementów listy

- Zakładka **LISTA NUMEROWANA**





Jeżeli w zakładce Ogólne wybraliśmy jako typ list listę numerowaną, to tutaj można ustawić jej parametry. I są to

- **ROZPOCZNIJ NUMEROWANIE OD** - określa od jakiej wartości ma rozpocząć się numerowanie. Nie zależnie od tego czy numerowanie ma być w postaci liczb czy liter,

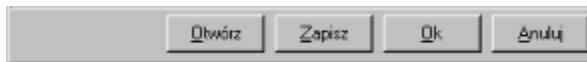
w tym polu należy wpisać wartość liczbową (np. dla rozpoczęcia numerowania literami o litery "b" w polu wpisujemy wartość 2)

- **TYP NUMEROWANIA**
 - **MAŁE LITERY** - *a, b, c* ...
 - **DUŻE LITERY** - *A, B, C* ...
 - **MAŁE CYFRY RZYMSKIE** - *i, ii, iii* ...
 - **DUŻE CYFRY RZYMSKIE** - *I, II, III* ...
 - **CYFRY ARABSKIE** - *1, 2, 3* ...

Większą część okienka zajmuje sama lista.

Jej edycji dokonujemy w polu znajdującym się bezpośrednio nad nią. Wszystkie zmiany są na bieżąco wprowadzane do listy. Pozycję z listy można usunąć wciskając ikonkę . Ikonka  wstawia pusty wiersz.

Rozmiar listy można szybko zwiększyć wpisując odpowiednią wartość w pole **WIERSZY**.



Tak przygotowaną listę można zapisać na dysku i można do niej wrócić, kiedy znowu będzie potrzebna. Do zapisu służy przycisk **ZAPISZ**, do odczytu **OTWÓRZ**.

Menu	Narzędzia
Klawisz skrót:	SHIFT+F7
Pasek narzędzi	Listy
Ikonka	

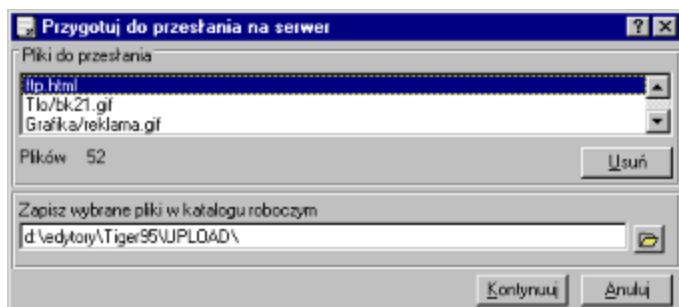
Pomoc HTML dla tego tematu:

- [Tworzenie list](#)
-

Zobacz także

MENU POLECENIA / PRZYGOTUJ DO PRZESŁANIA NA SERWER

Przygotuj do przesłania na serwer



Wybranie tej opcji powoduje przeanalizowanie edytowanego dokumentu i ustalenie, które pliki muszą zostać przesłane na serwer razem z dokumentem. W okienku które ukaże się po zakończeniu analizy dokumentu wyświetlona będzie lista plików, które muszą zostać przesłane. Jeżeli użytkownik uzna, że któreś z plików można pominąć, może usunąć je z list za pomocą przycisku **USUŃ**.

Następnym krokiem jest podanie katalogu w którym program ma zgromadzić te pliki, przygotowując je jednocześnie do przesłania. Po wskazaniu katalogu wybieramy przycisk **KONTYNUUJ**. Pliki zostaną skopiowane do wskazanego katalogu, z którego wystarczy je tylko przesłać na serwer za pomocą dowolnego programu **FTP**.

Opcja wybrana z menu powoduje przeanalizowanie tylko aktualnie edytowanego dokumentu. Aby wykonać to dla całego projektu należy w **MENADŻERZE PLIKÓW** (panel po lewej stronie okna) wybrać zakładkę **PROJEKTY**. Następnie wskazać interesujący nas projekt i wcisnąć przycisk **PRZYGOTUJ DO PRZESŁANIA**. Pozostałe operacje są analogiczne.

Menu wskazujące	Panel plików, Zakładka Projekt
Menu	Polecenia
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

[Zobacz także](#)

MENU PRZEGLĄDARKA / PODGLĄD
DOKUMENTU

Podgląd dokumentu

Wybranie tej opcji powoduje załadowanie edytowanego dokumentu do przeglądarki zdefiniowanej w opcjach konfiguracyjnych jako domyślną.




W przypadku wybrania tej opcji z menu, otworzy się lista zdefiniowanych w programie przeglądarek, z której należy wybrać tę, którą chcemy użyć. Klawisz ESC zamyka listę, rezygnując z ładowania przeglądarki.

Od wersji 1.5 program Tiger95 integruje się z przeglądarką Internet Explorer (o ile jest ona zainstalowana w systemie). Nad panelem plików umieszczone są dwa przyciski odpowiedzialne za współpracę z tą przeglądarką



Przycisk z lewej strony powoduje otwarcie w oknie edycji tej przeglądarki z załadowanym aktualnie edytowanym dokumentem.

Menu	Przeglądarka, Zewnętrzny podgląd dokumentu
Klawisz skrót:	SHIFT+CTRL+F12
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

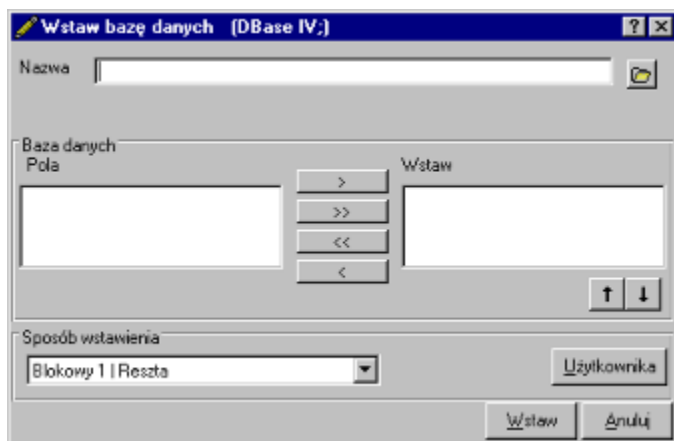
Klawisz skrót: SHIFT+CTRL+F12

Wstaw bazę danych

UWAGA !

Opcja ta wymaga zainstalowania poza programem Tiger95, także pakietu ODBC. Pakiet ten znajduje się na stronie WWW autora programu.

Opcja ta umożliwi wygenerowanie kodu **HTML** na podstawie pliku bazy danych . Dopuszczalne są następujące formaty baz danych **ACCESS**, **DBASE**, **FOXPRO**, **PARADOX** oraz arkusz kalkulacyjny **EXCEL**. Dodatkowo należy sprecyzować w której wersji programu bazy danych został stworzony plik.



Otworzy się okienko w którym należy wskazać ten plik, klikając na ikonkę 📁. Jeżeli plik zawiera tabele , pojawi się ich lista w której trzeba wskazać, którą chcemy wstawić do dokumentu. Następnie używając przycisków , należy wybrać pola które mają być brane pod uwagę podczas generowania kodu HTML i ustalić ich kolejność za pomocą ikon ze strzałkami w górę i w dół.

Przyciski

- > - Przenosi podświetlony element z okienka **POLA** do okienka **WSTAW**
- < - Przenosi podświetlony element z okienka **WSTAW** do okienka **POLA**
- >> - Przenosi wszystkie elementy z okienka **POLA** do okienka **WSTAW**
- << - Przenosi wszystkie elementy z okienka **WSTAW** do okienka **POLA**

Kolejnym krokiem jest zdefiniowanie sposobu generowania kodu HTML. Dostępnych jest tu kilka gotowych wzorców, które można zastosować. Jednak użytkownik może przygotować własny wzorzec klikając na przycisk **UŻYTKOWNIKA**



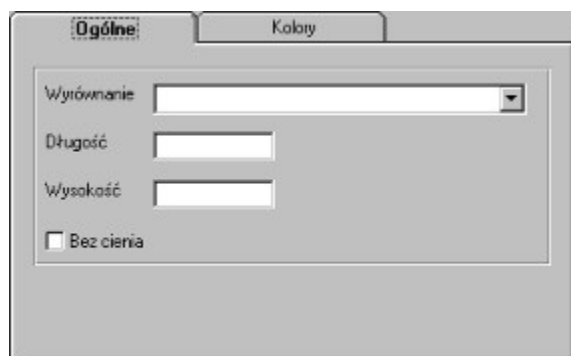
Pojawi się okienko prostego edytora w którym, korzystając z poleceń HTML i listy nagłówków rekordów, można własnoręcznie ustalić wygląd wygenerowanego elementu. Program dla każdego kolejnego rekordu zastosuje przygotowany wzorzec. Rekordy umieszczane są jeden pod drugim.

Menu	Wstaw, Bazę danych
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Wstaw linię

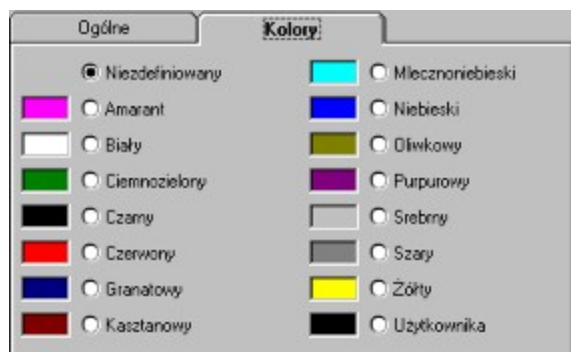
Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okienka w którym można ustawić parametry jakie będzie posiadała linia . Są to :

- Zakładka ogólne



- **WYRÓWNANIE (ALIGN)** - określa położenie linii, w poziomie, względem krawędzi dokumentu.
- **DŁUGOŚĆ (WIDTH)** - określa długość linii. Może być wyrażona w pixelach lub w procentach szerokości dokumentu
- **WYSOKOŚĆ (SIZE)** - określa wysokość linii. Może być wyrażona w pixelach lub w procentach szerokości dokumentu
- **BEZ CIENIA (NOSHADOW)** - Określa czy tworzona linia ma posiadać cień wokół siebie.

Zakładka kolory



W zakładce tej należy ustalić w jakim kolorze ma być narysowana linia. Dostępna jest lista standardowych kolorów, z której należy wybrać ten potrzebny. Jeżeli nie chcemy ustalać koloru należy zaznaczyć opcję **NIEZDEFINIOANY**. Jeśli interesującego nas koloru nie ma w liści, wtedy

należy wybrać opcję **UŻYTKOWNIKA**. Spowoduje to otwarcie okienka w którym można dokonać wyboru koloru ze względu na jego składowe RGB



Pomoc HTML - linia

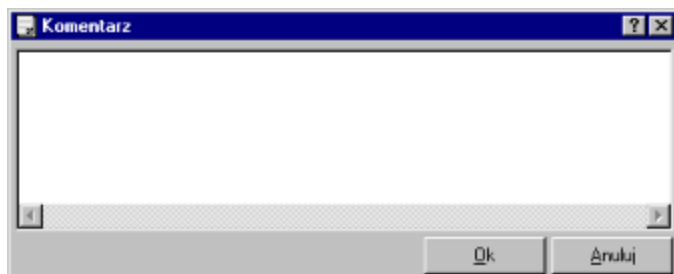
Menu	Wstaw, Linie
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	Szybki start
Ikonka	



[Zobacz także](#)


[MENU: WSTAW / KOMENTARZ](#)

Wstaw komentarz



Wybranie tej opcji może mieć dwa różne działania (oba dotyczą sposobu utworzenia komentarza). Jeżeli w dokumencie fragment tekstu zostanie zaznaczony to po wybraniu tej opcji zostanie zamieniony na komentarz. Jeśli żaden tekst nie był zaznaczony to otwarte zostanie okienko w którym można wpisać treść komentarza.

Pomoc HTML - Komentarze

Menu	Wstaw, Komentarz
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	Szybki start
Ikonka	

Zobacz także

MENU: WSTAW / ADRES E-MAIL

Wstaw adres E-Mail

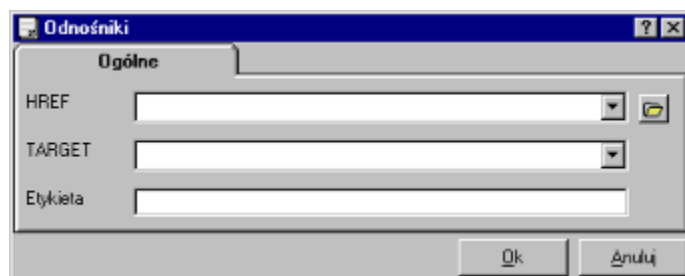


Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okienka w którym można ustawić jaki adres E-Mail ma wskazywać wstawiony odnośnik. Program zapamiętuje wstawione adresy. Jeżeli jakiś adres był już wcześniej wstawiony, za pomocą tego okienka, to aby wstawić go podobnie wystarczy wybrać go z listy.

Pomoc HTML na temat wstawiania łączników.

Menu	Wstaw, Adres E-Mail
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	Szybki start
Ikonka	

Wstaw odnośnik




Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okienka w którym można ustawić parametry jakie będzie posiadał wstawiony odnośnik. Są to :

N HREF (HREF) - adres URL dokumentu na który wskazuje odnośnik


N ETYKIETA (HREF) - etykieta wewnątrz dokumentu na którą wskazuje odnośnik

N PARAMETRY (TARGET) - parametry odnośnika.

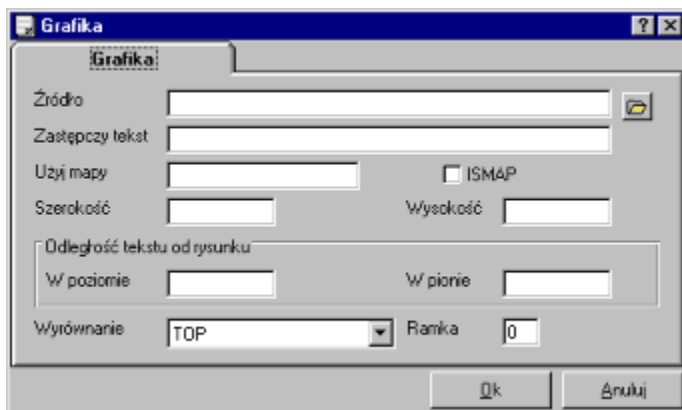
Ikona  umożliwi wskazanie pliku, jeżeli znajduje się on na dysku lokalnym. Adres tak wstawionego odnośnika jest adresem odnoszącym się do adresu pliku mającego zawierać ten odnośnik. Jest to adres względny.

Jeżeli plik znajduje się na dysku lokalnym komputera, odnośnik można utworzyć szybciej, przez wskazanie interesującego nas pliku w panelu plików i przeciągnięcie go za pomocą myszy na obszar edytora.

[Pomoc HTML na temat wstawiania łączników.](#)

Menu	Wstaw, Odnośnik
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	Szybki start
Ikona	

Wstaw rysunek




Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okienka w którym można ustawić parametry jakie będzie posiadał wstawiony rysunek. Są to :

- **ŹRÓDŁO (SRC)** - adres pliku zawierającego rysunek
- **ZASTĘPCZY TEKST (ALT)** - tekst zastępczy, który pokaże się w przeglądarce w miejscu rysunku, w przypadku gdyż plik z rysunkiem jest nie dostępny lub nie mam możliwości załadowania go.
- **UŻYJ MAPY (MAP)** - określa nazwę mapy będącej opisem odnośników na rysunku
- **ISMAP** - określa czy rysunek jest mapą odnośników
- **SZEROKOŚĆ (WIDTH)** - określa szerokość rysunku. W przypadku otwierania pliku, program sam ustali ten rozmiar
- **WYSOKOŚĆ (HEIGHT)** - określa wysokość rysunku. W przypadku otwierania pliku, program sam ustali ten rozmiar
- **ODLEGŁOŚĆ TEKSTU OD RYSUNKU W PIONIE (VSPACE)**
- **ODLEGŁOŚĆ TEKSTU OD RYSUNKU W POZIOMIE (HSPACE)**
- **WYRÓWNANIE (ALIGN)** - sposób umieszczenia rysunku względem krawędzi dokumentu.
- **RAMKA (BORDER)** - określa czy rysunek ma być otoczony ramką i o jakiej grubości.

Wstawienie rysunku poprzez to okienko jest jednym ze sposobów wykonania tej operacji. Rysunek można wstawić szybciej, korzystając z mechanizmu Drag&Drop. Wystarczy ustawić kursor tekstowy w miejscu w którym ma pojawić się znacznik opisujący rysunek. Następnie z panelu plików wybieramy interesujący nas rysunek i nie zwalniając prawego klawisza myszy przeciągamy go na obszar edytora. Zostanie wstawiony znacznik wraz z niezbędnymi parametrami dotyczącymi rysunku. Dodatkowo w polu zastępczego tekstu umieszczona zostanie informacja o nazwie i rozmiarze pliku.

[Pomoc HTML na temat wstawiania rysunków.](#)

Menu
Klawisz skrót:
Pasek narzędzi
Ikonka

Wstaw, Rysunek
(brak)
Szybki start




Rejestracja programu

Tiger95 wersja 1.x dla Windows95

Formularz rejestracyjny

Aby zarejestrować program Tiger95, proszę o przesłanie (przekazem pocztowym) niżej wyliczonej kwoty na adres :

Jacek Szarapa
97-300 Piotrków Trybunalski.
Ul. K. Szymanowskiego 9
z dopiskiem *“Zamówienie programu Tiger95”*

lub przesłanie / przelanie tej kwoty na konto:

“VEGA” s.c.
PIERWSZY KOMERCYJNY BANK S.A.w Lublinie
oddział Piotrków Tryb.
17701448-8077-111-KOBI-01
z dopiskiem *“Zamówienie programu Tiger95”*

Natychmiast po otrzymaniu przekazu i formularza, numer rejestracyjny zostanie przesłany E-Mailem (o ile zamawiający zaznaczy to w formularzu). Pisemne potwierdzenie rejestracji zostanie wysłane pocztą zwykłą (zawiera ono także numer rejestracyjny). Cena programu jaka została podana (40,5 PLN+22%VAT) dotyczy wersji 1.x, informacje o kolejnych wersjach programu (w tym - cenie) zostaną umieszczone na stronie [HTTP://www.rubikon.net.pl/tiger/](http://www.rubikon.net.pl/tiger/)

Numer rejestracyjny, który zostanie przesłany może zostać wykorzystany do programu Tiger95 wszystkich wersji rozpoczynających się na 1.X np.:1.0.1, 1.1,1.5...itd. Oznacza to, że jeżeli rejestrując program w wersji 1.1 , nie trzeba później rejestrować programu w np. w wersji 1.6. Można użyć tego samego kodu .

Zarejestrowani użytkownicy otrzymują prawo do zakupu kolejnych wersji programu po atrakcyjniejszych cenach.

----- Ten fragment należy wypełnić i wysłać -----

Formularz

Nazwisko i imię
lub Firma
Adres

Miasto

Kod pocztowy

Telefon

[_____] **Adres E-Mail**

Proszę o przesłanie numeru rejestracyjnego pod adres E-Mail

Komentarz

[_____]

Tak, chcę otrzymywać informacje o pojawieniu się Upgrade'ów i nowych wersji programu (dotyczy osób, które podały swój adres E-Mail)

[_____]
NIP

Tak, chcę otrzymać fakturę VAT / Rachunek uproszczony

Tiger95 wersja 1.x Ilość _____ 40,5 (405.000zł) każda. +22% VAT

UWAGA: Rejestrując 10 kopii programu numer rejestracyjny do jedenastej otrzymasz gratis!.

Suma _____ PLN

----- Ten fragment należy wypełnić i wysłać -----





Tiger95 Edytor HTML dla Windows95
Jacek Szarapa
97-300 Piotrków Trybunalski

Współpraca

Paweł Gajak
97-300 Piotrków Trybunalski
ul. Myśliwska 8
Tel (044) 47-25-14
e-mail aris@free.polbox.pl.
[HTTP://free.polbox.pl/a/aris](http://free.polbox.pl/a/aris)

Tiger95 jest programem, który umożliwi Ci szybkie utworzenie własnej witryny WWW. Posiada funkcje, których (w chwili pisania tego tekstu) nie posiada żaden z polskojęzycznych edytorów HTML. Np.:

- umożliwia sprawdzenie pisowni w tworzonym dokumencie.
- Zapisywać i odczytywać z dysku tabele i listy utworzone przez użytkownika
- Generować spisy treści na podstawie zawartości dokumentu
 - w postaci listy
 - w postaci osobnej strony opartej na ramkach
- i inne.

Program Tiger95 jest programem typu SHAREWARE . Oznacza to, że użytkownik może zapoznać się z programem, nim zdecyduje się na zakup wersji zarejestrowanej. Program ten nie posiada żadnych ograniczeń co do jego możliwości w wersji nie zarejestrowanej (można korzystać z pełnego zasobu funkcji wbudowanych w program) , natomiast ograniczenie zostało nałożone na liczbę uruchomień programu. Wersję SHAREWARE można uruchomić 35 razy, później wymagane jest zarejestrowanie programu.

Edytor Tiger95 jest dopiero w fazie tworzenia , zatem zwracam się z prośbą do użytkowników tego programu o informowanie mnie o wszystkich zauważonych błędach . Jeżeli ktoś z Państwa uzna, że w programie należało by coś zmienić, lub ma propozycję co powinno być do programu dodane proszę o kontakt.

Mój adres :

Jacek Szarapa
97-300 Piotrków Tryb.
ul. K. Szymanowskiego 9

Tel. (044) 47-07-68

E-Mail: tiger@rubikon.net.pl

HTTP: www.rubikon.net.pl/tiger/

Zachowaj dokument

Opcja **Zachowaj** z menu **Plik** powoduje zapisanie edytowanego dokumentu na dysku. Jeżeli plik nie był jeszcze zapisywany i nie posiada nazwy, program poprosi o wskazanie miejsca docelowego dla pliku i podanie dla niego nazwy. Podczas zapisu dokument jest automatycznie przekodowywany do strony kodowej zdefiniowanej w nagłówku dokumentu.

Menu	Pliki, Zachowaj
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

Zachowaj dokument jako

Opcja **Zachowaj jako** z menu **Plik** umożliwia zapisanie edytowanego dokumentu pod zmienioną nazwą (np. jeżeli chcemy mieć kopię tego samego dokumentu w dwóch różnych plikach) . Po wybraniu opcji , program poprosi o wskazanie miejsca docelowego dla pliku i podanie dla niego nazwy .

Jeżeli podana zostanie nazwa bez rozszerzenia program przyjmie, że rozszerzeniem jest “.html”.

Podczas zapisu dokument jest automatycznie przekodowywany do strony kodowej zdefiniowanej w nagłówku dokumentu.

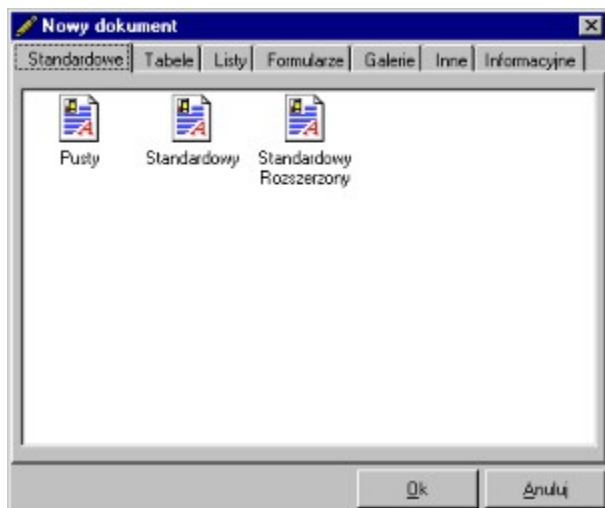
Menu	Pliki, Zachowaj jako
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Otwórz dokument

Opcja **Otwórz** z menu **Plik** umożliwia otworezenie pliku do edycji. Po wybraniu opcji , program poprosi o wskazanie pliku do otworzenia . Dokument zostanie na czas edycji przekonwertowany na czas edycji do strony kodowej Win-1250 (CP-1250). Dzięki czemu nie zależnie od docelowego sposobu kodowania strony, podczas edycji można, a nawet trzeba używać standardowej klawiatury Windows.

Menu	Pliki, Otwórz
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

Nowy dokument



Opcja **Nowy** z menu **Plik** umożliwia utworzenie nowego dokumentu. Po wybraniu opcji otworzy się okienko w którym należy sprecyzować jakiego typu będzie nowo otwarty dokument. Wyboru dokonujemy korzystając z zakładek tematycznych, zawierających właściwe szablony dokumentów. Jeżeli zdecydujemy się na jakiś szablon, należy kliknąć na nim dwukrotnie. Po tej operacji szablon zostanie użyty do utworzenia nowego dokumentu.

W okienku tym znajdują się również szablony będące tak na prawdę kreatorami, konkretnych typów stron. Odróżniają się od pozostałych szablonów tym że w nazwie zawierają fragment (**Kreator**)

Wersja 1.5 programu Tiger95 zawiera 3 takie kreatory:

- kreator galerii miniatur
- kreator ankiety
- kreator formularza

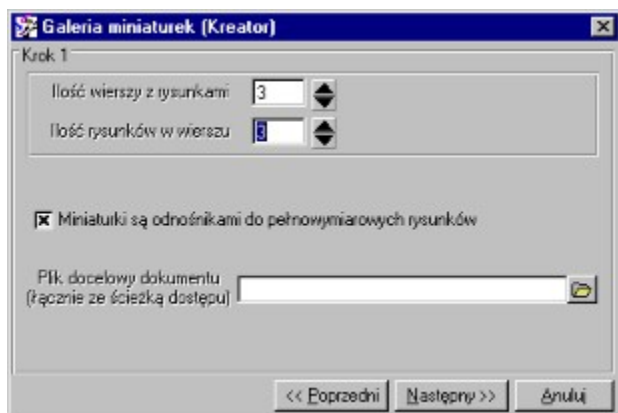
Możliwe jest utworzenie własnego szablonu. Aby to zrobić należy kliknąć prawym przyciskiem myszy w obszar konkretnej zakładki (w niej pojawi się nowy formularz). Z menu które się pojawi trzeba wybrać opcję **NOWY SZABLON**. Program poprosi jeszcze o podanie nazwy dla nowego szablonu i otworzy okno edycji. Utworzony wcześniej szablon, można również poddać edycji. Sposób postępowania jest analogiczny co w poprzednim przypadku, tyle że teraz wybieramy z menu pozycję **EDYTUJ SZABLON**

Menu	Pliki, Nowy
Klawisz skrótu:	CTRL+N
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

Kreator galerii miniatur

Kreator ten umożliwia w szybki sposób przygotować stronę, zawierającą galerię małych rysunków. Rysunki te mogą być odnośnikami do swoich pełno wymiarowych odpowiedników. Proces tworzenia takiej strony podzielony został na 2 kroki.

Krok 1

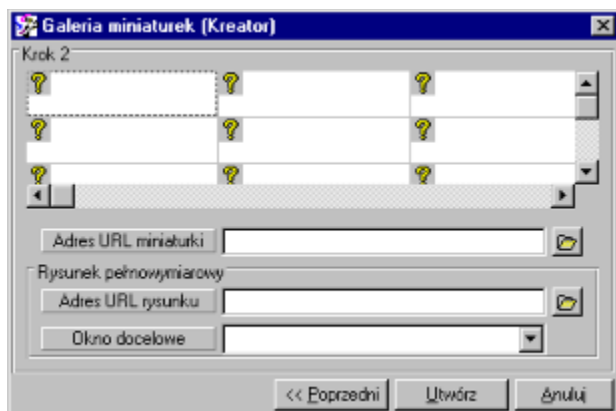


W okienku tym trzeba dostarczyć kreatorowi podstawowych informacji o tworzonej stronie. Są to :

- Ilość wierszy z rysunkami (maksymalnie 100)
- Ilość rysunków w wierszu.(maksymalnie 30)
- Określić czy rysunki będą odnośnikami to rysunków pełno wymiarowych.
- Wskazać plik docelowy dla tworzonej strony. Jest to konieczne ze względu na to, że strona będzie musiała posiadać adresy względne do plików z rysunkami. Bez tej informacji, strona była by zupełnie nie czytelna dla przeglądarki WWW u internatów. Podany adres musi być poprawny, tj. tak usytuowany względem rysunków na dysku lokalnym , jak później będzie usytuowany na serwerze WWW.

Do przejścia do następnego kroku służy przycisk “**NASTĘPNY >>**”

Krok 2



W drugim kroku ustalamy już informacje o konkretnych rysunkach. Górną część tego okna stanowi arkusz rysunków w którym należy wskazywać kolejne pola i ustawiać odpowiednio ich parametry. Nie jest konieczne aby każde pole było opisane rysunkiem. Można to wykorzystać i stworzyć różne układy rysunków. (Np. szachownicę).

W polu **ADRES URL MINIATURKI**, można wpisać adres ręcznie lub kliknąć ikonkę znajdującą się w bezpośrednim sąsiedztwie tego pola. W otwartym oknie wskazujemy interesujący nas rysunek. Adres tego rysunku będzie zamieniony na względny (względem podanego w poprzednim kroku).

Jeżeli w poprzednim kroku ustaliliśmy, że rysunek będzie posiadał pełno wymiarowy odpowiednik to w obszarze Rysunek pełno wymiarowy należy określić jego parametry:

- **ADRES URL RYSUNKU** - tak jak poprzednio ale odnosi się do pełno wymiarowego rysunku
- **OKNO DOCELOWE (TARGET)** - nazwa okna / ramki do której ma zostać załadowany rysunek pełno wymiarowy

Jeżeli wszystkie dane zostały wprowadzone, wystarczy wcisnąć przycisk Utwórz, a wygenerowany zostanie plik z odpowiednią zawartością

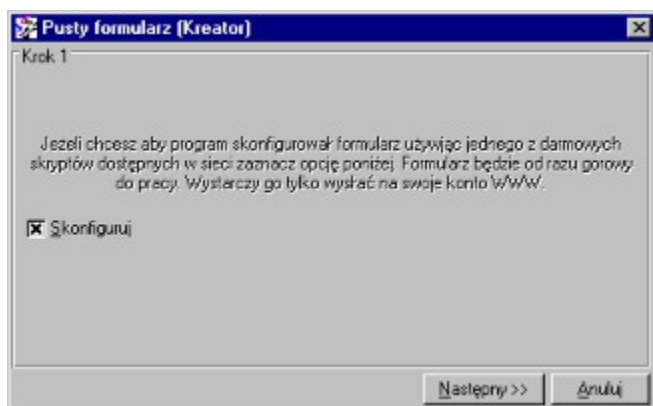
Jeżeli chcemy dokonać zmian w ustawieniach poprzedniego korku wystarczy wcisnąć przycisk “<< **POPRZEDNI**”

Kreator formularza

Kreator ten umożliwia w szybki sposób wygenerowanie strony zawierającej formularz. W wersji 1.5Final programu Tiger95 dostępne są formularze “bazowe”. Są to formularz ankiety, i pusty formularz. Pierwszy zawiera przygotowany już opis elementów formularza. Drugi wyposażony jest tylko w pola Imię i Nazwisko. Kreator umożliwia oczywiście rozszerzenie elementów formularza przez użytkownika.

Proces generowania strony przebiega w dwóch lub trzech krokach. Ilość ta zależy od ustawienia parametru w kroku pierwszym.

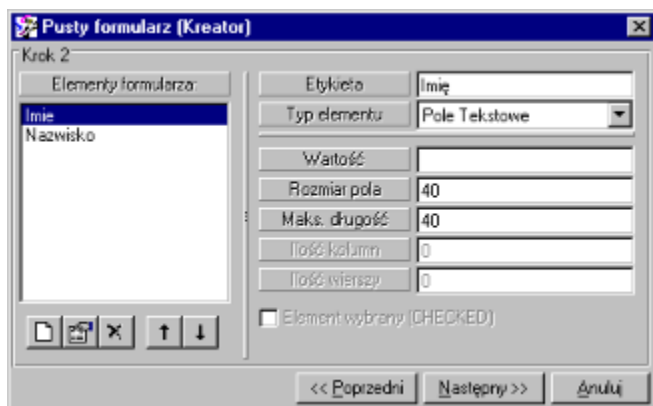
- Krok 1



W tym okienku należy określić tylko czy chcemy, aby program skonfigurował formularz przy użyciu jednego z darmowych skryptów dostępnych w sieci. Jeżeli tak to należy zaznaczyć opcję **SKONFIGURUJ**.

Formularz skonfigurowany przez program jest gotowy do użycia zaraz po wygenerowaniu.

- Krok 2



W tym okienku tworzymy cały opis formularza. W lewej części okienka znajduje się lista elementów w formularzu. Lista ta zawiera nazwy pól tego formularza (parametr **NAME**), zatem nie powinno się używać polskich znaków, dodając nowe pozycje. Pod listą znajduje się belka z narzędziami organizującymi wygląd formularza.



Kolejne ikonki oznaczają (od lewej strony):

- Wstaw nowy element. Wstawia nowy element formularza, pytając wcześniej o jego nazwę.
- Zmień nazwę elementu
- Usuń element z listy
- Przesuń element o jedną pozycję do góry
- Przesuń element o jedną pozycję w dół

Należy zauważyć, że elementy formularza są umieszczane na generowanej stronie WWW w takiej kolejności jaka jest w liście.

Po wstawieniu nowego elementu, domyślnie przyjmie on typ pola tekstowego. Wszystkie elementy są opisane już w części opisu języka HTML w pomocy programu Tiger95, nie będę więc ich ponownie opisywał w tym miejscu. Zwrócę jeszcze uwagę na element **ETYKIETA**, który nie ma nic wspólnego z elementem formularza. Element ten jest po prostu blokiem tekstu, który pojawi się na stronie zamiast elementu formularza.

Każdy element formularza może i powinien posiadać etykietę, czyli tekst opisujący jego zawartość. Tekst ten pojawi się z lewej strony elementów, z wyjątkiem pola przełącznika.

Po ustaleniu wyglądu formularza, jeżeli nie chcieliśmy wcześniej aby program skonfigurował formularz, możemy przystąpić do wygenerowania gotowej strony - wybierając przycisk **UTWÓRZ**. W tym miejscu kończy się działanie kreatora.

Jeżeli jednak chcieliśmy aby nasz formularz został skonfigurowany, należy przebrnąć jeszcze przez trzeci krok.

- Krok 3

W tym kroku podajemy informacje dotyczące konfiguracji formularza do darmowego skryptu. Wypełniony formularz powinien trafić do osoby zainteresowanej jego treścią (najczęściej autora strony). Adres E-Mail tej osoby podajemy w pierwszym polu okienka. W drugim polu podajemy adres strony, która powinna zostać załadowana po wysłaniu formularza. I wreszcie, ostatnie pole zawiera informacje o tytule jaki będzie miał list wysłany do osoby zainteresowanej formularzem i zawierający jego treść.

Tym sposobem dojrnelismy do konca procesu tworzenia strony zawierajacej formularz.
Wystarczy wcisnac **UTWORZ** i gotowe.

[Zobacz także](#)

Menu: [Plik / Zamknij](#)

Zamknij okno

Opcja **Zamknij** z menu **Plik** umożliwia zamknięcie aktualnie edytowanego dokumentu. Jeżeli zamykany dokument został zmieniony od czasu ostatniego jego zapisu, zostanie zapisany jeśli użytkownik wyrazi na to zgodę.

Menu	Pliki, Zamknij
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	Główny
Ikona	

[Zobacz także](#)

Menu: Plik / Zamknij wszystkie

Zamknij wszystkie okna

Opcja **Zamknij** z menu **Plik** umożliwia zamknięcie wszystkich otwartych dokumentów. Jeżeli jakikolwiek dokument został zmieniony od czasu ostatniego jego zapisu, zostanie zapisany jeśli użytkownik wyrazi na to zgodę.

Menu	Pliki, Zamknij wszystkie
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Drukuj dokument

Wybranie opcji **Drukuj** z menu **Plik** powoduje wydrukowanie aktualnego dokumentu na domyślnie ustawionej drukarce. Przed drukowaniem program prosi o potwierdzenie tej operacji.

Menu	Pliki, Drukuj...
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

[Zobacz także](#)

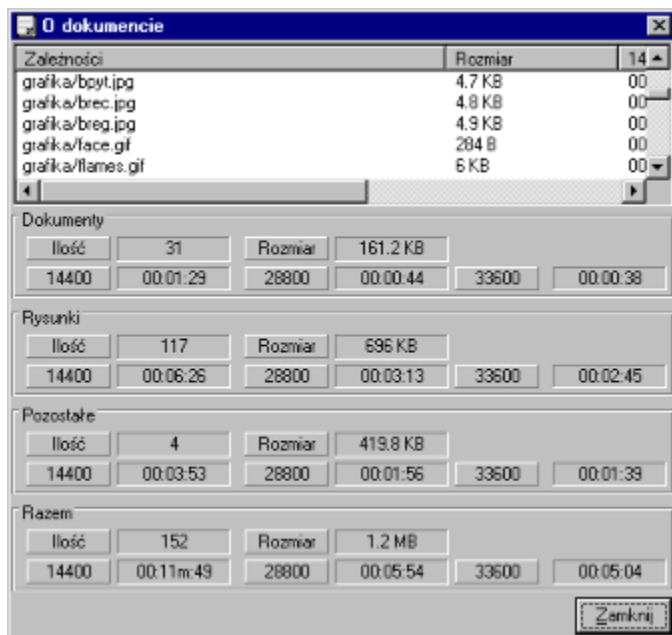
Menu: [Plik / Ustawienia drukarki](#)

Ustawienia drukarki

Jeżeli użytkownik zechce zmienić ustawienia drukarki może tego dokonać wybierając opcję **Ustawienia drukarki** z menu **Plik**.

Menu	Plik, Ustawienia drukarki
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

O dokumentcie / projekcie



Opcja **O DOKUMENTCIE** z menu **PLIK** umożliwia wyświetlenie informacji o aktualnie edytowanym dokumentcie.

Okienko to zostało podzielone na kilka bloków. Górna część zawiera listę plików z którymi powiązany jest dokument lub cały projekt. Z lista zawiera także informacje o tych plikach, takie jak ich **ROZMIAR**, czas transferu przy użyciu modemów o prędkości **14400**, **28800**, **33600**

Kolejne bloki dotyczą już konkretnych typów plików, zawartych w projekcie. A są to :

- **DOKUMENTY** - zawiera informacje o wszystkich dokumentach do których odwołuje się dany dokument lub projekt. Podaje informacje o ich ilości, łącznym rozmiarze, czasie transferu (wartość przybliżona) za pomocą modemów 14400, 28800, 33600
- **RYSUNKI** - podobnie jak poprzednio ale dotyczy rysunków
- **POZOSTAŁE** - zawiera informacje o plikach nie będących ani dokumentami, ani rysunkami
- **RAZEM** - informacje o wszystkich plikach łącznie

Okienko to zawiera informacje tylko o pojedynczym dokumentcie aby wyświetlić informacja o całym projekcie należy skorzystać z *menadżera plików* (panel po lewej stronie okna).

Wybieramy zakładkę **PROJEKTY**, zaznaczamy interesujący nas projekt, wciskamy prawy przycisk myszy i z menu wybieramy **O PROJEKCIE**.

Menu wskazujące	Panel plików, Zakładka Projekt
Menu	Pliki, O dokumentcie
Klawisz skrótu:	(brak)

Pasek narzędzi (brak)
Ikonka (brak)

Menu programu

Menu Plik / Nowy

Menu Plik / Otwórz

Menu Plik / Zachowaj

Menu Plik / Zachowaj jako

Menu Plik / Zamknij

Menu Plik / Zamknij wszystkie

Menu Plik / Drukuj

Menu Plik / Ustawienia Drukarki

Menu Plik / O dokumencie

[Zobacz także](#)

Menu: Edycja / Powtórz wstawienie

Powtórz wstawienie

Opcja **Powtórz wstawienie** z menu **Edycja** umożliwia ponowne wstawienie znacznika, tego który był wstawiony ostatnio (łącznie z jego parametrami)

Menu	Edycja, Powtórz wstawienie
Klawisz skrótu:	F8
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

Edycja

Wszystkie opisane tu opcje pochodzą z menu **Edycja**

Opcja :

- **Wstaw** -Wstawia tekst ze schowka do aktualnie edytowanego tekstu , zaczynając od miejsca w którym znajduje się kursor. Jeżeli tekst znajdujący się w schowku jest kodem HTML to zostaje automatycznie pokolorowany

Menu	Edycja, Wstaw
Klawisz skrótów:	SHIFT + INS, CTRL + V
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

- **Kopiuj** - Kopiuje zaznaczony tekst z dokumentu do schowka

Menu	Edycja, Kopiuj
Klawisz skrótów:	CTRL + INS, CTRL + C
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

- **Wytnij** - Wycina zaznaczony tekst z dokumentu. Nie zapamiętuje usuwanego fragmentu w schowku

Menu	Edycja, Wytnij
Klawisz skrótów:	DEL, CTRL + X
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

- **Zaznacz wszystko** - Zaznacza cały dokument

Menu	Edycja, Zaznacz wszystko
Klawisz skrótów:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

- **Zamień na małe litery** - Zamienia wszystkie litery, w zaznaczonym fragmencie, na małe

Menu	Edycja, Zamień na małe litery
------	-------------------------------

Klawisz skrót: (brak)
Pasek narzędzi (brak)
Ikonka (brak)

- **Zamień na wielkie litery** - Zamienia wszystkie litery, w zaznaczonym fragmencie, na wielkie

Menu Edycja, Zamień na wielkie litery
Klawisz skrót: (brak)
Pasek narzędzi (brak)
Ikonka (brak)

- **Cofnij** - Cofa zmiany wykonane w dokumencie. Każdy otwarty dokument posiada limit 50 poziomów.

Menu Edycja, Cofnij
Klawisz skrót: CTRL + Z
Pasek narzędzi Główny
Ikonka 

[Zobacz także](#)

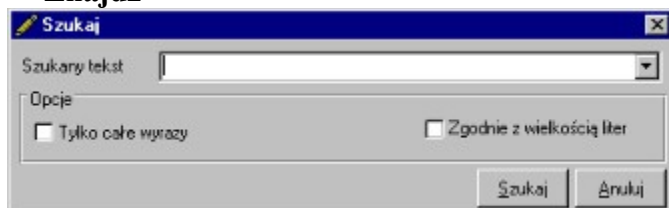
Menu: Edycja / Znajdź, Znajdź następny,
Znajdź i zastąp

Znajdź, Znajdź następny, Znajdź i zastąp

Wszystkie opisane tu opcje pochodzą z menu **Edycja**

Opcja :

- **Znajdź**



Wyszukuje ciągi znaków w dokumencie . Do wyszukiwania można dodać parametry :

N TYLKO CAŁE WYRAZY - wyszukuje tylko wyrazy będące dokładnie tekstem
szukanym. W przypadku nie zaznaczenia tej opcji, znajdowane będą również ciągi
znaków stanowiące część wyrazu.

N ZGODNIE Z WIELKOŚCIĄ LITER - w czasie przeszukiwania uwzględniana jest
wielkość liter w ciągu znaków.

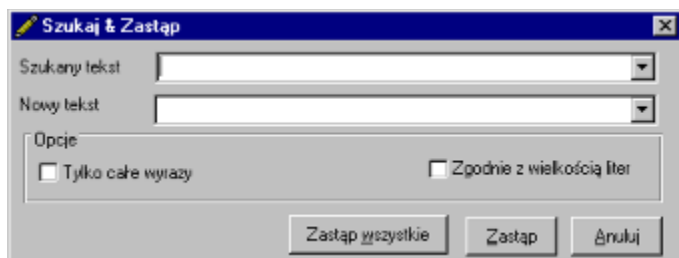
Menu	Edycja, Znajdź
Klawisz skrótów:	CTRL + F
Pasek narzędzi	Główny
Ikonka	

- **Znajdź następny**

Kontynuuje wyszukiwanie zgodnie z zadanymi parametrami w okienku Znajdź.
Przeszukiwanie rozpoczyna się od miejsca w którym znaleziony został ostatni ciąg
znaków.

Menu	Edycja, Znajdź następny
Klawisz skrótów:	F7
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

- **Znajdź i zastąp**



Działa podobnie do opcji **Znajdź**, ale umożliwia ponadto zastąpienie znalezionej sekwencji znaków nowym. Wybranie przycisku **ZASTĄP** wymusza na programie żądanie od użytkownika potwierdzenia zamiany każdego znalezionej sekwencji znaków. Przycisk **ZASTĄP WSZYSTKIE** zastępuje wszystkie znalezione fragmenty bez dodatkowych pytań.

Menu	Edycja, Znajdź i zastąp
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	Główny
Ikona	

Menu programu

Menu Edycja / Cofnij

Menu Edycja / Powtórz wstawienie

Menu Edycja / Wstaw

Menu Edycja / Kopiuj

Menu Edycja / Wytnij

Menu Edycja / Zaznacz wszystko

Menu Edycja / Znajdź

Menu Edycja / Znajdź następny

Menu Edycja / Znajdź i zastąp

Menu Edycja / Zamień na małe litery

Menu Edycja / Zamień na duże litery

Menu: Widok / Listwa narzędziowa,
Listwa statusu, Menadżer plików,
Otwarte pliki, Pełny ekran

Widok

Wszystkie opisane tu opcje pochodzą z menu **Widok**

Opcja :

Listwa narzędziowa	Włącza i wyłącza listwę narzędziową (Górny panel)
Listwa statusu	Włącza i wyłącza listwę statusu (Dolny panel)
Menadżer plików	Włącza i wyłącza menadżer plików (Lewy panel)
Otwarte pliki	Włącza i wyłącza listę otwartych plików (Środkowy panel)
Pełny ekran	Włącza i wyłącza wszystkie elementy (Panele)

Zmiana ustawień tych opcji wpływa na wygląd ekranu , do zamknięcia aplikacji. Aby trwale zmienić ustawienia wyglądu ekranu należy skorzystać z [konfiguracji programu](#)

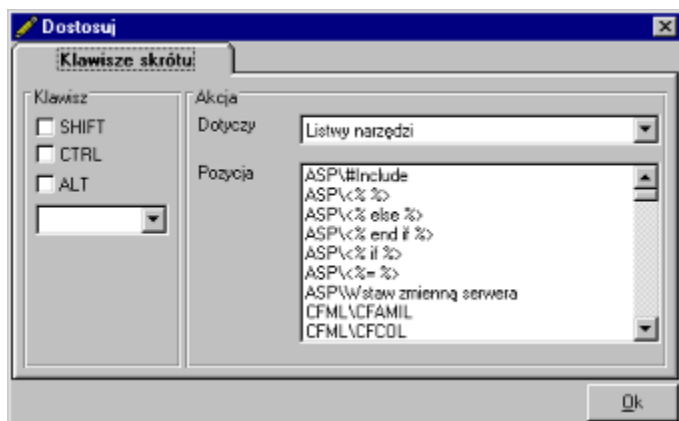
W przypadku paneli Otwarte pliki i Listwa narzędziowa, ich umieszczenie na ekranie odbywa się w ten sposób, że ostatnia otwarta pojawia zawsze nad pierwszą.

Konfiguracja programu

Opcje konfiguracji programu obejmują kilka elementów:

- Parametry pracy programu
 - Opis informacji o znacznikach języka HTML
 - Definicje skrótów klawiszowych
-

Definiowanie skrótów klawiszowych



Okienko to służy do przypisywania elementom listw narzędziowych, makrodefinicjom, narzędziom, skrótów klawiszowych.

W prawym panelu określamy któremu elementowi chcemy przypisać skrót z rozwijanej listy **DOTYCZY**, wybieramy rodzaj elementu (Listwy narzędzi, Makrodefinicje, Narzędzia). Ten wybór wpływa na zawartość listy **POZYCJA**, w której znajdują się elementy konkretnego typu. Należy wskazać element któremu chcemy przypisać klawisz skrótu i z prawego panelu **KLAWISZ**, wybrać odpowiednią kombinację. Przełączniki SHIFT, CTRL, ALT określają, który z tych klawiszy ma być wciśnięty podczas wciskania głównego klawisza. Klawisz główny wybiera się z listy znajdującej się bezpośrednio pod tymi przełącznikami

Podczas doboru klawiszy może pojawić się komunikat o tym, że ustalona kombinacja jest już przypisana innemu działaniu. W tej sytuacji należy wybrać inną kombinację klawiszy, lub wyłączyć przyporządkowanie klawiszy elementowi poprzedniemu (jego nazwa zostanie podana w komunikacie).

Dodatkowo listę zdefiniowanych klawiszy skrótów może przejrzeć korzystając z menu Pomoc, wybierając pozycję klawisze skrótu.

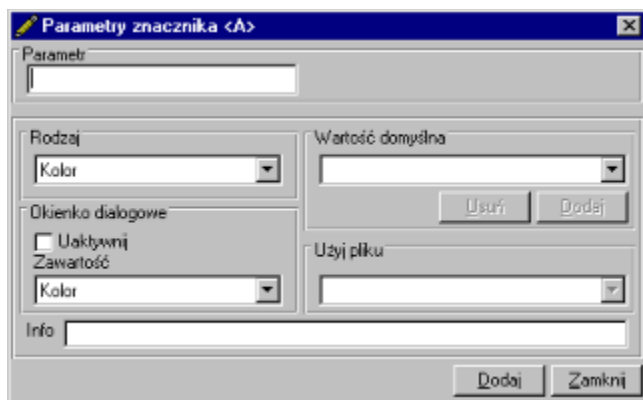
Opis informacji o znacznikach języka HTML



Edycja wstawionych znaczników w programie Tiger95 wersja 1.5 oparta jest na okienku właściwości, które to okienko jest generowane na podstawie wcześniej przygotowanych danych. Edycję tych danych umożliwia właśnie edytor właściwości. W tym okienku ustalamy jakie znaczniki są rozpoznawane przez program, jakie parametry i jakiego typu posiada znacznik. Dane te są również wykorzystywane podczas wyświetlania listy parametrów znacznika podczas pisania.

Panel **ZNACZNIKI** zawiera listę rozpoznawanych przez program znaczników. W każdej chwili użytkownik może dodać własny znacznik (przycisk **DODAJ** z tego panelu) jak i usunąć dowolny znacznik (przycisk **USUŃ**). W przypadku dodawania znacznika program poprosi o podanie jego nazwy. Należy ją podać bez nawiasów czyli np. dla znacznika `<TABLE>` podalibyśmy po prostu **TABLE**.

Podobnie wygląda sprawa dotycząca parametrów. Z tym, że w przypadku dodawania parametrów pojawi się dodatkowe okno w którym należy sprecyzować rodzaj tego parametru. Ważne jest aby wprowadzane dane były poprawne, gdyż tylko wtedy program będzie poprawnie interpretował dane wczytywane do okienka Właściwości w czasie edycji znaczników.



W oknie tym należy podać następujące dane:

- **PARAMETR** - Określamy nazwę dla nowego parametru (Np. ALIGN)
- **RODZAJ** - Wybieramy z listy typ danego parametru :
 - **KOLOR** - jeżeli parametr ma przyjmować wartość koloru
 - **TEKST** - jeżeli parametr ma przyjmować wartość liczbową lub tekstową, ale nie jest dostępna lista wartości domyślnych tego parametru
 - **LISTA** - tak jak powyżej, z tym że można ustalić listę wartości domyślnych.
 - **LISTA Z PLIKU** - podobnie jak wyżej, ale dodatkowo można użyć plików z listami generowanymi przez okienka dialogowe (np. z adresami wstawionymi przez okienko **POŁĄCZENIE / ODNOŚNIK**)
 - **PRZEŁĄCZNIK** - określa parametr, który nie posiada wartości (np. parametr **ISMAP** znacznika **IMG**)
 - **FONT** - określa, że parametr jako wartość przyjmuje nazwę czcionki. W tym przypadku podczas edycji do tego pola wczytywana jest lista czcionek zainstalowanych w systemie
 - **ZDARZENIE** - określa, że dany parametr powinien pojawić się w zakładce Zdarzenia okienka Właściwości
 - **STYL** - określa, że w przypadku tego znacznika zakładka Styl okienka Właściwości powinna być aktywna. W tym konkretnym przypadku nie ma znaczenia jaką nazwę będzie posiadał parametr tego typu, gdyż nazwa ta i tak zostanie zignorowana. Parametr ten określa tylko aktywność zakładki.
- **WARTOŚĆ DOMYŚLNA** - określa listę domyślnych wartości danego parametru. Dotyczy ona tylko parametrów o zdefiniowanym typie jako **Lista** Korzystając z przycisku **DODAJ**, możemy wstawiać kolejne wartości.
- **OKIENKO DIALOGOWE** - określa czy przy danym parametrze istnieje możliwość wyboru wartości z okienka dialogowego, jeżeli tak, to jakiego typu:
 - **KOLOR** - umożliwia wstawienie parametrów koloru z okienka dialogowego
 - **PLIKI GRAFICZNIE** - umożliwia wybranie pliku graficznego z okienka dialogowego
 - **PLIKI HTML** - podobnie jak wyżej ale dotyczy plików HTML
 - **WSZYSTKIE PLIKI** - umożliwia wybór dowolnego pliku za pomocą okienka dialogowego.
- **UŻYJ PLIKU** - Opcja ta aktywna tylko w przypadku parametru o typie **Lista z pliku**. Umożliwia załadowanie pliku wygenerowanego przez okienka wstawiania znaczników jako wartości domyślne danego parametru.
- **INFO** - określa tekst który pojawi się jako opis danego parametru.

Menu	Opcje, Edytor Właściwości
Klawisz skrótu:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikonka	(brak)

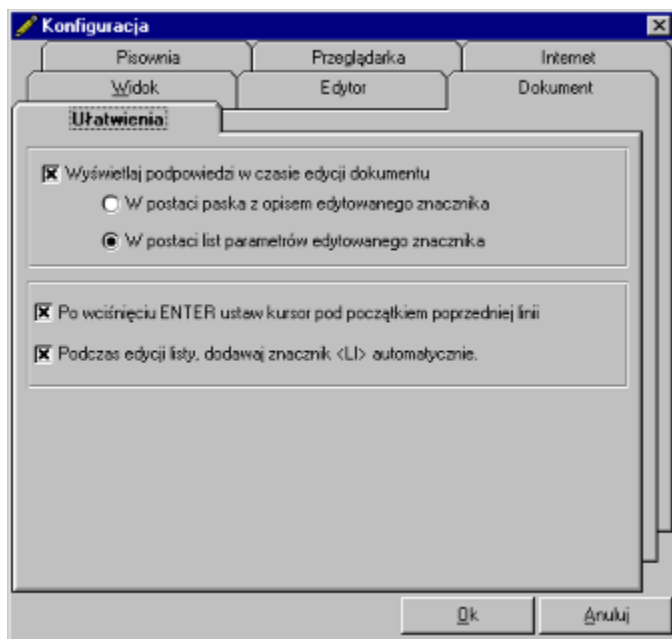
Parametry pracy programu

Parametry pracy programu ustala się w oknie konfiguracyjnym. Okno to jest dostępne w menu **OPCJE, KONFIGURACJA**. Z poziomu tego okna możemy wpłynąć na pracę i wygląd następujących elementów:

- Widok- Wygląd zewnętrzny edytora
- Edytor- Parametry pracy edytora
- Dokument- Domyślne informacje o dokumencie.
- Pisownia- Informacje o słownikach i ich parametrach
- Przeglądarka- Ustawienia przeglądarek do pracy z programem
- Ułatwienia- Parametry elementów ułatwiających pracę z edytorem i dokumentami HTML

Menu	Opcje, Konfiguracja
Klawisz skrót:	(brak)
Pasek narzędzi	(brak)
Ikona	(brak)

Przeglądarka



Okno to określa jakie sposoby ułatwiania pisania stron WWW mają być aktywne podczas pracy. A są to:

- **WYŚWIETLAJ PODPOWIEDZI W CZASIE EDYCJI ZNACZNIKA** - określa czy podpowiedzi mają być wyświetlane. Jeżeli tak, to jakie:
 - **W POSTACI PASKA Z OPISEM EDYTOWANEGO ZNACZNIKA**

```
<EMBED BORDER="" HEIGHT="" WIDTH="" HSPACE=""  
VSPACE="" SRC="">
```


- **W POSTACI LISTY PARAMETRÓW EDYTOWANEGO ZNACZNIKA**

```
ALIGN=""  
BACKGROUND=""  
BORDER=""  
CELLPADDING=""  
CELLSPACING=""  
CLASS=""  
HEIGHT=""
```

- **PO WCIŚNIĘCIU KŁAWISZA ENTER USTAW KURSOR POD POCZĄTKIEM POPRZEDNIEJ LINII**
- **PODCZAS EDYCJI LISTY, DODAWAJ ZNACZNIK AUTOMATYCZNIE.**

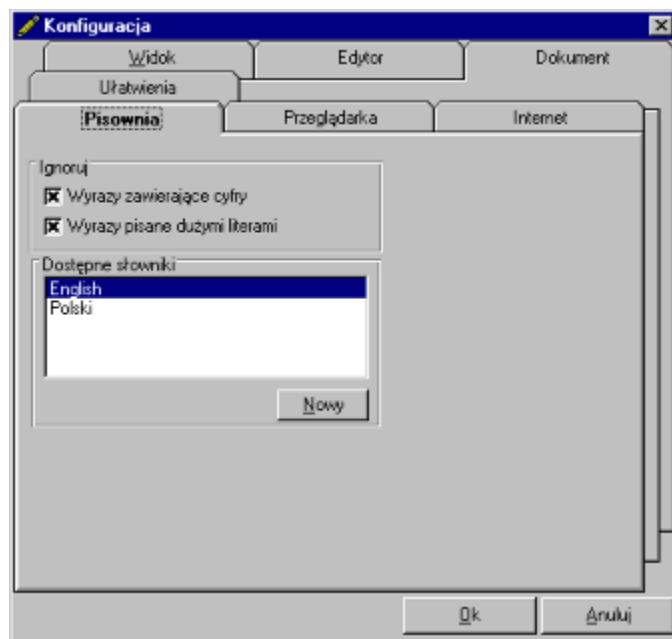
Przeglądarka

W oknie tym możemy wskazać programowi jakie przeglądarki są zainstalowane w systemie i zdefiniować domyślną przeglądarkę dla programu.

Przeglądarka ustawiona jako domyślna będzie wywoływana zawsze po wybraniu przez użytkownika ikonki  z głównego paska narzędzi. Wybranie opcji podglądu dokumentu z menu programu, spowoduje wyświetlenie listy zdefiniowanych przeglądarek z której należy wybrać, tą, którą aktualnie chcemy użyć.

Przycisk **DODAJ** służy do wstawienia nowej przeglądarki do listy. Należy jeszcze tylko wskazać plik główny przeglądarki (np. navigator.exe) i plik pojawi się w liście. Przycisk **UŻYJ** ustala przeglądarkę jako domyślną.

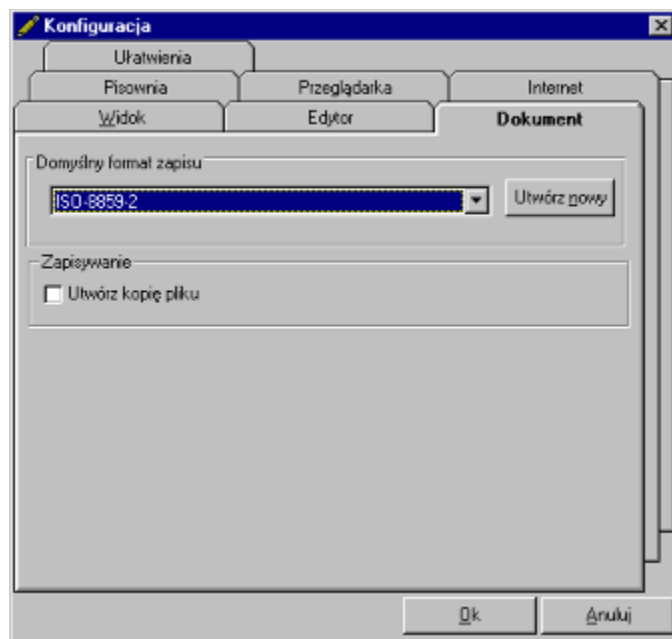
Pisownia



Okno to zawiera informacje o słownikach i sposobie ich wykorzystania. Podzielone zostało na bloki:

- **IGNORUJ** - zawiera informacje o wyrazach jakie mają zostać pominięta w procesie sprawdzania pisowni.
 - **WYRAZY ZAWIERAJĄCE CYFRY** - ignoruje wyrazy w których wystąpiła chociaż jedna cyfra.
 - **WYRAZY PISANE DUŻYMI LITERAMI.**
- **SŁOWNIKI** - zawiera listę słowników dostępnych w programie. Użytkownik może utworzyć sobie słownik dowolnego innego języka, wybierając przycisk Nowy. Program zapyta się jeszcze o nazwę nowego języka i utworzy słownik.

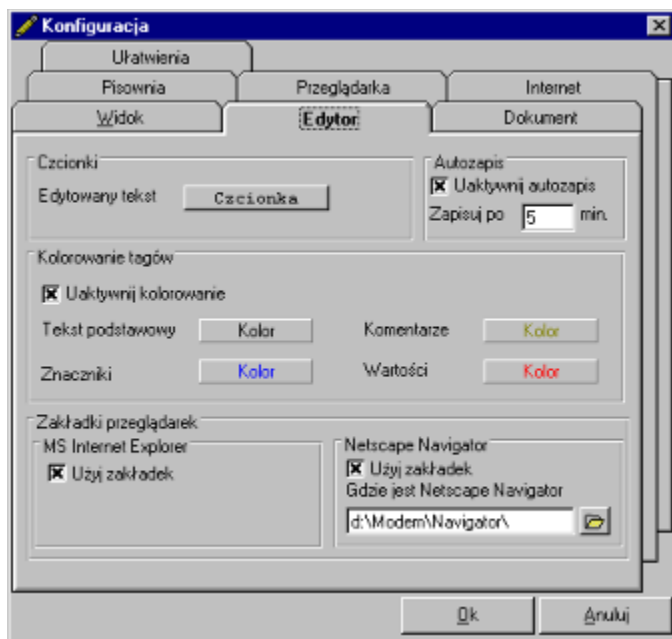
Dokument



W oknie tym ustala się parametry utworzonego dokumentu. Oraz sposób zapisu dokumentów. Dostępne są następujące opcje:

- **DOMYŚLNY FORMAT ZAPISU** - ustala, przy użyciu jakiej strony kodowej mają być zapisywane nowo utworzone pliki. Przycisk **UTWÓRZ NOWY**. Umożliwia utworzenie nowego sposobu kodowania
- **UTWÓRZ KOPIĘ PLIKU** - określa czy podczas zapisu dokumentów, poprzednia wersja powinna być zapisywana jako kopia.

Edytor



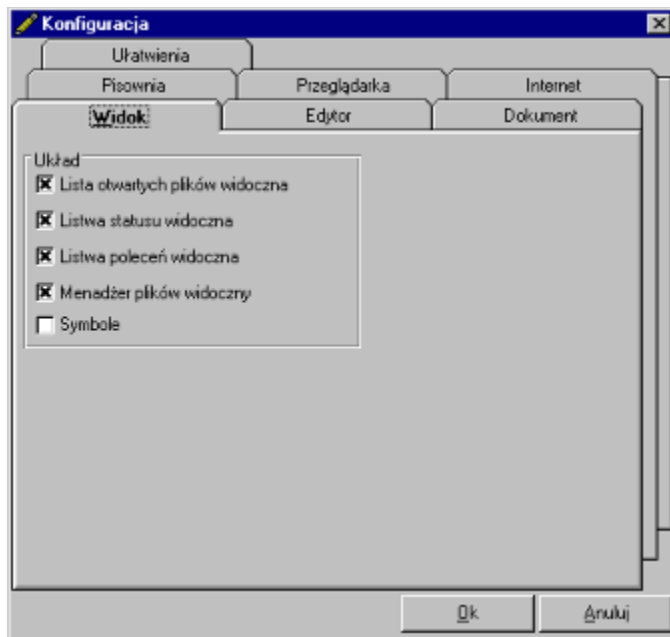
Okno to służy do ustawienia parametrów pracy samego okna edycyjnego i panelu zakładek (bookmarks). Podzielone jest ono na kilka odrębnych fragmentów:

- **CZCIONKI**
 - **EDYTOWANY TEKST** - Ustala jaką czcionka ma być używana podczas edycji dokumentu. Zmiana tej opcji wymaga ponownego uruchomienia edytora.
- **AUTOZAPIS**
 - **UAKTYWNIJ AUTOZAPIS** - Opcja określa czy edytor ma zapisywać automatycznie aktualnie edytowany dokument, co pewien czas. Jest to przydatna opcja ze względu na fakt, że podczas tworzenia dokumentów, często zapominamy o częstym zapisywaniu naszej pracy. Może się zdarzyć że wystąpi jakiś nie przewidziany problem, który zachwieje pracą systemu i wtedy wszystko co stworzymy po prostu przepadnie. Opcja ta stara się zapobiec przykrym niespodziankom
 - **ZAPISUJ PO XXX MIN.** - Określa co ile minut ma nastąpić autozapis dokumentu. Jeżeli podana wartość będzie równa lub mniejsza od zera. Program potraktuje to jako rezygnację z autozapisu.
- **KOLOROWANIEM TAGÓW** (znaczników)
 - **UAKTYWNIJ KOLOROWANIE** - Opcja ta określa czy użytkownik chce aby program wyróżniał podstawowe elementy języka HTML różnymi kolorami w edytowanym dokumencie.
 - **TEKST PODSTAWOWY** - Określa kolor jakim będzie pisany tekst będący treścią

dokumentu.

- **ZNACZNIKI** - Określa kolor znaczników i ich parametrów. Dodatkowo znaczniki i ich parametry pisane są wielkimi literami.
 - **WARTOŚCI** - Określa kolor wartości parametrów znaczników.
 - **KOMENTARZE** - Określa kolor jakim pisane będą treści komentarzy. Dodatkowo jeżeli komentarz, będzie zawierał skrypt Javy, zostaną w nim wyróżnione słowa kluczowe tego języka.
 - **ZAKŁADKI PRZEGLĄDAREK**
 - **INTERNET EXPLORER**
 - **UŻYJ ZAKŁADEK** - określa czy program, przed uruchomieniem powinien dokonać importu zakładek z przeglądarki IE
 - **NETSCAPE NAVIGATOR**
 - **UŻYJ ZAKŁADEK** - określa czy program, przed uruchomieniem powinien dokonać importu zakładek z przeglądarki IE
 - **GDZIE JEST NETSCAPE NAVIGATOR** - określa ścieżkę dostępu do głównego zbioru przeglądarki - Netscape.EXE.
-

Widok



W zakładce Widok, możemy dokonać wyboru, jakie elementy programu mają być widoczne podczas pracy. Zmiany wprowadzone w tym oknie są zapamiętywane i wykorzystywane przy każdym uruchomieniu edytora. Chwilowych zmian w ustawieniach tych elementów można dokonać w **MENU WIDOK** programu.

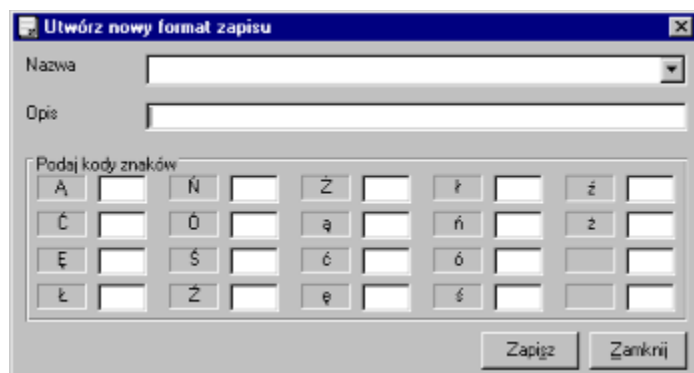
Następujące elementy mogą zostać włączone lub wyłączone :

- **LISTA OTWARTYCH PLIKÓW** - Pasek znajdujący się zwykle bezpośrednio nad oknem edycji. Umożliwia przełączanie się pomiędzy otwartymi dokumentami
- **LISTWA STATUSU** - Pasek znajdujący się na samym dole edytora. W nim pojawiają się wszelkie komunikaty programu. Zawiera również informacje o rozmiarze dokumentu i położeniu kursora.
- **LISTWA POLECEŃ** - Zawiera główny pasek narzędziowy. Za pomocą tego paska możemy wstawiać różnego rodzaju znaczniki.
- **MENADŻER PLIKÓW** - Panel znajdujący się po lewej stronie okna. Służy między innymi do zarządzania plikami i projektami
- **SYMBOLE** - Panel znajdujący się z prawej strony okna. Za jego pomocą możemy szybko wstawić do dokumentu znaki będące rozszerzeniem standardowego zestawu.

[Zobacz także](#)

Menu Opcje / Konfiguracja > Dokument >
Format zapisu > Utwórz nowy

Tworzenie nowego zestawu znaków narodowych



Aby utworzyć nowy zestaw znaków narodowych należy z menu **Opcje** wybrać **Konfigurację**, dalej zakładkę **Dokument** i w ramce **Format zapisu** wcisnąć przycisk **UTWÓRZ NOWY**.

W otwartym okienku należy wpisać nazwę dla nowego zestawu znaków, opcjonalnie opis i przypisać wyświetlonym znakom ich nowe kody. Następnie pozostało tylko wybrać przycisk **ZAPISZ** i gotowe !

Zmiana strony kodowej znaków narodowych

Wyboru dokonujemy zaznaczając odpowiednią pozycję w Menu Opcje / Znaki narodowe. Standardowo można wybrać zestawy:

- n ISO_8859-2
 - n Windows-1250
 - n ASCII (bez polskich znaków)
 - n Unicode
 - n Inne.. (z edytowalnej listy zestawów)
 - n Zapisz symbolicznie (polskie znaki będą zapisane w postaci kodów np.:¦ itp.)
-

Menu programu

Parametry pracy programu

Opis informacji o znacznikach języka

HTML

Definicje skrótów klawiszowych

Menu Opcje / Znaki narodowe

Menu Okna / Kaskada, Sąsiadująco w poziomie,
Sąsiadująco w pionie, Uporządkuj ikony

Układ okien / Okna

Program Tiger95 jest skonstruowany w taki sposób aby zapewnić jak najszerszemu gronu użytkowników komfort pracy. W tej chwili edytory HTML wykorzystują dwa sposoby operowania na plikach i oknach. Pierwszy z nich (nowszy) polega na tym, że w obrębie edytora dostępny jest panel, który umożliwia szybkie stawianie plików i operowanie na oknach. Drugi (starszy) opiera się na opcjach zgromadzonych w menu . Dlatego też program Tiger95 umożliwia kontrolę plików i okien również z menu.

Listy otwartych dokumentów są dostępne zarówno z menu **Okna**, jak i z paska umieszczonego nad edytorem.

Nie jest również narzucone jak i gdzie okno edycji jest umieszczone. Jednocześnie widocznych może być kilka okien umieszczony np. Jedno obok drugiego. Aby uprościć rozmieszczanie okien na ekranie w menu **Okna** znajdują się następujące polecenia :

N KASKADA - widoczne wszystkie nagłówki okien

N SĄSIADUJĄCO W POZIOMIE

N SĄSIADUJĄCO W PIONIE

N UPORZĄDKUJ IKONY (każde okno może być zminimalizowane do ikony)

Tu należy stawić adres URL zbioru, na który chcemy wskazać. Jeżeli zbiór znajduje się w tym samym katalogu i na tym samym serwerze co plik wywołujący go, wystarczy podać tylko nazwę tego zbioru. Jeżeli dany adres był już raz wpisywany można wybrać go z listy. Trzeba wcisnąć ikonę ze strzałką w dół. Rozwinie się lista z której można wybrać interesujący nas adres

Przycisk ten umożliwia wybranie pliku na dysku lokalnym komputera. Nazwa wybranego pliku zostaje wstawiona do pola znajdującego się z lewej strony przycisku.

W tym pole należy podać okno docelowe dla wykonywanej operacji.
Następujące nazwy okna są zastrzeżone :

n _blank - ładowanie do nowego, pustego okna

n _parent - ładowanie do okna poprzedniego (jeżeli istnieje)

n _self - ładowanie do bieżącego okna lub ramki

n _top - ładowanie do bieżącego okna

W tym polu należy podać nazwę etykiety do której ma nastąpić skok.

Tutaj można wpisać tekst, który pojawi się w przeglądarce w przypadku, gdy obiekt którego on dotyczy nie będzie mógł zostać wyświetlony.

Tutaj należy wpisać szerokość jaką ma mieć obiekt. Można podać również wartość w procentach szerokości oryginalnej obiektu.

Tutaj należy wpisać wysokość jaką ma mieć obiekt. Można podać również wartość w procentach wysokości oryginalnej obiektu.

W tym polu można wpisać odległość pionową (w pixelach) obiektu od oblewającego go tekstu

W tym polu można wpisać odległość poziomą (w pixelach) obiektu od oblewającego go tekstu

Określa położenie obiektu względem sąsiadującego tekstu i może przyjmować wartości:

- n Left** - umieszcza obiekt w lewej części akapitu, a tekst oblewa go z prawej strony
- n Right** - umieszcza obiekt w prawej części akapitu, a tekst oblewa go z lewej strony
- n Top** - umieszcza obiekt w aktualnym miejscu tak, że górna jego krawędź jest na poziomie górnej krawędzi linii
- n Bottom** - umieszcza obiekt w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy linii
- n AbsBottom** - pozycjonuje obiekt względem dolnej krawędzi linii
- n Middle** - umieszcza obiekt tak, że obiekt znajduje się pośrodku w stosunku do bieżącej linii
- n AbsMiddle** - umieszcza obiekt pośrodku w stosunku do bieżącej linii
- n Center** - umieszcza obiekt tak, że znajduje się on pośrodku w stosunku do bieżącej linii.
- n AbsCenter** - umieszcza obiekt pośrodku w stosunku do bieżącej linii
- n BaseLine** - umieszcza obiekt w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy linii
- n TextTop**

Określa nazwę mapy opisujące odnośniki na rysunku. Można podać w postaci *#nazwa* jeżeli znajduje się ona w dokumencie z którego jest wywoływany rysunek lub podać pełny adres URL jeżeli mapa jest zawarta w osobnym pliku.

Określa grubość ramki (w pixelach) otaczającej opisywany obiekt

Określa czy wstawiany rysunek jest pokryty mapą odnośników.

Tu należy stawić adres E-Mail, na który chcemy wskazać. Jeżeli dany adres był już raz wpisywany można wybrać go z listy. Trzeba wcisnąć ikonę ze strzałką w dół. Rozwinie się lista z której można wybrać interesujący nas adres

Tu można wpisać treść komentarza.

Określa sposób położenia obiektu względem oblewającego go tekstu (ewentualnie względem marginesów ekranu)

Określa rozmiar obiektu (jego wysokość)

Określa czy obiekt ma posiadać cień.

Określa kolor

Pozostawia kolor bez zmian

Kolor zostaje wybrany przez użytkownika na podstawie jego składowych RGB

Tutaj wpisz nazwę pliku

Wskazany przez Ciebie plik zawiera tabele, zaznacz tą, którą chcesz wstawić do dokumentu.

Lista pól które zawarte są w bazie danych (tabeli) , ale nie będą brane pod uwagę podczas wstawiania danych do dokumentu

Lista pól które zawarte są w bazie danych (tabeli) i będą brane pod uwagę podczas wstawiania danych do dokumentu

Określa metodę wstawiania bazy danych do dokumentu.

Lista zawiera spis wszystkich plików, które należy przesłać na serwer wraz z dokumentem (projektem)

Usuwa zaznaczony element listy.

Wyświetla listę katalogów

Katalog do którego zostaną skopiowane wszystkie potrzebne pliki.

Zatwierdza ustawione parametry i wstawia zdefiniowany obiekt do dokumentu.

Anuluje wprowadzone zmiany i nie wprowadza żadnych zmian w dokumencie.

Makrodefinicje Wersja 1.0

Makrodefinicje (wersja 1.0 stanowi raczej ich załączek) zostały umieszczone w programie Tiger95 aby jak najbardziej ułatwić użytkownikowi pracę z językiem HTML i edytorem Tiger95.

Struktura makrodefinicje została utworzona na bazie języka HTML i wygląda następująco :

```
{POLECENIE PARAMETR="" PARMETR="" [...] KLAUZULA [...] } {/POLECENIE}
```

lub

```
{POLECENIE PARAMETR="" PARMETR="" [...] KLAUZULA [...] }
```

Należy pamiętać, że wszystkie parametry należy ująć w znak cudzysłowu! .

Plik makrodefinicji jest plikiem tekstowym w którym poza poleceniami języka HTML mogą wystąpić również polecenia makrodefinicji. W szczególnym przypadku może to być zwykły plik HTML (bez poleceń makrodefinicji); uruchomienie tak przygotowanego pliku makrodefinicji spowoduje wstawienie jego zawartości do edytowanego dokumentu.

[Zmienne](#)

[Pętle](#)

[Warunki](#)

[Polecenia sterujące wyprowadzaniem
danych](#)

[Obsługa aplikacji zewnętrznych](#)

Zmienne

Pętle

Warunki

Polecenia sterujące wyprowadzaniem

danych

Obsługa aplikacji zewnętrznych

Zobacz także

Makro

Obsługa aplikacji zewnętrznych

Do obsługi aplikacji zewnętrznych przewidziano polecenia:

{STARTAPP}

Zobacz także

Makro - {STARTAPP}, {STARTAPPLICATION}

{STARTAPP}, {STARTAPPLICATION}

{STARTAPP NAME="ścieżka dostępu+nazwa" [PARAM="parametry"] [SYLE="styl wywołania"] [SENDKEYS="klawisze"]}

Polecenie powoduje uruchomienie aplikacji o podanej nazwie.

Dopuszczalne parametry:

NAME="ścieżka dostępu+nazwa" określa nazwę uruchamianej aplikacji
PARAM="parametry" określa parametry uruchomienia
SYLE="styl wywołania" określa sposób wywołania aplikacji. Dopuszczalne wartości parametru:
n 0 -Aplikacja ukryta
n 1 - Aplikacja uruchomiona w oryginalnych rozmiarach
n 2 - Aplikacja zminimalizowana , zaznaczona
n 3 - Aplikacja zmaksymalizowana , zaznaczona
n 4 - Aplikacja uruchomiona w oryginalnych rozmiarach , niezaznaczona
n 6 - Aplikacja zminimalizowana , niezaznaczona

SENDKEYS="klawisze" symuluje naciskanie podanych klawiszy w otwartej aplikacji.
Klawisze specjalne:

BACKSPACE={BACKSPACE}, {BS}, {BKSP}
BREAK={BREAK}
CAPS LOCK={CAPSLOCK}
DEL={DELETE}, {DEL}
DOWN ARROW={DOWN}
END={END}
ENTER={ENTER}, ~
ESC={ESC}
HELP={HELP}
HOME={HOME}
INS={INSERT}
LEFT ARROW={LEFT}
NUM LOCK={NUMLOCK}
PAGE DOWN={PGDN}
PAGE UP={PGUP}
PRINT SCREEN={PRTSC}
RIGHT ARROW={RIGHT}
SCROLL LOCK={SCROLLLOCK}

TAB={TAB}

UP ARROW={UP}

F1={F1}

F2={F2}

F3={F3}

F4={F4}

F5={F5}

F6={F6}

F7={F7}

F8={F8}

F9={F9}

F10={F10}

F11={F11}

F12={F12}

F13={F13}

F14={F14}

F15={F15}

F16={F16}

Zmienne

Zmiennymi (w rozumieniu makrodefinicji programu Tiger95) są to “słowa” , którym przypisano wartość. Makrodefinicje w wersji 1.0 potrafią obsłużyć jednocześnie do 40 zmiennych użytkownika oraz dodatkowo zmienne dotyczące pętli.

n Zmienne użytkownika

Są to zmienne w których wartość może bezpośrednio ingerować użytkownik.

```
{VAR} {/VAR}  
{DISPOSE}  
{DISPOSEALL}
```

n Zmienne dotyczące pętli

```
{FOR} {NEXT}
```

n Używanie zmiennych

Trzeba zauważyć różnicę , że przypisując zmiennej wartość jej nazwa nie zawiera symbolu zmiennej Np.:

```
{VAR NAME="zmienna1"}  
14  
{/VAR}
```

Symbol zmiennej należy zastosować, podczas odczytywania wartości ze zmiennej. Np.:

```
{PRINT TEXT="%%zmienna1"}
```

Proszę zwrócić uwagę na znaki “%%” umieszczone przed nazwą zmiennej !.

{VAR}, {VARIABLE}

```
{VAR NAME="zmienna" [NUMERIC]}  
{/VAR}
```

Podana konstrukcja definiuje zmienną. Wartość zmiennej stanowi tekst zawarty między {VAR} i {/VAR}. Polecenie {VAR} jest równoznaczne z poleceniem {VARIABLE}

Dopuszczalne parametry:

NAME="zmienna"	Określa nazwę zmiennych do której następuje przypisanie wartości.
NUMERIC	Klauzula określa czy zmienna jest zmienną numeryczną. Dopuszczalny jest skrót NUM , zamiast pełnego NUMERIC .

Przykład 1:

```
{VAR NAME="zmiennatekstowa"}  
to jest test numer 1  
{/VAR}
```

Zmiennej "zmiennatekstowa" została przypisana wartość "to jest test numer 1"

Przykład 2:

```
{VAR NAME="zmiennanumeryczna" NUM}  
2,67  
{/VAR}
```

Zmiennej "zmiennanumeryczna" została przypisana wartość "2,67"

Zobacz także

Makro - {DISPOSE}

{DISPOSE}

```
{DISPOSE NAME="zmienna"}
```

Usuwa zmienną z pamięci.

Przykład:

```
{DISPOSE NAME="test"}
```

Usuwa zmienną "test" z pamięci.

Zobacz także

Makro - {DISPOSEALL}

{DISPOSEALL}

{DISPOSEALL}

Usuwa wszystkie zmienne (użytkownika) z pamięci.

{FOR}..{NEXT}

```
{FOR NAME="zmienna" FROM="x" TO="y"}  
{NEXT}
```

Konstrukcja ta definiuje obszar, który ma być wykonywany skończoną ilość razy tj. Od X do Y z krokiem co 1. X, Y mogą być zmiennymi numerycznymi. X musi być mniejsze do Y. Zmienne tworzone przez pętle mogą być odczytywane tak samo jak zmienne użytkownika. Nie można jednak zmienić ich wartości. Próba dokonania tego spowoduje komunikat o błędzie. Zmienne te nie są wpisywane do obszaru zmiennych użytkownika i nie zmniejszają jego pojemności.

Przykład1:

```
{FOR NAME="petla1" FROM="11" TO="16"}  
Pętla numer {PRINT TEXT="%%petla1"}  
{NEXT}
```

Pętla numer 11
Pętla numer 12
Pętla numer 13
Pętla numer 14
Pętla numer 15
Pętla numer 16

Przykład2:

```
{VAR NAME="z1" NUM}  
100  
{/VAR}  
{VAR NAME="z2" NUM}  
102  
{/VAR}  
{FOR NAME="petla1" FROM="%%z1" TO="%%z2"}  
Pętla numer {PRINT TEXT="%%petla1"}  
{NEXT}
```

Pętla numer 100
Pętla numer 101
Pętla numer 102

{IF}..{ELSE}..{ENDIF}

```
{IF TEXT1="tekst1" TEXT2="tekst2" METHOD="metoda"}
[ {ELSE} ]
{ENDIF}
```

Konstrukcja ta definiuje warunek. Sekcja {ELSE} nie jest obowiązkowa. Jeden z parametrów **TEXT1** , **TEXT2** musi wystąpić.

Jeżeli utworzony warunek jest prawdziwy wykonywana jest sekcja znajdująca się pod poleceniem {IF}, jeżeli nie jest prawdziwy wykonywany jest fragment po {ELSE}.

Parametr **METHOD** może przyjmować wartości

EQUAL,EQU,=	Sprawdza równość parametrów TEXT1 , TEXT2
BIGGER,>	Sprawdza czy parametr TEXT1 jest większy od parametru TEXT2
LOWER,<	Sprawdza czy parametr TEXT1 jest mniejszy od parametru TEXT2
<=	Sprawdza czy parametr TEXT1 jest mniejszy , równy parametrowi TEXT2
>=	Sprawdza czy parametr TEXT1 jest większy , równy parametrowi TEXT2

Przykład:

```
{VAR NAME="z1" NUM}
{INPUTBOX TITLE="Test" PROMPT="Podaj pierwszą liczbę" VALUE="2"}
{/VAR}
{VAR NAME="z2" NUM}
{INPUTBOX TITLE="Test" PROMPT="Podaj drugą liczbę" VALUE="3"}
{/VAR}
{IF TEXT1="%z1" TEXT2="%z2" METHOD=">="}
{PRINT TEXT="%z1"} jest większe równe {PRINT TEXT="%z2"}
{ELSE}
{PRINT TEXT="%z1"} jest mniejsze od {PRINT TEXT="%z2"}
{ENDIF}
```

Makro to prosi o wprowadzenie 2 liczb i sprawdza ich wielość względem siebie.

Polecenia sterujące wyprowadzaniem danych

Makrodefinicje są tak skonstruowane, że wszystko co znajduje się w ich wnętrzu i nie jest poleceniem makrodefinicje będzie wyświetlone, wstawione do edytowanego dokumentu. Jeżeli makrodefinicja będzie wyglądać tak:

```
<HTML>  
<HEAD>  
</HEAD>  
<BODY>  
</BODY>  
</HTML>
```

to jej wykonanie spowoduje tylko wstawienie tego tekstu do dokumentu. Jeżeli użytkownik nie sprecyzuje miejsca wstawienia tekstu to zostanie on standardowo wstawiony przed kursorem (zaznaczeniem).

Ustawienie miejsca wstawienia tekstu:

```
{ALLBEFORESEL}  
{ALLAFTERSEL}  
{ALLINSTEDSEL}  
{BEFORESEL}{/BEFORESEL}  
{INSTEDSEL}{/INSTEDSEL}  
{AFTERSEL}{/AFTERSEL}  
{INSERT}  
{PRINT}
```

{PRINT}

```
{PRINT TEXT="zmienna" [FORMAT="format"]}
```

Polecenie służy do wyświetlania zawartości zmiennych lub zwykłego tekstu.
Dopuszczalne parametry :

TEXT="zmienna"

FORMAT="format"

określa nazwę zmiennej lub tekst do wyświetlenia
Sposób wyświetlenia informacji. Wewnątrz
parametru mogą wystąpić znaki:

n 0 - Znak pola (Znak zera określa pojedyncze
pole w liczbie. Jeżeli podana liczba ma mniej
pozycji niż jest zer po obu stronach kropki
dziesiętnej, to do wyświetlanej liczby
dodawane są zera)

n # - Znak pola (Znak # ma to samo znaczenie
jak wyżej, z tą różnicą, że jeżeli podana liczba
ma mniej pozycji niż jest znaków # po obu
stronach kropki dziesiętnej to nie są dodawane
dodatkowe zera)

n . - Znak dziesiętny (Znak . (kropka) określa
pozycję kropki dziesiętnej w tworzonym
formacie)

n : - Separator czasu (Znak : (dwukropek) służy
do oddzielenia godzin, minut i sekund przy
wyświetlaniu czasu)

n / - Separator daty (Znak / służy do oddzielenia
dni, miesiąca i roku w wyświetlanej dacie)

n d - Wyświetla dzień bez dodatkowego zera

n dd - Wyświetla dzień z dodatkowym zerem

n ddd - Wyświetla nazwę dnia jako trzyliterowy
skrót.

n dddd - Wyświetla całą nazwę dnia

n ddddd - Data jest wyświetlana w formacie
narzuconym przez system

n m - Wyświetla miesiąc bez dodatkowego zera.
Jeżeli symbol mm wystąpi po symbolu **h** lub
hh to dotyczy on minut.

n mm - Wyświetla miesiąc z dodatkowym zerem.
Jeżeli symbol mm wystąpi po symbolu **h** lub
hh to dotyczy on minut.

n mmm - Wyświetla nazwę miesiąca jako trzyliterowy skrót
n mmmm - Wyświetla całą nazwę miesiąca
n yy - Wyświetla dwie ostatnie pozycje z roku
n yyyy - Wyświetla cały rok
n h - Wyświetla godzinę bez dodatkowego zera
n hh - Wyświetla godzinę z dodatkowym zerem
n s - Wyświetla sekundy bez dodatkowego zera
n ss - Wyświetla sekundy z dodatkowym zerem
n tttt - Wyświetla czas w formacie narzuconym przez system.

Przykład :

FORMAT="dddd/mmmm/yyyy"

FORMAT="hh:mm:ss"

Przykłady :

```
{VAR NAME="test"}
```

```
1234567890
```

```
{/VAR}
```

```
{PRINT TEXT="%test" FORMAT="#####.00"}
```

```
{PRINT TEXT="to jest test"}
```

{INSERT}

```
{INSERT TYPE="typ" [FORMAT="format"] [FILENAME="nazwa pliku"]  
[FILETYPE="typ pliku"] [CHARSET="format polskich znaków"]}
```

Polecenie służy do umieszczania w edytowanym dokumencie specjalnych informacji.

Dopuszczalne parametry:

TYPE="typ"

określa typ wstawianej informacji. Dopuszczalne wartości tego parametru :

- n DocName** - nazwa aktualnie edytowanego dokumentu
- n MakroName**- nazwa uruchomionego makra
- n CurrentDate** - aktualna data (dopuszcza paramter **FORMAT**)
- n CurrentTime** - aktualny czas (dopuszcza parametr **FORMAT**)
- n File** - plik (wymaga parametru **FILENAME**, **FILETYPE**, dopuszcza parametr **CHARSET**)

FORMAT="format"

Sposób wyświetlenia informacji. Wewnątrz parametru mogą wystąpić znaki:

- n 0 - Znak pola** (Znak 0 określa pojedyncze pole w liczbie. Jeżeli podana liczba ma mniej pozycji niż jest zer po obu stronach kropki dziesiętnej, to do wyświetlanej liczby dodawane są zera)
- n # - Znak pola** (Znak # ma to samo znaczenie jak wyżej, z tą różnicą, że jeżeli podana liczba ma mniej pozycji niż jest znaków # po obu stronach kropki dziesiętnej to nie są dodawane dodatkowe zera)
- n . - Znak dziesiętny** (Znak . (kropka) określa pozycję kropki dziesiętnej w tworzonym formacie)
- n : - Separator czasu** (Znak : (dwukropek) służy do oddzielenia godzin, minut i sekund przy wyświetlaniu czasu)
- n / - Separator daty** (Znak / służy do oddzielenia dni, miesiąca i roku w wyświetlanej dacie)
- n d** - Wyświetla dzień bez dodatkowego zera

n dd - Wyświetla dzień z dodatkowym zerem
n ddd - Wyświetla nazwę dnia jako trzyliterowy skrót.
n dddd - Wyświetla całą nazwę dnia
n ddddd - Data jest wyświetlana w formacie narzuconym przez system
n m - Wyświetla miesiąc bez dodatkowego zera. Jeżeli symbol mm wystąpi po symbolu **h** lub **hh** to dotyczy on minut.
n mm - Wyświetla miesiąc z dodatkowym zerem. Jeżeli symbol mm wystąpi po symbolu **h** lub **hh** to dotyczy on minut.
n mmm - Wyświetla nazwę miesiąca jako trzyliterowy skrót
n mmmm - Wyświetla całą nazwę miesiąca
n yy - Wyświetla dwie ostatnie pozycje z roku
n yyyy - Wyświetla cały rok
n h - Wyświetla godzinę bez dodatkowego zera
n hh - Wyświetla godzinę z dodatkowym zerem
n s - Wyświetla sekundy bez dodatkowego zera
n ss - Wyświetla sekundy z dodatkowym zerem
n tttt - Wyświetla czas w formacie narzuconym przez system.

Przykład :

FORMAT="dddd/mmmm/yyyy"

FORMAT="hh:mm:ss"

FILENAME="nazwa pliku"

określa nazwę pliku który ma zostać wstawiony (wymaga parametru **FILETYPE** , dopuszcza parametr **CHARSET**)

FILETYPE="typ pliku"

określa typ pliku do wstawienia. Dopuszczalne wartości tego parametry :

n TEXT - plik tekstowy (wymaga parametru **CHARSET**)

n HTML - plik **HTML** (wymaga parametru **CHARSET**)

CHARSET="format polskich znaków"

określa w jakim formacie zapisane są polskie znaki (w odniesieniu do pliku). Wartościami mogą być nazwy dopuszczane przez program (**MENU/OPCJE/ZNAKINARODOWE**). Jeżeli parametr będzie pominięty domyślnie przyjęty będzie format WIN-1250

Przykłady:

{INSERT TYPE="CurrentDate" FORMAT="dd/mm/yyyy"}

{INSERT TYPE="File" FILETYPE="Text" FILENAME="text.txt" CHARSET="ISO-8859-2"}

Zobacz także

Makro - {INSTEDSEL}

{INSTEDSEL}

{INSTEDSEL}
{/INSTEDSEL}

{INSTEDSELECTION}
{/INSTEDSELECTION}

Tekst znajdujący się między tymi poleceniami, będzie wstawiony w miejsce kursora (zastąpi zaznaczony tekst).

Zobacz także

Makro - {AFTERSEL}

{AFTERSEL}

{AFTERSEL}
{/AFTERSEL}

{AFTERSELECTION}
{/AFTERSELECTION}

Tekst znajdujący się między tymi poleceniami, będzie wstawiony za kursorem (zaznaczeniem).

Zobacz także

Makro - {BEFORESEL}

{BEFORESEL}

{BEFORESEL}
{/BEFORESEL}

{BEFORESELECTION}
{/BEFORESELECTION}

Tekst znajdujący się między tymi poleceniami, będzie wstawiony przed kursorem (zaznaczeniem).

Zobacz także

Makro - {ALLBEFORESEL}

{ALLBEFORESEL}

{ALLBEFORESEL}
{ALLBEFORESELECTION}

Od miejsca w którym pojawi się ta instrukcja, tekst będzie wstawiany przed kursorem (zaznaczeniem).

Zobacz także

Makro - {ALLAFTERSEL}

{ALLAFTERSEL}

{ALLAFTERSEL}

{ALLAFTERSELECTION}

Od miejsca w którym pojawi się ta instrukcja, tekst będzie wstawiany za kursorem (zaznaczeniem).

Zobacz także

Makro - {ALLINSTEDSEL}

{ALLINSTEDSEL}

{ALLINSTEDSEL}

{ALLINSTEDSELECTION}

Od miejsca w którym pojawi się ta instrukcja, tekst będzie wstawiany zamiast zaznaczonego tekstu (w miejscu kursora). Tj. Zaznaczony tekst będzie nadpisany.

znaków dla różnych formatów

	A	C	E	L	N	O	S	Z	X	a	c	e	l	n	o	s	x	z
	Ą	Ć	Ę	Ł	Ń	Ó	Ś	Ż	Ź	ą	ć	ę	ł	ń	ó	ś	ż	ź
ISO-8859-2	161	198	202	163	209	211	166	172	175	177	230	234	179	241	243	182	188	191
Win-1250	165	198	202	163	209	211	140	143	175	185	230	234	179	241	243	156	159	191
IBM(CP852)	164	143	168	157	227	224	151	141	189	165	134	169	136	228	162	152	171	190
Mazovia	143	149	144	156	165	163	152	160	161	134	141	145	146	164	162	158	166	167
CSK	128	129	130	131	132	133	134	136	135	160	161	162	163	164	165	166	168	167
Cyfromat	128	129	130	131	132	133	134	136	135	144	145	146	147	148	149	150	152	151
DHN	128	129	130	131	132	133	134	136	135	137	138	139	140	141	142	143	145	144
HINTE-ISIS	128	129	130	131	132	133	134	135	136	144	145	146	147	148	149	150	151	152
IEA-Swierk	143	128	144	156	165	153	235	157	146	160	155	130	159	164	162	135	168	145
Logic	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
Microvex	143	128	144	156	165	147	152	157	146	160	155	130	159	164	162	135	168	145
Ventura	151	153	165	166	146	143	142	144	128	150	148	164	167	145	162	132	130	135
ELWRO-	193	195	197	204	206	207	211	218	217	225	227	229	236	238	239	243	250	249
Junior																		
Mac	132	140	162	252	193	238	229	143	251	136	141	171	184	196	151	230	144	253
AmigaPL	194	202	203	206	207	211	212	218	219	226	234	235	238	239	243	244	250	251
TeXPL	129	130	134	138	139	211	145	153	155	161	162	166	170	171	243	177	185	187
Atari-	193	194	195	196	197	198	199	200	201	209	210	211	212	213	214	215	216	217
Calamus																		
CorelDraw!	197	242	201	163	209	211	255	225	237	229	236	230	198	241	243	165	170	186
ATM	196	199	203	208	209	211	214	218	220	228	231	235	240	241	243	246	250	252
ASCII	65	67	69	76	78	79	83	90	90	97	99	101	108	110	111	115	122	122

Nagłówki

Często zachodzi potrzeba wyróżnienia tytułów rozdziałów, podrozdziałów itp. Mamy do dyspozycji 6 poleceń do definiowania nagłówków określających ich poziom w hierarchii dokumentu.

Przykład

<H1> tytuł poziomu 1</H1>	tytuł poziomu 1
<H2> tytuł poziomu 2</H2>	tytuł poziomu 2
<H3> tytuł poziomu 3</H3>	tytuł poziomu 3
<H4> tytuł poziomu 4</H4>	tytuł poziomu 4
<H5> tytuł poziomu 5</H5>	tytuł poziomu 5
<H6> tytuł poziomu 6</H6>	tytuł poziomu 6

Dopuszczalne parametry:

n Align = "położenie"

określa sposób formatowania tekstu i może przyjmować następujące wartości

:

- *Center* -tekst centrowany
 - *Left* - tekst wyrównany do lewej
 - *Right*- tekst wyrównany do prawej
 - *Justify* - tekst justowany (wyrównany do obu marginesów)
-

Zobacz także

HTML - `<BLINK>`

`<BLINK>`

`<BLINK>tekst</BLINK>`

napis migający

Zobacz także

[HTML - <TT>](#)

<TT>

<TT>tekst</TT>

czcionka o stałej szerokości

Przykład: **<TT>tt</TT>**

tt

Zobacz także

HTML - ``, ``

``, ``

`tekst`

wytluszczenie

`tekst`

Przykład: `wytluszczenie`

wytluszczenie

Zobacz także

HTML - `<U>`

`<U>`

`<U>tekst</U>`

podkreślenie

Przykład: `<U>podkreślenie</U>`

podkreślenie

Zobacz także

HTML - `<I>`, ``

`<I>`, ``

`<I>tekst</I>`

kursywa

`tekst`

Przykład: `<I>kursywa</I>`

kursywa

Zobacz także

[HTML - <BIG>](#)

<BIG>

<BIG>tekst</BIG>

zwiększenie rozmiaru czcionki o jeden stopień

Przykład: <BIG>zwiększenie</BIG>

zwiększenie

Zobacz także

HTML - <SMALL>

<SMALL>

<SMALL>tekst</SMALL>

zmniejszenie rozmiaru czcionki o jeden stopień

Przykład: <SMALL>zmniejszenie</SMALL>

zmniejszenie

Zobacz także

[HTML - <SUB>](#)

<SUB>

_{tekst}

subscript (indeks dolny)

Przykład: X_{sub}

Xsub

Zobacz także

[HTML - <SUP>](#)

<SUP>

^{tekst}

superscript (indeks górny)

Przykład: X^{sup}

Xsup

Zobacz także

HTML - ~~<STRIKE>~~, ~~<S>~~

~~<STRIKE>~~, ~~<S>~~

~~<STRIKE>~~tekst~~/STRIKE>~~ przekreślenie

~~<S>~~tekst~~/S>~~

Przykład:~~<STRIKE>~~przekreślenie~~/STRIKE>~~

przekreślenie

Zobacz także

[HTML - <BASEFONT>](#)

<BASEFONT>

<BASEFONT>

ustawienie wielkości fontu bazowego

Dopuszczalne parametry :

n Size = "n" gdzie n rozmiar czcionki z zakresu 1..7 (1 - rozmiar największy
7 - rozmiar najmniejszy)

[Zobacz także](#)

[HTML -](#)

tekst

ustawienie wielkości fontu chwilowego

Dopuszczalne parametry :

n Size = "n" gdzie n oznacza rozmiar fontu z zakresu 1..7

n Size = "n" zmiana rozmiaru względem czcionki bazowej

n Color = "kolor" zmiana koloru tekstu

n Face = "font1,font2,..." ustawienie określonego fontu, którym będzie wyświetlany tekst. Jeżeli wskazany font jest niedostępny wybierany jest następny z listy.

Zmiana kroju czcionki na z góry ustalony

<BASEFONT>

<BIG></BIG>

<BLINK></BLINK>

<I></I>

<S></S>

<SMALL></SMALL>

<STRIKE></STRIKE>















<TT></TT>

<U></U>

Definiowanie kolorów

Kolor definiujemy przez podanie jego składowych RGB lub podanie jego nazwy. Składowe RGB zapisuje się w następujący sposób “#rrggbb”, gdzie rr ,gg ,bb wysycenie składowych rr - czerwonego , gg - zielonego , bb- niebieskiego (w skali 0-255 zapisanej szesnastkowo).

Nazwy kolorów akceptowalne przez przeglądarki (kolumna Color)

Barwa	RGB	Color	Kolor
	#000000	Black	Czarny
	#FFFFFF	White	Biały
	#808080	Gray	Szary
	#FF0000	Red	Czerwony
	#008000	Green	Ciemnozielony
	#808000	Olive	Oliwkowy
	#00FF00	Teal	
		Lime	Zielony
	#FF00FF	Fuchsia	Amarant
	#000080	Navy	Granatowy
	#800000	Maroon	Kasztanowy
	#0000FF	Blue	Niebieski
	#800080	Purple	Purpurowy
		Brown	Brązowy
		Cyan	
		Magenta	Karmazynowy
	#FFFF00	Yellow	Żółty
	#00FFFF	Aqua	Mlecznoniebieski
	#C0C0C0	Silver	Srebrny

Zobacz także

[HTML - <CODE>](#)

<CODE>

<CODE>tekst**</CODE>** tekst programu (standardowo czcionka o stałej szerokości)

Przykład:

<CODE>

Procedure Przykład;

Begin

 WriteLn('Przykład');

End;

</CODE>

Procedure Przykład;

Begin

 WriteLn('Przykład');

End;

Zobacz także

[HTML - <SAMP>](#)

<SAMP>

<SAMP>tekst</SAMP> przykład (standardowo czcionka o stałej szerokości)

Przykład:

```
<SAMP>  
Procedure Przykład;  
Begin  
  WriteLn('Przykład');  
End;  
</SAMP>
```

```
Procedure Przykład;  
Begin  
  WriteLn('Przykład');  
End;
```

Zobacz także

[HTML - <KBD>](#)

<KBD>

<KBD>tekst</KBD>

do określania tekstu wprowadzonego z klawiatury (standardowo czcionka wytłuszczona o stałej szerokości)

Przykład:

<KBD>

ten tekst został wprowadzony z klawiatury

</KBD>

ten tekst został wprowadzony z klawiatury

Zobacz także

[HTML - <VAR>](#)

<VAR>

<VAR>tekst</VAR>

słowo kluczowe języka (standardowo kursywa)

Przykład:

```
<CODE>  
<VAR>Procedure</VAR> Przykład;  
<VAR>Begin</VAR>  
  <VAR>WriteLn</VAR>('Przykład');  
<VAR>End</VAR>;  
</CODE>
```

```
Procedure Przykład;  
Begin  
  WriteLn('Przykład');  
End;
```

Zobacz także

[HTML - <DFN>](#)

<DFN>

<DFN>tekst</DFN>

objaśnienie definiowanych pojęć (standardowo kursywa)

Przykład:

Definicja: **<DFN>Jeśli nie A to B lub nie C</DFN>**

Definicja: *Jeśli nie A to B lub nie C*

Zobacz także

[HTML - <CITE>](#)

<CITE>

<CIDE>tekst</CITE> cytat (standardowo kursywa)

Przykład:

Cytat: <CITE>Wiem, że nic nie wiem</CITE>

Cytat: *Wiem, że nic nie wiem*

Zobacz także

[HTML - <ADDRESS>](#)

<ADDRESS>

<ADDRESS>tekst**</ADDRESS>** adres (standardowo kursywa)

Przykład:

Adres: **<ADDRESS>**Szymanowskiego 9**</ADDRESS>**

Adres: *Szymanowskiego 9*

Zmiana kroju związana z charakterem wyświetlanej informacji

<ADDRESS></ADDRESS>

<CITE></CITE>

<CODE></CODE>

<DFN></DFN>

<KBD> </KBD>

<SAMP></SAMP>

<VAR></VAR>

Linia pozioma

<HR [NoShade] [Size=n] [Width=n] [Align="położenie"]>

Znacznik <HR> powoduje wyświetlenie linii poziomej (domyślnie na całą długość okna)

Dopuszczalne parametry:

NoShade	wyświetlenie linii poziomej bez cienia
Size=n	wyświetlenie linii poziomej o zadanej grubości
Width=n	wyświetlenie linii poziomej o zadanej długości, linia jest standardowo centrowana. Wartość n można podać w pixelach lub procentach (odnosi się do rozmiaru okna)
Align="położenie"	gdzie <i>położenie</i> może przyjmować wartości : n Left - dosunięcie linii do lewego marginesu n Right - dosunięcie linii do prawego marginesu n Center - wycentrowanie linii

W szczególnym przypadku ustawienie wartości **Size** na dużą wartość, a **Width** na małą, można otrzymać linię pionową.

Zobacz także

[HTML - <NOBR>](#)

<NOBR>

<NOBR>tekst</NOBR> tekst nie będzie łamany

Zobacz także

[HTML - <WBR>](#)

<WBR>

<WBR>

zezwozenie na łamanie tekstu między wyrazami, jeżeli okaże się to konieczne

Zobacz także

HTML - `
`

`
`

`
`

od nowej linii

<DIV>

<DIV [Align="położenie"]> tekst</DIV>

Znacznik <DIV> oznacza początek akapitu różniącego się od pozostałych.

Dopuszczalne parametry

Align="położenie" gdzie *położenie* może przyjmować wartości :

- n Left** - dosunięcie tekstu do lewego marginesu
- n Right** - dosunięcie tekstu do prawego marginesu
- n Center** - wycentrowanie tekstu
- n Justify** - justowanie tekstu (dosunięcie do obu marginesów)

Przykład :

```
<DIV Align="left">
div left div left <BR>
div left div left div left <BR>
div left div left <BR>
</DIV>
<DIV Align="center">
div center div center <BR>
div center div center div center <BR>
div center div center <BR>
</DIV>
<DIV Align="right">
div right div right <BR>
div right div right div right <BR>
div right div right <BR>
</DIV>
```

div left div left
div left div left div left
div left div left

div center div center
div center div center div center
div center div center

div right div right
div right div right div right
div right div right

<P>

<P [Align="położenie"]>tekst</P>

Znacznik <P> oznacza początek akapitu.

Dopuszczalne parametry

Align="położenie" gdzie *położenie* może przyjmować wartości :

- n Left** - dosunięcie tekstu do lewego marginesu
- n Right** - dosunięcie tekstu do prawego marginesu
- n Center** - wycentrowanie tekstu
- n Justify** - justowanie tekstu (dosunięcie do obu marginesów)

Przykład :

<P Align="left">

p left p left

p left p left p left

p left p left

</P>

<P Align="center">

p center p center

p center p center p center

p center p center

</P>

<P Align="right">

p right p right

p right p right p right

p right p right

</P>

p left p left

p left p left p left

p left p left

p center p center

p center p center p center

p center p center

p right p right

p right p right p right

p right p right

Zobacz także

[HTML - <BLOCKQUOTE>](#)

<BLOCKQUOTE>

<BLOCKQUOTE>tekst**</ BLOCKQUOTE>**

Definiuje blok nie zajmujący całej szerokości okna (z marginesami po obu stronach)

Zobacz także

HTML - `<CENTER>`

`<CENTER>`

`<CENTER>tekst</CENTER>`

Centrowanie tekstu; polecenie `<P>` (otwarcie nowego akapitu) umieszczone wewnątrz bloku nie zmienia sposobu formatowania.

Zobacz także

[HTML - <PRE>](#)

<PRE>

<PRE>tekst</PRE>

Oznacza, że tekst jest już sformatowany, wewnątrz są jednak realizowane polecenia, tekst jest wyświetlany czcionką o stałej szerokości, akceptowane są spacje i przejście do nowej linii.

Zobacz także

[HTML - <COMMENT>](#)

<COMMENT>



<COMMENT>tekst</COMMENT>

lub

<!--tekst-->

Tekst stanowi komentarz w dokumencie źródłowym i nie pojawi się na ekranie przeglądarki.

[Zobacz także](#)

[HTML - <BGSOUND>](#)

<BGSOUND>

<BGSOUND Src="URL" Loop=n>

Odtwarza dźwięk z podanego pliku w przeglądarce.

Dopuszczalne parametry:

Src="URL"

określenie zbioru zawierającego dźwięk

Loop=n

n n="Infinite" - odtwarzanie bez przerw

n n=x - odtwarzanie x razy. Jeżeli x=-1 to również odtwarzanie ciągłe

<MARQUEE>

```
<MARQUEE [Align="położenie"] [Behavior="rodzaj"] [BGColor="kolor"]
[Direction="kierunek"] [Height="n"] [Width="n"] [HSpace="n"] [VSpace="n"] [Loop="n"]
[ScrollAmount="n"] [ScrollDelay="n"]>tekst</MARQUEE>
```

Polecenie definiuje obszar ekranu (standardowo na całą szerokość okna), w którym zawarty w nim tekst jest prezentowany jako przesuwany pasek.

Dopuszczalne parametry:

Align="położenie"	określa położenie obszary względem sąsiedniego tekstu. <i>Położenie</i> może przyjmować parametry: n Top - wzdłuż górnej krawędzi sąsiedniej linii, n Middle - z sąsiednią linią w środku, n Bottom - wzdłuż podstawy sąsiadującej linii.
Behavior="rodzaj"	definiuje sposób przemieszczania się tekstu. <i>Rodzaj</i> może przyjmować parametry: n Scroll - wznowienie następuje po osiągnięciu przez koniec tekstu lewego (prawego) marginesu obszaru, n Slide - po osiągnięciu przez początek skrolowanego tekstu lewego (prawego) marginesu obszaru, następuje wznowienie, n Alternate - tekst jest skrolowany na przemian, zmieniając kierunek po osiągnięciu lewego (prawego) marginesu obszaru.
BGColor="kolor"	określa <u>kolor</u> tła, na którym wyświetlany jest przesuwany tekst.
Direction="kierunek"	określa kierunek skrolowanego tekstu. <i>Kierunek</i> może przyjmować wartości : n Left - w lewo n Right - w prawo.
Height="n"	wysokość obszaru, w którym tekst jest skrolowany (można podać w procentach wysokości okna)
Width="n"	szerokość obszaru, w którym tekst jest skrolowany (można podać w procentach szerokości okna)
HSpace="n"	odległość obszaru od sąsiadującego tekstu (w poziomie)
VSpace="n"	odległość obszaru od sąsiadującego tekstu (w pionie)
Loop="n"	określa liczbę przesunięć tekstu. <i>N</i> może przyjmować wartości: n n="Infinite" - nieskończoność n n=liczba - jeżeli n=-1 to tekst jest przewijany w

ScrollAmount="n"

nieskończoność
określa, o ile pixeli tekst jest przesuwany w pojedynczym kroku

ScrollDelay="n"

określa prędkość skrolowania (w msec)

Polecenie PARAM

PARAM [**Name**=*"nazwa"*] [**Value**=*"wartość"*]

Polecenie definiuje parametry przekazywane do wywołanego programu lub obiektu

Dopuszczalne parametry:

Name = <i>"nazwa"</i>	nazwa parametru
Value = <i>"wartość"</i>	wartość parametru

<APPLET>

```
<APPLET [Code="nazwa programu"] [CodeBase="URL"] [ALT="tekst"] [Name="nazwa"]  
[Height="n"] [Width="n"] [Align="położenie"] [HSpace="n"]  
[VSpace="n"]>tekst</APPLET>
```

Definicja bloku opisującego parametry wywołania programu w języku Java

Dopuszczalne parametry:

Code="nazwa programu"	nazwa wywoływanego programu
CodeBase="URL"	adres (nazwa serwera i katalogu) określającego położenie programu; jeśli parametr nie będzie zdefiniowany, adresem jest położenie bieżącego dokumentu
ALT="tekst"	tekst pojawiający się w przypadku braku możliwości wywołania programu
Name="nazwa"	nazwa obiektu, przydatna do komunikowania się różnych programów wywoływanych w tym samym dokumencie.
Height="n"	wysokość obszaru zajmowanego przez wynik działania programu
Width="n"	szerokość obszaru zajmowanego przez wynik działania programu
Align="położenie"	położenie obszaru względem sąsiadującego tekstu. <i>Położenie</i> może przyjmować wartości: <ul style="list-style-type: none">n Left - umieszcza obszar w lewej części akapitu, a tekst oblewa go z prawej stronyn Right - umieszcza obszar w prawej części akapitu, a tekst oblewa go z lewej stronyn Top - umieszcza obszar w aktualnym miejscu tak, że górna jego krawędź jest na poziomie górnej krawędzi liniin Bottom - umieszcza obszar w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy liniin AbsBottom - pozycjonuje obszar względem dolnej krawędzi liniin Middle - umieszcza obszar tak, że obszar znajduje się pośrodku w stosunku do bieżącej liniin AbsMiddle - umieszcza obszar pośrodku w stosunku do bieżącej liniin BaseLine - umieszcza obszar w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy liniin TextTop

HSpace="n"
VSpace="n"

odległość pozioma obszaru od sąsiadującego tekstu
odległość pionowa od sąsiadującego tekstu

Pomiędzy znacznikami `<APPLET>` i `</APPLET>` może pojawić się również tekst, który będzie wyświetlony w przypadku przeglądarki nie znającej znacznika `<APPLET>`. Pomiędzy znacznikami może pojawić się również polecenie PARAM.

<OBJECT>

```
<OBJECT [Height="n"] [Width="n"] [Align="położenie"] [HSpace="n"]  
[VSpace="n"]>tekst<OBJECT>
```

Definicja bloku opisującego wywołanie obiektu dołączonego.

Dopuszczalne parametry:

Height="n"	wysokość obszaru zajmowanego przez wynik działania programu
Width="n"	szerokość obszaru zajmowanego przez wynik działania programu
Align="położenie"	położenie obszaru względem sąsiadującego tekstu. <i>Położenie</i> może przyjmować wartości: n Left - umieszcza obszar w lewej części akapitu, a tekst oblewa go z prawej strony n Right - umieszcza obszar w prawej części akapitu, a tekst oblewa go z lewej strony n Top - umieszcza obszar w aktualnym miejscu tak, że górna jego krawędź jest na poziomie górnej krawędzi linii n Bottom - umieszcza obszar w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy linii n AbsBottom - pozycjonuje obszar względem dolnej krawędzi linii n Middle - umieszcza obszar tak, że obszar znajduje się pośrodku w stosunku do bieżącej linii n AbsMiddle - umieszcza obszar pośrodku w stosunku do bieżącej linii n BaseLine - umieszcza obszar w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy linii n TextTop
HSpace="n"	odległość pozioma obszaru od sąsiadującego tekstu
VSpace="n"	odległość pionowa od sąsiadującego tekstu

Pomiędzy znacznikami <OBJECT> i </OBJECT> może pojawić się również tekst, który będzie wyświetlony w przypadku przeglądarki nie znającej znacznika <OBJECT>. Pomiędzy znacznikami może pojawić się również polecenie PARAM.

[Zobacz także](#)

[HTML - <SCRIPT>](#)

<SCRIPT>

```
<SCRIPT [Language="język"] [Src="URL"]>skrypt</SCRIPT>
```

Definiuje blok zawierający kod w deklarowanym języku.

Dopuszczalne parametry:

Language="język"	określenie języka skryptowego (interpretowanego przez przeglądarkę). Język może przyjmować następujące wartości: <ul style="list-style-type: none">n JavaScript - język Javan VBS - język VisualBasic
Src="URL"	adres zbioru zawierającego kod.

Zobacz także

HTML

Pozostałe polecenia

<COMMENT></COMMENT>

<BGSOUND>

<MARQUEE></MARQUEE>

<APPLET></APPLET>

<OBJECT></OBJECT>

<SCRIPT></SCRIPT>

Zobacz także

[HTML](#)

Formatowanie tekstu

<BLOCKQUOTE></BLOCKQUOTE>

<CENTER></CENTER>

<DIV></DIV>

<HR>

<NOBR></NOBR>

<P></P>

<PRE></PRE>

<WBR>

Alfabetyczny spis poleceń

HTML - Strona główna

Tytuły / nagłówki

Zmiana kroju czcionki na z góry ustalony

Zmiana kroju czcionki związana z charakterem wyświetlanej informacji

Formatowanie tekstu

Pozostałe polecenia

Budowa poleceń

Ogólna struktura dokumentu

Nagłówek dokumentu

Główna część dokumentu

Dokumenty złożone

Wskazania na dokumenty podrzędne

Zestaw poleceń formatujących w hipertekście

Rysunki i animacje w tekście

Tabele

Listy

Formularze

Ramki

Alfabetyczny spis poleceń języka HTML

Dodatek 1 - Kody znaków dla różnych formatów

Dodatek 2 - Definiowanie kolorów


```
<IMG [Src="zbiór"] [Alt="tekst"] [LowSrc="zbiór"] [Width="n"] [Height="n"]
[Align="położenie"] [VSpace="n"] [HSpace="n"] [Border="n"]
[UseMap="#nazwa / URL#nazwa"] [IsMap]>
```

Polecenie powoduje dołączenie rysunku do tekstu. Umieszczony jest on w aktualnym miejscu.

Dopuszczalne parametry:

Src="zbiór"	wartość parametru określa adres zbioru zawierającego rysunek. Akceptowane są rysunki typu XBM, JPG, GIF (w tym animowany)
Alt="tekst"	jeżeli przeglądarka nie ma możliwości wyświetlenia rysunku, to zamiast niego pojawi się tekst.
LowSrc="zbiór"	ładuje zbiór, w wolnej chwili będzie to miejsce załadowany zbiór o nazwie zdefiniowanej parametrem SRC (parametry SRC i LOWSRC muszą wystąpić razem). Z założenia <i>zbiór</i> powinien być mniejszy.
Height="n"	wysokość rysunku (może być podany w procentach zależnych od faktycznej jego wysokości)
Width="n"	szerokość rysunku (może być podany w procentach zależnych od faktycznej jego szerokości). Jeżeli podane wymiary różnią się od faktycznych wymiarów rysunku, to rysunek zostanie przeskalowany do podanych rozmiarów.
Align="położenie"	położenie rysunku względem sąsiadującego tekstu. <i>Położenie</i> może przyjmować wartości: <ul style="list-style-type: none"> n Left - umieszcza rysunek w lewej części akapitu, a tekst oblewa go z prawej strony n Right - umieszcza rysunek w prawej części akapitu, a tekst oblewa go z lewej strony n Top - umieszcza rysunek w aktualnym miejscu tak, że górna jego krawędź jest na poziomie górnej krawędzi linii n Bottom - umieszcza rysunek w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy linii n AbsBottom - pozycjonuje rysunek względem dolnej krawędzi linii n Middle - umieszcza rysunek tak, że rysunek znajduje się pośrodku w stosunku do bieżącej linii n AbsMiddle - umieszcza rysunek pośrodku w stosunku do

bieżącej linii

n Center - umieszcza rysunek tak, że znajduje się on pośrodku w stosunku do bieżącej linii.

n AbsCenter - umieszcza rysunek pośrodku w stosunku do bieżącej linii

n BaseLine - umieszcza rysunek w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy linii

n TextTop

odległość pozioma rysunku od sąsiadującego tekstu

odległość pionowa rysunku od sąsiadującego tekstu

powoduje wyświetlenie ramki wokół rysunku o grubości *n* pixeli

HSpace="n"

VSpace="n"

Border="n"

UseMap="#nazwa"

UseMap="URL#nazwa"

parametr określa nazwę obiektu (ewentualnie również nazwę dokumentu) definiującego miejsca aktywne na odsyłaczu bitmapowym. Do budowy obiektu opisującego miejsca aktywne służy polecenie <MAP>

IsMap

klauzula informująca przeglądarkę, że części rysunku zawierają odsyłacze do innych stron HTML

Odsyłacze graficzne

Odsyłacz graficzny działa w taki sposób, że na stronie pojawia się obrazek, a klikanie myszą na różne jego części uaktywnia różne połączenia z innymi dokumentami.

Na początku trzeba poinformować przeglądarkę, że na podanym pliku graficznym będziemy definiować odsyłacze. Korzystamy ze znacznika . Np.:

```
<IMG SRC="zbiór" USEMAP="plik#mapa">
```

Zbiór określa nazwę pliku zawierającego rysunek, *plik* określa nazwę pliku zawierającego definicję mapy, *mapa* określa konkretną mapę w tym zbiorze.

Dalej musimy rozpocząć definicję samej mapy współrzędnych oraz określić wszystkie obszary na rysunku:

```
<MAP NAME="nazwa">
```

Nazwa określa nazwę dla mapy, którą tworzymy.

Rozpoczynamy definiowanie współrzędnych :

```
<AREA SHAPE="kształt" COORDS="współrzędne" HREF="adres" [Target="okno"]>
```

Parametr **SAHPE** dopuszcza następujące wartości :

n Rectangle, Rect - obszar jest prostokątem

n Circle, Circ - obszar jest kołem

n Polygon, Poly - obszar jest wielokątem

n Default - pozostały obszar

Parametr **COORDS** zawiera współrzędne opisujące dany kształt . W przypadku prostokąta będą to współrzędne opisujące: lewy górny i prawy dolny róg. W przypadku okręgu będą to współrzędne środka i długość promienia . W przypadku wielokąta, będą to współrzędne wszystkich jego wierzchołków.

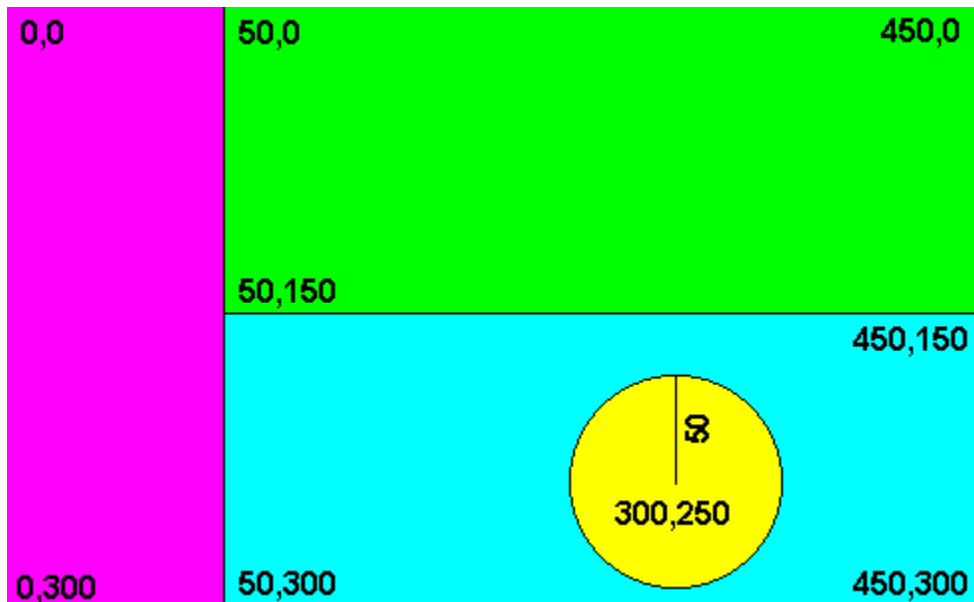
Parametr **HREF** wskazuje na dokument, który ma zostać wywołany jeżeli użytkownik kliknie wewnątrz opisanego obszaru. Jeśli obszar ma nie wywoływać żadnego dokumentu zamiast parametru **HREF** należy zastosować klauzulę **NOHREF**.

Parametr **Target** określa nazwę okna (lub ramki), do którego będzie załadowany wskazany dokument . Jeżeli parametr występuje, to musi wystąpić razem z parametrem **HREF**. Jeżeli okno o podanej nazwie nie istnieje to zostanie ono otwarte.

Następujące nazwy okna są zastrzeżone :

- n_blank** - ładowanie do nowego, pustego okna
- n_parent** - ładowanie do okna poprzedniego (jeżeli istnieje)
- n_self** - ładowanie do bieżącego okna lub ramki
- n_top** - ładowanie do bieżącego okna

Przykład:



```
<MAP NAME="mapa1">  
<AREA SHAPE="rect" COORDS="0,0,50,300" HREF="dokument1.html">  
<AREA SHAPE="rect" COORDS="50,0,450,150" HREF="dokument2.html">  
<AREA SHAPE="rect" COORDS="50,150,450,300" HREF="dokument3.html">  
<AREA SHAPE="circ" COORDS="300,250,50" NOHREF>  
</MAP>
```

W przykładzie Dokument1.html odnosi się do prostokąta fioletowego, Dokument2.html do zielonego, Dokument3.html do jasnoniebieskiego, a żółty nie powoduje żadnej reakcji.

<EMBED>

<EMBED Src=""plik">

Plik jest wyświetlany / odtwarzany przez program odpowiedzialny za obsługę danego typu plików Dołączanie pliku (programu) robione jest techniką OLE2. Polecenie to mogą obsługiwać jedynie przeglądarki pracujące w systemie MS-Windows lub MS-Windows95.

Znacznik ten może zostać użyty do wyświetlenia właściwie pliku dowolnego typu, akceptowanego przez zainstalowane w systemie oprogramowanie. W szczególności mogą to być rysunki pliki MIDI , MOV, AVI itp.

Dopuszczalne parametry:

Src=""zbiór"	wartość parametru określa adres zbioru zawierającego rysunek.
Alt=""tekst"	jeżeli przeglądarka nie ma możliwości wyświetlenia rysunku, to zamiast niego pojawi się tekst.
LowSrc=""zbiór"	ładuje zbiór, w wolnej chwili będzie to miejsce załadowany zbiór o nazwie zdefiniowanej parametrem SRC (parametry SRC i LOWSRC muszą wystąpić razem). Z założenia <i>zbiór</i> powinien być mniejszy.
Height=""n"	wysokość rysunku (może być podany w procentach zależnych od faktycznej jego wysokości)
Width=""n"	szerokość rysunku (może być podany w procentach zależnych od faktycznej jego szerokości). Jeżeli podane wymiary różnią się od faktycznych wymiarów rysunku, to rysunek zostanie przeskalowany do podanych rozmiarów.
Align=""położenie"	położenie rysunku względem sąsiadującego tekstu. <i>Położenie</i> może przyjmować wartości: <ul style="list-style-type: none">n Left - umieszcza rysunek w lewej części akapitu, a tekst oblewa go z prawej stronyn Right - umieszcza rysunek w prawej części akapitu, a tekst oblewa go z lewej stronyn Top - umieszcza rysunek w aktualnym miejscu tak, że górna jego krawędź jest na poziomie górnej krawędzi liniin Bottom - umieszcza rysunek w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy liniin AbsBottom - pozycjonuje rysunek względem dolnej krawędzi liniin Middle - umieszcza rysunek tak, że rysunek znajduje się pośrodku w stosunku do bieżącej linii

	n AbsMiddle - umieszcza rysunek pośrodku w stosunku do bieżącej linii
	n Center - umieszcza rysunek tak, że znajduje się on pośrodku w stosunku do bieżącej linii.
	n AbsCenter - umieszcza rysunek pośrodku w stosunku do bieżącej linii
	n BaseLine - umieszcza rysunek w aktualnym miejscu tak, że dolna krawędź jest na poziomie podstawy linii
	n TextTop
HSpace="n"	odległość pozioma rysunku od sąsiadującego tekstu
VSpace="n"	odległość pionowa rysunku od sąsiadującego tekstu
Border="n"	powoduje wyświetlenie ramki wokół rysunku o grubości <i>n</i> pixeli
UseMap="#nazwa"	parametr określa nazwę obiektu (ewentualnie również nazwę dokumentu) definiującego miejsca aktywne na odsyłaczu
UseMap="URL#nazwa"	bitmapowym. Do budowy obiektu opisującego miejsca aktywne służy polecenie <u><MAP></u>
IsMap	klauzula informująca przeglądarkę, że części rysunku zawierają odsyłacze do innych stron HTML

Zobacz także

HTML

Rysunki i animacje w tekście

<EMBED>

Odsyłacze graficzne

[Zobacz także](#)

[HTML](#)

Zestaw poleceń formatujących w hipertekście

- n [Tytuły/ nagłówki](#)
 - n [Polecenia zmieniające krój czcionki na z góry ustalony](#)
 - n [Zmiana kroju związana z charakterem wyświetlanej informacji](#)
 - n [Formatowanie tekstu](#)
 - n [Pozostałe polecenia](#)
-

Zobacz także

HTML

Wskazania na dokumenty podrzędne

Odsyłacze graficzne

Odsyłacze tekstowe

<A>

tekst<A>

Znacznik <A> służy do utworzenia hierarchicznej budowy dokumentów. Ogólnie mówiąc do łączenia ich.

Dopuszczalne parametry:

HREF="zbiór"

zbiór w tym przypadku może oznaczać:
nazwę kolejnego dokumentu w hierarchii o nazwie *zbiór*. Można rozszerzyć to polecenie do "*zbiór#etykieta*", spowoduje to załadowanie dokumentu o nazwie *zbiór* i ustawienie bieżącego miejsca w załadowanym dokumencie na etykietę *etykieta*. Jako zbiór można podać dokładny jego adres na serwerze.

Przykład 1:

```
<A HREF="free.polbox.pl/w/willis/index.html">Tiger95<A>
```

Powyższy przykład spowoduje załadowanie dokumentu *index.html* znajdującego się pod adresem *free.polbox.pl/w/willis*

Przykład 2:

```
<A HREF="free.polbox.pl/index.html#info">Info<A>
```

Powyższy przykład spowoduje załadowanie dokumentu *index.html* znajdującego się pod adresem *free.polbox.pl* i ustawienie bieżącego miejsca w dokumencie na etykietę *#info*

Polecenie to można również wykorzystać do innych celów niż łączenie dokumentów. Sprecyzujmy nieco parametr **HREF**. Wartość przypisana do tego parametru jednoznacznie identyfikuje miejsce w sieci i czego ono dotyczy. Wygląda on następująco :

```
HREF="usługa://adres:port/ścieżka/nazwapliku"
```

lub

```
HREF="[użytkownik[:hasło]@]adres:port/ścieżka/nazwapliku"
```

Możliwe wartości parametru *usługa* są następujące

- n News** - informacja obsługiwana przez serwer Usenet news,
- n File** - zbiór w zasobach lokalnych komputera, na którym pracuje przeglądarka
- n Gopher** - zbiór dostępny w zasobach Gophera
- n Wais** - zbiór dostępny w zasobach serwera WAIS
- n Telnet** - połączenie Telnet
- n Ftp** - pobranie zbioru przez FTP
- n HTTP** - zbiór obsługiwany bezpośrednio przez serwer WWW.
Np.:dokument, skrypt, rysunek ...itp.
- n MailTo** - wysłanie listu pocztą elektroniczną. W tym przypadku adres musi być zgodny ze standardem przyjętym w poczcie elektronicznej.

Przykład 3:

Target="okno"

`Napisz do mnie`
 Parametr **Target** określa nazwę okna (lub ramki), do którego będzie załadowany wskazany dokument . Jeżeli parametr występuje, to musi wystąpić razem z parametrem **HREF**. Jeżeli okno o podanej nazwie nie istnieje to zostanie ono otwarte.

Następujące nazwy okna są zastrzeżone :

- n _blank** - ładowanie do nowego, pustego okna
 - n _parent** - ładowanie do okna poprzedniego (jeżeli istnieje)
 - n _self** - ładowanie do bieżącego okna lub ramki
 - n _top** - ładowanie do bieżącego okna
-

Budowa poleceń HTML

Większość poleceń języka HTML jest dwuczęściowa: część otwierająca `<YYY>` i zamykająca `</YYY>`, gdzie YYY jest nazwą polecenia określającego sposób prezentowania tekstu, umieszczonego między nimi na ekranie. Są również polecenia nie mające części zamykającej, ich wpływ na wygląd tekstu jest lokalny. Nazwy poleceń mogą być pisane za pomocą dużych i małych liter. Można również zdefiniować dodatkowe elementy modyfikujące działanie poleceń: polecenia posiadające wartość - parametry, polecenia nie posiadające wartości - klauzule.

Ogólna postać polecenia może wyglądać następująco:

`<POLECENIE Parametr="wartość" Klauzula>tekst<POLECENIE>`

lub

`<POLECENIE Parametr="wartość" Klauzula>tekst`

Jeżeli polecenie jest niezrozumiałe dla przeglądarki, to jest ignorowane, nie jest sygnalizowany błąd. Zalecane jest aby tekst reprezentujący wartość parametru był ujęty w cudzysłów ("")

Opisując polecenia składu przyjąłem notacją:

- n Nazwy poleceń - są pisane dużymi literami , czcionką pogrubioną
- n Nazwy parametrów - są pisane małymi literami z pierwszą literą dużą, czcionką pogrubioną
- n Możliwe wartości parametrów - są pisane małymi literami , czcionką pogrubioną
- n Przykładowe wartości parametrów - są pisane małymi literami , kursywą

Jeżeli przy jakimś poleceniu pojawi się ikona, to symbolizuje ona :



polecenie jest akceptowalne tylko przez przeglądarkę MS Internet Explorer
polecenie jest akceptowalne tylko przez przeglądarkę Netscape Navigator

Ikona ta może się również pojawić przy parametrze (dotyczy zawsze parametru nad ikoną).

Alfabetyczny spis poleceń języka HTML

<A>
<ADDRESS></ADDRESS>
<APPLET></APPLET>
<AREA>

<BASE>
<BASEFONT>
<BG SOUND>
<BIG></BIG>
<BLINK></BLINK>
<BLOCKQUOTE></BLOCKQUOTE>
<BODY>

<CAPTION></CAPTION>
<CENTER></CENTER>
<CITE></CITE>
<CODE></CODE>
<COL>
<COLGROUP>
<COMMENT></COMMENT>
<DD></DD>
<DEN></DEN>
<DIR></DIR>
<DIV></DIV>
<DL></DL>
<DT></DT>

<EMBED>

<FORM></FORM>
<FRAME>
<FRAMESET></FRAMESET>
<HR>
<I></I>

<INPUT>
<ISINDEX>
<KBD></KBD>
<LH></LH>

<MAP></MAP>
<MARQUEE></MARAQUE>
<MENU></MENU>
<META>
<NOBR></NOBR>
<NOFRAMES></NOFRAMES>
<OBJECT></OBJECT>

<OPTION>
<P></P>
<PRE></PRE>
<S></S>
<SAMP></SAMP>
<SCRIPT></SCRIPT>
<SELECT></SELECT>
<SMALL></SMALL>
<STRIKE></STRIKE>

<TABLE></TABLE>
<TD></TD>
<TEXTAREA></TEXTAREA>
<TH></TH>
<TITLE>
<TR></TR>
<TT></TT>
<U></U>

<VAR></VAR>
<WBR>

Struktura dokumentu HTML

Dokument HTML zaczynamy od polecenia **<HTML>**, a kończymy **</HTML>**. Pomędzy te znaczniki wstawiamy polecenia wydzielające z dokumentu jego nagłówek (**<HEAD>**), część główną (**<BODY>**). Wygląda to tak:

```
<HTML>  
<HEAD>  
    treść nagłówka  
</HEAD>  
<BODY>  
    treść części głównej  
</BODY>  
</HTML>
```

Nagłówek dokumentu HTML

Główna część dokumentu

Zobacz także

HTML - <ISINDEX>

<ISINDEX>

<ISINDEX Action="URL" [Prompt="zachęta"]>

Informuje, że dokument może zostać użyty do wyszukiwania przez podanie pewnych słów kluczowych. Obecnie do tych celów stosuje się formularze.

Dopuszczalne parametry:

Action="URL"

definiuje nazwę zbioru (ewentualnie pełny adres) dokumentu wywoływanego po podaniu szukanego tekstu

Prompt="zachęta"

zachęta będzie tekstem opisującym okienko do wprowadzania tekstu.

<BASE>

<BASE HREF="URL" [Target="okno"]>

Definiuje adres bazowy, na podstawie którego odnajdywane są dokumenty adresowane względnie.

Dopuszczalne parametry

HREF="URL"

definiuje domyślny adres, który stanowi podstawę adresowania dokumentów podrzędnych

Target="okno"

Polecenie definiuje domyślną nazwę okna (lub ramki) dla wszystkich ładowanych dokumentów, do których odsyłacze nie mają zdefiniowanego parametru **Target**.

Następujące nazwy okna są zastrzeżone :

n _blank - ładowanie do nowego, pustego okna

n _parent - ładowanie do okna poprzedniego (jeżeli istnieje)

n _self - ładowanie do bieżącego okna lub ramki

n _top - ładowanie do bieżącego okna

Zobacz także

HTML - <TITLE>

<TITLE>

<TITLE>tytuł</TITLE>

Definiuje tytuł dokumentu (pokazuje się w górnej części okna).

<META>

<META [Name="nazwa"] [Content="wartość"] [HTTP-EQUIV="określenie"]>

Polecenie służy do przekazania serwerowi i przeglądarce dodatkowych informacji.

Dopuszczalne parametry:

Name="nazwa"	nazwa własności. Jeżeli parametr nie wystąpi przyjmowana jest nazwa HTTP-EQUIV
Content="wartość"	służy do przekazania informacji
HTTP-EQUIV="określenie"	określenie jest dołączone do nagłówka odpowiedzi przez serwer WWW

Przykładowe zestawy poleceń:

1. Ustalanie formatu kodowania polskich liter w dokumencie

dla kodowania w formacie ISO8859-2

```
<META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; CHARSET=ISO8859-2">
```

dla kodowania w formacie Win-1250

```
<META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; CHARSET=Win-1250">
```

Zobacz też:

[Kody polskich znaków](#)

[Nowy format zapisu polskich znaków](#)

1. Automatyczne wczytanie strony

```
<META HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="n; URL">
```

wczytuje stronę o adresie URL po *n* sekundach. Jeżeli *URL* zostanie pominięty, wczytuje ponownie aktualną stronę.

Nagłówek dokumentu

Nagłówek dokumentu składa się z zestawu poleceń zawartych między znacznikami **<HEAD>** i **</HEAD>**. W nagłówku umieszczamy polecenia mające charakter sterujący i informacyjny dla programów interpretujących (przeładowarek hipertekstu). Tekst umieszczony w tej części nie jest wyświetlany (z wyjątkiem tytułu).

Polecenia, które mogą znaleźć się w nagłówku:

<ISINDEX>

<BASE>

<META>

<TITLE>

Główna część dokumentu

```
<BODY [Background="URL"] [BGProperties="fixed"] [BGColor="kolor"] [Text="kolor"]  
[Link="kolor"] [VLink="kolor"] [ALink="kolor"] [LeftMargin="n"] [RightMargin="n"]  
[TopMargin="n"]>tekst</BODY>
```

Tekst zawarty między poleceniami <BODY> i </BODY> stanowi podstawową część dokumentu, prezentowaną przez przeglądarkę.

Dopuszczalne parametry:

Background="URL"	rysunek zawarty z zbiorze określonym przez URL stanie się tłem dokumentu; Jeżeli wielkość obrazu jest mniejsza niż wielkość okna zawierającego tekst, to będzie on cyklicznie powtarzany.
BGProperties="fixed"	rysunek tworzący tło na stałą pozycję względem tekstu, umożliwia to uzyskanie efektu "znaku wodnego"
BGColor="kolor"	zdefiniowanie <u>koloru</u> tła
Text="kolor"	<u>kolor</u> , którym jest pisany tekst podstawowy dokumentu
Link="kolor"	<u>kolor</u> , którym jest pisany tekst opisujący odsyłacz
VLink="kolor"	<u>kolor</u> , którym jest pisany tekst opisujący odsyłacz do dokumentu już przeczytanego
ALink="kolor"	<u>kolor</u> , którym jest pisany tekst opisujący odsyłacz do ładowanego właśnie dokumentu
LeftMargin="n"	lewy margines, odległość lewej krawędzi tekstu od brzegu okna
RightMargin="n"	prawy margines, odległość prawej krawędzi tekstu od brzegu okna
TopMargin="n"	górny margines, odległość górnej krawędzi tekstu od brzegu okna

<FRAMESET>

```
<FRAMESET [Rows="specyfikacja wierszy"] [Cols="specyfikacja kolumn"]>
</FRAMESET>
```

Dopuszczalne parametry:

- Rows="specyfikacja wierszy"** specyfikacja określa liczbę i wysokość wierszy; może być jednej z postaci:
- n Wartość** - wartość w pixelach
 - n Wartość%** - część wyrażona w procentach, za 100% jest przyjęta wielkość najwyższej ramki; jeśli wartość przekracza 100%, wszystkie wielkości procentowe są proporcjonalnie zmniejszane.
 - n Wartość*** - wartość wyrażana jako część całego obszaru, np. "2*,*" , oznacza, że pierwszy wiersz będzie dwa razy wyższy niż drugi.
 - n *** - wysokość wyliczona przez przeglądarkę (reszta wolnego miejsca)
- Cols="specyfikacja kolumn"** specyfikacja określa liczbę i szerokość kolumn; może być jednej z postaci:
- n Wartość** - wartość w pixelach
 - n Wartość%** - część wyrażona w procentach, za 100% jest przyjęta szerokość okna; jeśli wartość przekracza 100%, wszystkie wielkości procentowe są proporcjonalnie zmniejszane.
 - n Wartość*** - wartość wyrażana jako część całego obszaru, np. "2*,*" , oznacza, że pierwsza kolumna będzie dwa razy wyższa niż druga
 - n *** - wysokość wyliczona przez przeglądarkę (reszta wolnego miejsca)

Po zdefiniowaniu liczby kolumn i wierszy otrzymujemy tablicę obszarów. Obszary definiowane przez polecenie <FRAMESET> mogą być zagnieżdżane w sobie, można załadować do okna dokument złożony.

Przykład 1:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Ramki</TITLE>
```

</HEAD>

```
<FRAMESET COLS="30%,*,200" ROWS="30%,*">  
<FRAME SRC=fr1.html NAME=fr1>  
<FRAME SRC=fr2.html NAME=fr2>  
<FRAME SRC=fr3.html NAME=fr3>  
<FRAME SRC=fr4.html NAME=fr4>  
<FRAME SRC=fr5.html NAME=fr5>  
<FRAME SRC=fr6.html NAME=fr6>  
</FRAMESET>
```

</HTML>

Przykład 2:

<HTML>

```
<HEAD>  
<TITLE>Ramki</TITLE>  
</HEAD>
```

```
<FRAMESET ROWS="70%,25%">
```

```
<FRAMESET COLS="70%,30%">  
<FRAME SRC=fr1.html NAME=fr1 MARGINHEIGHT=20 MARGINWIDTH=20>  
<FRAME SRC=fr2.html NAME=fr2 SCROLLING=YES>  
</FRAMESET>
```

```
<FRAMESET COLS="30%,70%">  
<FRAME SRC=fr3.html NAME=fr3 SCROLLING=AUTO>  
<FRAME SRC=fr4.html NAME=fr4 SCROLLING=NO>  
</FRAMESET>
```

<NOFRAMES>

Ta przeglądarka nie potrafi wyświetlić ramek. SORRY !

```
</NOFRAMES>  
</HTML>
```

<FRAME>

```
<FRAME [Src="URL"] [Name="nazwa pola"] [MarginWidth="odstęp poziomy"]  
[MarginHeight="odstęp pionowy"] [Scrolling="wartość"] [NoResize]  
[FrameBorder="wartość"] [FrameSpacing="n"]>
```

Znacznik <FRAME> służy do definiowania poszczególnych obszarów.

Dopuszczalne parametry:

Src ="URL"	zawartością ramki będzie dokument określony przez URL; jeżeli parametr nie wystąpi zawartość ramki pozostanie pusta
Name ="nazwa pola"	określa nazwę pola (ramki, okna). Nazwa może być wykorzystana do realizacji odwołań z innych części lub innych dokumentów.
MarginWidth ="odstęp poziomy"	definicja lewego i prawego marginesu w ramce (wartość w pixelach)
MarginHeight ="odstęp pionowy"	definicja górnego i dolnego marginesu w ramce (wartość w pixelach)
Scrolling ="wartość"	definicja sposobu przewijania zawartości ramki. <i>Wartość</i> może przyjmować następujące parametry: n YES - ramka będzie miała listwę z suwakiem przewijania n NO - ramka nie będzie miała listwy z suwaniem przewijania n AUTO - do uznania przeglądarki (tekst mieszczący się całkowicie w ramce nie musi być przewijany)
NoResize	szerokość okna nie będzie mogła być zmieniana w trybie interakcyjnym
FrameBorder ="wartość"	określa czy ma być wyświetlona linia oddzielająca ramki. <i>Wartość</i> może przyjmować następujące parametry: n YES - linia będzie wyświetlona n NO - Linia nie będzie wyświetlona
FrameSpacing ="n"	tworzy dodatkowy odstęp między ramkami (n - liczba pixeli)

Przykład:

```
<HTML>  
  
<HEAD>  
<TITLE>Ramki</TITLE>  
</HEAD>
```

```
<FRAMESET ROWS="70%,25%">
```

```
<FRAMESET COLS="70%,30%">
```

```
<FRAME SRC=fr1.html NAME=fr1 MARGINHEIGHT=20 MARGINWIDTH=20>
```

```
<FRAME SRC=fr2.html NAME=fr2 SCROLLING=YES>
```

```
</FRAMESET>
```

```
<FRAMESET COLS="30%,70%">
```

```
<FRAME SRC=fr3.html NAME=fr3 SCROLLING=AUTO>
```

```
<FRAME SRC=fr4.html NAME=fr4 SCROLLING=NO>
```

```
</FRAMESET>
```

```
<NOFRAMES>
```

Ta przeglądarka nie potrafi wyświetlić ramek. SORRY !

```
</NOFRAMES>
```

```
</HTML>
```

<NOFRAMES>

<NOFRAMES>tekst</NOFRAMES>

Jeżeli przeglądarka nie potrafi wyświetlić ramek, to nastąpi wyświetlenie komunikatu zawartego między znacznikami <NOFRAME> i </NOFRAME>

Przykład:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Ramki</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<FRAMESET ROWS="70%,25%">
```

```
<FRAMESET COLS="70%,30%">
```

```
<FRAME SRC=fr1.html NAME=fr1 MARGINHEIGHT=20 MARGINWIDTH=20>
```

```
<FRAME SRC=fr2.html NAME=fr2 SCROLLING=YES>
```

```
</FRAMESET>
```

```
<FRAMESET COLS="30%,70%">
```

```
<FRAME SRC=fr3.html NAME=fr3 SCROLLING=AUTO>
```

```
<FRAME SRC=fr4.html NAME=fr4 SCROLLING=NO>
```

```
</FRAMESET>
```

```
<NOFRAMES>
```

Ta przeglądarka nie potrafi wyświetlić ramek. SORRY !

```
</NOFRAMES>
```

```
</HTML>
```

Dokumenty złożone

Programy Netscape i MS Internet Explorer umożliwiają tworzenie dokumentów złożonych. W jednym oknie programu można prezentować kilka dokumentów jednocześnie. Okno jest dzielone na kilka części - ramek, każda z nich może być przeglądana niezależnie

Do realizacji opisywanej konstrukcji służy polecenie :

<FRAMESET>

naależy go użyć zamiast polecenia **<BODY>**. Dokument będzie miał następującą postać.

<HTML>

<HEAD>

</HEAD>

<FRAMESET>

</FRAMESET>

</HTML>

<FRAME>

<FRAMESET></FRAMESET>

<NOFRAMES></NOFRAMES>

<OL [Type="symbol"] [Start="n"]>

Początek listy numerowanej. Pozycje są standardowo numerowane liczbami arabskimi.

Dopuszczalne parametry:

Type="symbol"

symbol określa sposób numerowania i może przyjmować następujące wartości:

n a - oznaczanie kolejnymi małymi literami,

n A - oznaczanie kolejnymi dużymi literami,

n i - oznaczanie kolejnymi małymi liczbami rzymskimi,

n I - oznaczanie kolejnymi dużymi liczbami rzymskimi,

n 1 - numerowanie liczbami arabskimi.

Start="n"

numerowanie kolejnych pozycji począwszy od *n* (wartość zawsze podajemy dziesiętnie, bez względu na sposób oznaczania)

Zobacz także

HTML - <LH>

<LH>

<LH>tekst</LH>

Definicja nagłówka listy.

<LI [Type="symbol"] [Value="n"]>

Elementy list.

Dopuszczalne parametry:

Type="symbol"

począwszy od tego kolejne pozycje będą numerowane w sposób określony przez symbol w sposób określony przez *symbol*.

Symbol może przyjmować następujące wartości:

W przypadku listy numerowanej:

- n a** - oznaczanie kolejnymi małymi literami,
- n A** - oznaczanie kolejnymi dużymi literami,
- n i** - oznaczanie kolejnymi małymi liczbami rzymskimi,
- n I** - oznaczanie kolejnymi dużymi liczbami rzymskimi,
- n 1** - numerowanie liczbami arabskimi.

W przypadku listy nie numerowanej i przeglądarki Netscape:

- n Square** - wyróżnik jest wypełnionym kwadratem
- n Disc** - wyróżnik jest kołem
- n Circle** - wyróżnik jest pustym kwadratem (Błąd przeglądarki)
- n Round** - wyróżnik jest pustym kwadratem (Błąd przeglądarki)

Value="n"

od tego miejsca kolejne pozycje będą numerowane począwszy od numeru *n*

Zobacz także

HTML -

<UL [Type="nazwa"]>

Początek listy nie numerowanej. Pozycje są oznaczane dużym punktem.

Dopuszczalne parametry:

[Type="nazwa"]

zmiana znaku wyróżniającego (standardowo jest to koło).

Nazwa może przyjmować wartości:

n Square - wyróżnik jest wypełnionym kwadratem

n Disc - wyróżnik jest kołem

n Circle - wyróżnik jest pustym kwadratem (Błąd przeglądarki)

n Round - wyróżnik jest pustym kwadratem (Błąd przeglądarki)

Zobacz także

HTML - <MENU>

<MENU>

<MENU></MENU>

Konstrukcja przewidziana do wyświetlania pozycji opisanych jednym zdaniem. Pozycje nie są wyróżniane żadnym znakiem.

Zobacz także

[HTML - <DIR>](#)

<DIR>

<DIR></DIR>

Konstrukcja przewidziana do wyświetlania krótkich haseł (20 znaków). Powinna być listowana w kilku kolumnach.

Zobacz także

HTML - <DL>

<DL>

<DL></DL>

Definiuje początek listy definicyjnej.

Zobacz także

HTML - `<DT>`

`<DT>`

`<DT>`tekst nagłówka

Wyświetla definiowany tekst.

Przykład:

`<DL>`

`<DT>`hasło

`<DD>`to jest definicja hasła

`</DL>`

hasło

to jest definicja hasła

Zobacz także

HTML - `<DD>`

`<DD>`

`<DD>`tekst definicji

Wyświetla tekst definiujący.

Przykład:

`<DL>`

`<DT>`hasło

`<DD>`to jest definicja hasła

`</DL>`

hasło

to jest definicja hasła

Listy

W języku HTML przewidziano konstrukcje służące do prezentowania informacji w postaci kolejnych pozycji, czyli list. Sposób realizacji zależy od programu wyświetlającego.

n Lista numerowana

```
<OL></OL>  
<LH></LH>  
<LI></LI>
```

n Lista nie numerowana

```
<LH></LH>  
<LI></LI>  
<UL.></UL.>
```

n Menu

```
<LI></LI>  
<MENU></MENU>
```

n Katalog

```
<DIR></DIR>  
<LI></LI>
```

n Lista definicyjna

```
<DD></DD>  
<DL></DL>  
<DT></DT>
```

<TABLE>

```
<TABLE [Background="URL"] [BGColor="kolor"] [Align="położenie"]  
[VAlign="położenie"] [Frame="specyfikacja"] [Rules="specyfikacja"] [CellSpacing="n"]  
[CellPadding="n"] [Border] [Border="n"] [BorderColorLight="kolor"]  
[BorderColorDark="kolor"] [BorderColor="kolor"] [Height="n"] [Width="n"]>
```

```
</TABLE>
```

Polecenie definiujące wygląd tabeli.

Dopuszczalne parametry:

Background="URL"	tłem tabeli będzie zbiór graficzny określony przez <i>URL</i>
BGColor="kolor"	obszar zajmowany przez tabelę będzie miał określony <u>kolor</u>
Align="położenie"	umieszczenie tabeli względem tekstu. <i>Położenie</i> może przyjmować następujące wartości: n Left - tabela z lewej strony, sąsiadujący tekst opływa tabelę, n Right - tabela z prawej strony, sąsiadujący tekst opływa tabelę,
VAlign="położenie"	umieszczenie tabeli względem tekstu. <i>Położenie</i> może przyjmować następujące wartości: n Top - tabela pozycjonowana względem wysokości linii n Bottom - tabela pozycjonowana względem podstawy linii.
Frame="specyfikacja"	określa które elementy zewnętrznego obrysu tabeli będą widoczne. <i>Specyfikacja</i> może przyjmować następujące wartości: n Void - brak n Above - na górze n Below - na dole n HSides - na górze i na dole n Lhs - z lewej strony n RhS - z prawej strony n VSides - z lewej i prawej strony n Box - ze wszystkich stron.
Rules="specyfikacja"	określa, które elementy obrysu pól będą widoczne. <i>Specyfikacja</i> może przyjmować następujące wartości: n None - brak linii oddzielających pola

- n Basic** - linie oddzielające między częściami tabeli
- n Rows** - linie poziome, oddzielające wiersze
- n Cols** - linie pionowe oddzielające kolumny
- n All** - wszystkie linie.

CellSpacing="n" określenie odległości między komórkami tabeli

CellPadding="n" określenie odległości raki od zawartości komórki

Border komórki tabeli będą otoczone ramką
Border="n" komórki będą otoczone ramką o podanej grubości. Jeżeli n=0 to brak ramki.

BorderColorLight="kolor" ramka z lewej strony i na górze będzie w kolorze kolor

BorderColorDark="kolor" ramka z prawej strony i na dole będzie w kolorze kolor

BorderColor="kolor" ramka będzie w kolorze kolor

Height="n" określa wysokość tabeli. (wartość może być podana w procentach wysokości okna)

Width="n" określa szerokość tabeli. (wartość może być podana w procentach szerokości okna)

<TR>

```
<TR [Align="położenie"] [VAlign="położenie"] [NoWarp] [BGColor="kolor"]  
[BorderColorLight="kolor"] [BorderColorDark="kolor"] [BorderColor="kolor"]>  
</TR>
```

Polecenie definiuje początek wiersza danych, bądź nagłówka tabeli

Dopuszczalne parametry:

Align ="położenie"	umieszczenie wiersza tekstu. Położenie może przyjmować następujące wartości: n Left n Right n Center
VAlign ="położenie"	określa położenie zawartości wiersza w pionie. Położenie może przyjmować następujące wartości: n Top - zawartość wiersza umieszczana jest na jego szczycie n Bottom - zawartość wiersza umieszczana jest na dole. n Middle - zawartość wiersza umieszczana jest w środku n Baseline - zawartość wiersza jest pozycjonowana względem podstawy sąsiedniego tekstu.
NoWarp	tekst w komórkach wiersza nie będzie łamany
BGColor ="kolor"	obszar zajmowany przez tabelę będzie miał określony <u>kolor</u>
BorderColorLight ="kolor"	ramka z lewej strony i na górze będzie w kolorze <u>kolor</u>
BorderColorDark ="kolor"	ramka z prawej strony i na dole będzie w kolorze <u>kolor</u>
BorderColor ="kolor"	ramka będzie w kolorze <u>kolor</u>

<TD>

```
<TD [Background="URL"] [BGColor="kolor"] [BorderColorLight="kolor"]  
[BorderColorDark="kolor"] [BorderColor="kolor"] [ColSpawn="n"] [RowSpawn="n"]  
[Align="położenie"] [VAlign="położenie"] [Width="n"] [Height="n"] [NoWarp]>
```

```
</TD>
```

Definicja komórki z danymi (tekst jest standardowo dosunięty do lewej krawędzi).

Dopuszczalne parametry:

Background="URL"	tłem komórki będzie zbiór graficzny określony przez <i>URL</i>
BGColor="kolor"	obszar zajmowany przez komórkę będzie miał określony <u>kolor</u>
BorderColorLight="kolor"	ramka z lewej strony i na górze będzie w kolorze <u>kolor</u>

BorderColorDark="kolor"	ramka z prawej strony i na dole będzie w kolorze <u>kolor</u>
--------------------------------	---

BorderColor="kolor"	ramka będzie w kolorze <u>kolor</u>
----------------------------	-------------------------------------

ColSpawn="n"	pole obejmuje <i>n</i> kolumn
RowSpawn="n"	pole obejmuje <i>n</i> wierszy
Align="położenie"	umieszczenie tekstu w komórce . Położenie może przyjmować następujące wartości:

- n Left**
- n Right**
- n Center**

VAlign="położenie"	określa położenie zawartości komórki w pionie. Położenie może przyjmować następujące wartości:
---------------------------	--

- n Top** - zawartość komórki umieszczana jest na jego szczycie
- n Bottom** - zawartość komórki umieszczana jest na dole.
- n Middle** - zawartość komórki umieszczana jest w środku
- n Baseline** - zawartość komórki jest pozycjonowana względem podstawy sąsiedniego tekstu.

Height="n"

określa wysokość komórki. (wartość może być podana w procentach wysokości tabeli)

Width="n"

określa szerokość komórki. (wartość może być podana w procentach szerokości tabeli)

NoWarp

zawartość komórki nie będzie łamana - będzie stanowić jedną linię

<TH>

```
<TH [Background="URL"] [BGColor="kolor"] [BorderColorLight="kolor"]  
[BorderColorDark="kolor"] [BorderColor="kolor"] [ColSpawn="n"] [RowSpawn="n"]  
[Align="położenie"] [VAlign="położenie"] [Width="n"] [Height="n"] [NoWarp]>
```

```
</TH>
```

Definicja komórki nagłówka (tekst jest standardowo wycentrowany i pisany czcionką wytłuszczoną).

Dopuszczalne parametry:

Background="URL" tłem komórki będzie zbiór graficzny określony przez *URL*
BGColor="kolor" obszar zajmowany przez komórkę będzie miał określony kolor
BorderColorLight="kolor" ramka z lewej strony i na górze będzie w kolorze kolor

BorderColorDark="kolor" ramka z prawej strony i na dole będzie w kolorze kolor

BorderColor="kolor" ramka będzie w kolorze kolor

ColSpawn="n" pole obejmuje *n* kolumn
RowSpawn="n" pole obejmuje *n* wierszy
Align="położenie" umieszczenie tekstu w komórce. Położenie może przyjmować następujące wartości:

n Left
n Right
n Center

VAlign="położenie" określa położenie zawartości komórki w pionie. Położenie może przyjmować następujące wartości:
n Top - zawartość komórki umieszczana jest na jego szczycie
n Bottom - zawartość komórki umieszczana jest na dole.
n Middle - zawartość komórki umieszczana jest w środku
n Baseline - zawartość komórki jest pozycjonowana względem podstawy sąsiedniego tekstu.

Height="n"

określa wysokość komórki. (wartość może być podana w procentach wysokości tabeli)

Width="n"

określa szerokość komórki. (wartość może być podana w procentach szerokości tabeli)

NoWrap

zawartość komórki nie będzie łamana - będzie stanowić jedną linię

Zobacz także

[HTML - <COL>](#)

<COL>

<COL [Align="położenie"] [Spawm="liczba kolumn"]>

Polecenie służące do nadawania atrybutów kolumnom tabeli.

Dopuszczalne parametry:

Align="położenie"	określa położenie tekstów w całej kolumnie tabeli. <i>Położenie</i> może przyjmować wartości : n Center - zawartość komórek jest centrowana n Justify - zawartość komórek jest wyrównywana do obu marginesów n Left - zawartość komórek jest wyrównywana do lewej krawędzi n Right - zawartość komórek jest wyrównywana do lewej krawędzi
Spawm="liczba kolumn"	ile sąsiednich kolumn ma obejmować definicja

[Zobacz także](#)

HTML - <CAPTION>

<CAPTION>

<CAPTION [Align="położenie"] [VAlign="położenie"]>
</CAPTION>

Definicja opisu tabeli.

Dopuszczalne parametry:

Align="położenie"

położenie może przyjmować wartości:

- n Top** - podpis zostanie umieszczony nad tabelą
- n Bottom** - podpis zostanie umieszczony pod tabelą
- n Left** - podpis wyrównany do lewej krawędzi
- n Right** - podpis wyrównany do prawej krawędzi
- n Center** - podpis będzie wycentrowany

VAlign="położenie"

położenie może przyjmować wartości:

- n Top** - podpis zostanie umieszczony nad tabelką
 - n Bottom** - podpis zostanie umieszczony pod tabelką.
-

[Zobacz także](#)

[HTML - <COLGROUP>](#)

<COLGROUP>

<COLGROUP [Align="położenie"] [VAlign="położenie"] [Spawn="liczba kolumn"]>

Polecenie służące do nadawania atrybutów kolumnom tabeli.

Dopuszczalne parametry:

Align="położenie"	określa położenie tekstów w całej kolumnie tabeli. <i>Położenie</i> może przyjmować wartości : n Center - zawartość komórek jest centrowana n Justify - zawartość komórek jest wyrównywana do obu marginesów n Left - zawartość komórek jest wyrównywana do lewej krawędzi n Right - zawartość komórek jest wyrównywana do lewej krawędzi
VAlign="położenie"	określa położenie tekstów w całej kolumnie tabeli. <i>Położenie</i> może przyjmować wartości : n Top - zawartość komórek przy górnej krawędzi n Bottom - Zawartość komórek przy dolnej krawędzi n Middle - zawartość komórek w środku komórki n BaseLine - zawartość komórek w linii z zawartością komórki sąsiedniej, marginesu
Spawn="liczba kolumn"	ile sąsiednich kolumn ma obejmować definicja

Tabele

Za pomocą poleceń języka HTML możemy budować również tabele. W komórkach tabeli mogą znaleźć się dowolne obiekty. Szerokość tabeli wynika z szerokości wszystkich kolumn i szerokości okna, w którym jest ona wyświetlana. Można łączyć komórki tabeli, zarówno w pionie jak i w poziomie.

<CAPTION></CAPTION>

<COL>

<COLGROUP>

<TABLE></TABLE>

<TD></TD>

<TH></TH>

<TR></TR>

<FORM>

```
<FORM Action=""URL" [Method=""metoda"] [EncType=""specyfikacja"] [Target=""okno"]>
</FORM>
```

Dopuszczalne parametry:

Action=""URL"

określa adres programu odbierającego informację

Method=""metoda"

określa sposób przekazania informacji do wskazanego programu. *Metoda* może przyjąć wartości:

n POST

n GET

EncType=""specyfikacja"

określa sposób kodowania przesyłanych danych

Target=""okno"

parametr określa domyślną nazwę okna (lub ramki) do której będzie wstawiony dokument będący odpowiedzią.

Następujące nazwy okna są zastrzeżone :

n _blank - ładowanie do nowego, pustego okna

n _parent - ładowanie do okna poprzedniego (jeżeli istnieje)

n _self - ładowanie do bieżącego okna lub ramki

n _top - ładowanie do bieżącego okna

<INPUT>

```
<INPUT [Checked="wartość"] [Checked] [Src="URL"] [Align="położenie"] [Type="typ"]  
[Name="nazwa"] [Value="wartość"] [Size="n,m"] [Size="n"] [MaxLength="m"] >
```

Wprowadzenie jednego pola lub wybranie jednego lub kilku pól w jednej grupie.

Dopuszczalne parametry:

Checked="wartość"	klauzula istotna dla pól typu : CHECKBOX, RADIO . Oznacza, że pole jest domyślnie wybrane. Może przyjmować wartości: n True - pole będzie wybrane n False - pole nie będzie wybrane
Checked Src="URL"	patrz wyżej parametr określa adres rysunku, który będzie ilustrował dane pole. Parametr istotny dla pól typu IMAGE, SUBMIT, RESET .
Align="położenie"	<i>położenie</i> może przyjmować wartości: n Top n Bottom n Middle n Left n Right
Type="typ"	Istotny jedynie dla poleceń typu IMAGE, SUBMIT, RESET określa rodzaj pola. <i>Typ</i> może przyjmować wartości: n Text - oznacza pole tekstowe, n File - pole służące do wprowadzenia nazwy pliku, zostanie ona przesłana do serwera, n Password - pole tekstowe. Wprowadzane znaki nie są wyświetlane, a ich miejsce zajmują gwiazdki. Umożliwia wprowadzanie hasła, n Hidden - pole traktowane jak tekstowe. Nie jest wyświetlane i nie można zmienić jego wartości, n Checkbox - pole w postaci kwadratu. Kliknięcie w pole powoduje zmianę jego stanu (z aktywnego na nieaktywny i odwrotnie). Stan pola może zostać zmieniony za pomocą klauzuli CHECKED . n Radio - typ podobny do poprzedniego, ale pozwala na wybranie tylko jednej pozycji (wśród pól o tej samej nazwie)

n Button - pole przedstawione w postaci stylizowanego przycisku

n Submit - pole przedstawione w postaci stylizowanego przycisku. Kliknięcie w przycisk powoduje wysłanie wybranych / wpisanych danych do serwera WWW

n Reset - wybranie tego pola powoduje ustawienie standardowych wartości na wszystkich polach

n Image - odpowiednik **Submit**, ale zamiast przycisku możemy użyć rysunku.

Name="nazwa"

parametr jest nazwą pola oraz nazwą zmiennej, pod którą będzie podstawiona wartość, czyli wprowadzany tekst.

Value="wartość"

definiuje domyślną wartość pola

Size="n"

w przypadku pól typu TEXT i PASSWORD można określić długość pola (domyślnie 20 znaków)

MaxLength="m"

w przypadku pól typu TEXT i PASSWORD można określić maksymalną dopuszczalną długość tekstu.

Zobacz także

HTML - <SELECT>

<SELECT>

```
<SELECT Name="nazwa" [Size="n"]>
</SELECT>
```

Polecenie definiuje blok i służy do budowy rozwijalnego menu. Ma następującą budowę:

```
<SELECT NAME="Lista">
<OPTION>Element 1
<OPTION>Element 2
</SELECT>
```

Dopuszczalne parametry:

Name="nazwa"

określa nazwę listy.

Size="n"

określa ilość pozycji widocznych jednocześnie na ekranie.

Zobacz także

HTML - <OPTION>

<OPTION>

<OPTION [Multiple] [Selected] [Value="nazwa"]>

Dopuszczalne parametry:

Multiple

Selected

Value="nazwa"

umożliwia wybranie kilku pól
oznacza, że pole jest domyślnie wybrane
definiuje nazwę pozycji.

Zobacz także

[HTML - <TEXTAREA>](#)

<TEXTAREA>

```
<TEXTAREA Name="nazwa" [Size="n,m"] [Rows="n"] [Cols="m"]>  
</TEXTAREA>
```

Pozwala na wprowadzenie obszerniejszego tekstu.

Dopuszczalne parametry:

Name ="nazwa"	oznacza nazwę pola
Size ="n,m"	oznacza liczbę wierszy i kolumn obszaru

Rows ="n"	liczba wierszy (domyślnie 4)
Cols ="m"	liczba kolumn (domyślnie 40)

Formularze

Konstrukcja `<FORM>` i `</FORM>`, umożliwia zdefiniowanie formularza. Wewnątrz niej możemy użyć poleceń tworzących. Wewnątrz niej możemy użyć poleceń tworzących różnego rodzaju pola.

`<FORM></FORM>`

`<INPUT>`

`<SELECT></SELECT>`

`<OPTION>`

`<TEXTAREA></TEXTAREA>`

HTML

Ten fragment pomocy jest poświęcony językowi HTML. Został on podzielony na rozdziały:

- n Budowa poleceń
 - n Struktura dokumentu
 - n Nagłówek dokumentu
 - n Główna część dokumentu
 - n Dokumenty złożone
 - n Wskazania na dokumenty podrzędne
 - n Zestaw poleceń formatujących w hipertekście
 - n Rysunki i animacje w tekście
 - n Tabele
 - n Listy
 - n Formularze
 - n Ramki
 - n Dodatek 1 - Kody znaków dla różnych formatów
 - n Dodatek 2 - Definiowanie kolorów
-
- n Alfabetyczny spis poleceń języka HTML
-

Jak to zrobić ???

1. Grafika

1. Jak...

- n wstawić grafikę
- n ustawić rysunek jako tło dokumentu
- n wstawić animacje w formacie AVI

1. Dźwięk

1. Jak...

- n stworzyć tło muzyczne dokumentu za pomocą pliku MID

1. Tekst

1. Jak...

1. Kolory

Jak...

- n zmienić kolor tła, odnośników, itp.

1. Ramki

- n wyświetlić kilka dokumentów w jednym oknie
- n dokumenty otwarte w jednym oknie mogą oddziaływać na siebie

1. Skrypty Javy

- n jak wstawić skrypt Javy
- n uzależnić wykonanie skryptu Javy od zdarzenia

1. Formularze

- n Jak uzależnić wartość jednego pola od innego
-

Style

Jacek Szarapa

Ten fragment pomocy został poświęcony opisowi styli. Jest on stworzony na podstawie specyfikacji dostępnej na serwerze firmy Microsoft w sekcji dotyczącej przeglądarki Internet Explorer 4.0, oraz specyfikacji dostępnej na serwerze firmy Netscape, w sekcji dotyczącej przeglądarki Netscape Communicator 4.0. Korzystałem również z oficjalnej specyfikacji zawartej na serwerze W3C pod nazwą "*Cascading Style Sheets, level 1*".

Pomoc zawiera elementy wprowadzone przez Microsoft i wybiegające poza oficjalną specyfikację. Jednak te rozszerzenia nie zostały uwzględnione w rozszerzonym kreatorze styli programu Tiger95, aby zachować zgodność opisu styli dla obu przeglądarek.

Należy także zauważyć, że style obsługiwane są tylko przez przeglądarki Internet Explorer 4.0 (częściowo także w wersji 3.0) i Netscape Comunicator 4.0.

Aby bez problemów zrozumieć zapisy znajdujące się w tej pomocy proszę zapoznać się z następującymi rozdziałami :

- . Stosowana notacja
- . Oznaczenia
- . Jak korzystać ze styli

Dla uproszczenia zawartość pomocy została podzielona na bloki tematyczne:

1. Czcionki
 - te parametry dotyczą wyglądu stosowanej czcionki
1. Kolor i tło
 - te parametry dotyczą koloru tekstu i tła, jak również położenia i parametrów ewentualnego obrazka stanowiącego tło
1. Tekst
 - te parametry kontrolują położenie układ i formatowanie tekstu
1. Bloki

- parametry te dotyczą formatowania bloku (np.: **<P></P>** i elementów zastępowalnych (np.: **** - rysunek)

1. Klasyfikacja

- te elementy składają się na parametry: wyświetlenia i list: wyświetlenia - ustalą czy element jest widoczny w dokumencie czy też nie, list - parametry określające sposób formatowania list tworzonych za pomocą HTML, czyli ****, ****

Style - Oznaczenia

Wewnątrz pomocy mogą wystąpić ikony :

oznacza, że ten parametr dotyczy tylko przeglądarki **Internet Explorer**

oznacza, że ten parametr dotyczy tylko przeglądarki **Netscape Communicator**

Jeżeli nie wystąpi żadna z powyższych ikon, oznacza to, że parametr dotyczy obu przeglądarek.

Wewnątrz tekstu mogą pojawić się skróty:

n IE - chodzi oczywiście o **Internet Explorer'a**

n NC - chodzi o **Netscape Communicator'a** (nie mylić z Norton Commander'em !)

Style - Notacja

[length | thick | thin]{1,4}
[family-name ,] family-name*
url? color [/ color]?
url || color

- A | B Oznacza, alternatywę : jeden z elementów rozdzielonych tą linią musi się pojawić
- A || B Oznacza, że pojawić może się element A, B lub A i B, w dowolnej kolejności
- A ||| B Oznacza, że wystąpić musi element A i B, w danej kolejności
- [] Oznaczają grupowanie
- * Oznacza, że poprzedzające słowo, typ lub grupa jest powtarzane zero lub więcej razy
- + Oznacza, że poprzedzające słowo, typ lub grupa jest powtarzane jeden lub więcej razy
- ? Oznacza, że poprzedzające słowo, typ lub grupa jest opcjonalne
- {a,b} Oznacza, że poprzedzające słowo, typ lub grupa jest powtarzana co najmniej 'a' razy, ale nie więcej niż 'b' razy

Pozostałe elementy muszą pojawić się dosłownie. Przecinek (,) i slash (/) muszą też pojawić się dosłownie.

Czcionki:

n font-family

n font-style

n font-variant

n font-weight

n font-size

n font

n Wprowadzenie

font-family

Ustala rodzaj lub nazwę użytej czcionki. Jako parametr morza podać listę czcionek, które mają być użyte w przypadku brak pierwszej czcionki w systemie użytkownika. Kolejne elementy listy należy rozdzielić przecinkiem.

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{font-family:Verdana, MS Sans Serif;}
```

font-style

font-style *normal* | *italic*

Określa wygląd użytej czcionki. Może przyjmować wartości :

<i>normal</i>	wygląd standardowy
<i>italic</i>	pochylenie/kursywa

Dotyczy : Wszystkie elementy

Przykład:

{**font-style:***italic*;}

font-variant

font-variant *normal* | *small-caps*

Użycie tego parametru z wartością *small-caps* powoduje, że wszystkie małe litery będą wyglądały jak duże (przybiorą kształt dużych liter), jednak zostanie zachowana proporcja pomiędzy nimi. Dopuszczalne wartości:

<i>normal</i>	Litery bez zmian
<i>small-caps</i>	Litery zamienione na małe

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{font-variant:small-caps;}
```

font-weight

font-weight *normal* | *bold*

Określa grubość czcionki, która ma zostać użyta. Dopuszczalne wartości:

<i>normal</i>	normalna grubość
<i>bold</i>	pogrubienie

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{font-weight:bold;}
```

font-size

font-size *x-large* | *x-large* | *large* | *medium* | *small* | *x-small* | *xx-small*

font-size *larger* | *smaller*

font-size *percentage* | *length*

Określa rozmiar używanej czcionki. Proszę zwrócić uwagę na to, że dostępne są trzy różne metody określenia tego rodzaju :

1. [*x-large* | *x-large* | *large* | *medium* | *small* | *x-small* | *xx-small*] - stopniowany rozmiar czcionki. Zwykle przyjmuje się, że kolejna wartość jest o 1.5 raza większa od poprzedniej. Czyli, jeżeli rozmiar '*medium*' ma wielkość 10pt to rozmiar '*large*' ma wielkość 15pt.
2. [*larger* | *smaller*] - czcionka zwiększona | zmniejszona w odniesieniu do czcionki podstawowej. Na przykład jeżeli aktualna czcionka ma rozmiar '*medium*' to przy ustawieniu tego parametru na '*larger*' w wyniku otrzymamy czcionkę o rozmiarze '*large*'
1. [*percentage* | *length*] - rozmiar czcionki podany w postaci wartości liczbowej, z jednoczesnym określeniem jednostki

Dotyczy : Wszystkie elementy

Przykład:

```
{font-size:12pt;}
```

[Zobacz także](#)

[Style](#)

Jednostki

Dopuszczalne jednostki używane do określania rozmiarów:

Jednostka	Znaczenie
pt	punkt
px	piksel
cm	centymetr
in	cal

Zobacz także

Czcionka

font

font [*font-style*||*font-variant*||*font-weight*] ?*font-size*?*font-family*

Określa parametry i rodzaj używanej czcionki.

Dotyczy : Wszystkie elementy

Przykład:

```
{font: bold 12pt Arial;}
```

Kolor i tło:

n color

n background-color

n background-image

n background-repeat

n background-attachment

n background-position

n backgroud

n Wprowadzenie

[Zobacz także](#)

Kolor i tło

color

color *color*

Określa kolor używanej czcionki. Może być podany w postaci szesnastkowej (HEX) lub jako jedna z nazw. Jednak w tym drugim przypadku, należy wziąć pod uwagę fakt, że nie wszystkie nazwy kolorów występują w różnych przeglądarkach. Najszerszy zakres nazw rozpoznaje jak do tej pory Internet Explorer.

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{color: white}
```

background-color

background-color *color* | *transparent*

Określa kolor tła dla danego elementu. Może przyjmować następujące wartości:

color Określa kolor tła dla elementu. Może być podany w postaci szesnastkowej (HEX) lub jako jedna z nazw. Jednak w tym drugim przypadku, należy wziąć pod uwagę fakt, że nie wszystkie nazwy kolorów występują w różnych przeglądarkach. Najszerszy zakres nazw rozpoznaje jak do tej pory Internet Explorer

transparent Oznacza, że tło elementu jest przezroczyste, W praktyce oznacza to, że tło elementu będzie miało kolor elementu znajdującego się pod spodem. Czyli najczęściej będzie to kolor tła całego dokumentu.

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{background-color: black}
```

background-image

background-image *url* | *none*

Określa czy dany element ma posiadać tło w postaci rysunku czy też nie. W przypadku użycia tego parametru powinno się również ustawić parametr **background-color** na wypadek, gdyby rysunek stanowiący tło był niedostępny. Dopuszczalne wartości:

- url* Określa adres URL, pliku graficznego, mającego stać się tłem dla danego elementu.
- none* Określa, że dany element nie ma tła w postaci pliku graficznego.

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{background-image:url(bgBrick.jpg);}
```

background-repeat

background-repeat *repeat* | *repeat-x* | *repeat-y* | *no-repeat*

Określa, czy w przypadku gdy element jest większy od rozmiaru rysunku, mającego stać się tłem, rysunek ten można powielić aby wypełnił całe tło elementu. Za razem określa sposób tego wypełnienia. Dopuszczalne parametry:

<i>repeat</i>	powiela rysunek
<i>repeat-x</i>	powiela rysunek po osi x
<i>repeat-y</i>	powiela rysunek po osi y
<i>no-repeat</i>	nie powiela rysunku

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{background-repeat:no-repeat}
```

background-attachment

background-attachment *scroll* | *fixed*

Określa sposób nałożenia rysunku na tło. Dopuszczalne wartości:

<i>scroll</i>	tło będzie przewijane razem z przewijaną zawartością strony
<i>fixed</i>	tło będzie “znakiem wodnym” - będzie stałe, bez względu na przewijanie zawartości strony

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{background-attachment:fixed;}
```

background-position

background-position [*position* | *length*] {1,2}

background-position [*top* | *center* | *bottom*] || [*left* | *center* | *right*]

Określa położenie tła względem elementu macierzystego. To jest elementu dla którego to tło ma być ustawione. Wartość '0% 0%' oznacza lewy górny róg elementu '100% 100%' prawy dolny. Wartość '14% 84%' że tło ma być przesunięte 14% długości elementu w prawo i 84% wysokości elementu w dół.

Równoważniki

top left, left top	0% 0%
top center, center top, top	50% 0%
top right, right top	100% 0%
center left, left center, left	0% 50%
center center, center	50% 50%
center right, right center right	100% 50%
bottom left, left bottom	0% 100%
bottom center, center bottom, bottom	50% 100%
bottom right, right bottom	100% 100%

Dotyczy: Bloki

Przykład:

```
{background-position: top center;}
```

```
{background-position: 20% 84%;}
```

Zobacz także

Kolor i tło

background

background *background-color*|| *background-image*|| *background-repeat*|| *background-attachment*|| *background-position*.

Określa wszystkie parametry dotyczące tła za pomocą jednego parametru.

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{background: silver url(bgRock.jpg) repeat-y}
```

Tekst:

n letter-spacing

n text-decoration

n vertical-align

n text-transform

n text-indent

n line-height

n Wprowadzenie

n Jednostka

n Notacja

letter-spacing

letter-spacing *normal* | *length*

Określa odległość między sąsiednimi literami. Odległość między literami może zostać zmieniona, jako efekt działania parametru **align** z wartością justowania. Dopuszczalne parametry:

normal

Standardowa odległość między literami

length

Odległość wyrażona w jednostkach rozmiaru

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{letter-spacing: 2pt;}
```

text-decoration

text-decoration *none* | *underline* | *overline* | *line-through*

Określa dodatkowe informacje o wyglądzie tekstu. Konkretnie czy na tekst ma być nałożona linia. Dopuszczalne wartości:

<i>none</i>	nie nakłada linii
<i>underline</i>	tekst podkreślony
<i>overline</i>	linia znajduje się nad tekstem
<i>line-through</i>	tekst przekreślony

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{text-decoration: underline;}
```

Zobacz także

Tekst

vertical-align

vertical-align *sub* | *super*

Określa czy tekst ma być pisany w indeksie dolnym czy górnym. Dopuszczalne wartości:

<i>sub</i>	Indeks dolny
<i>super</i>	Indeks górny

Dotyczy: Elementy w linii

Przykład:

```
{vertical-align: sub;}  


---


```

text-transform

text-transform *capitalize* | *uppercase* | *lowercase* | *none*

Określa jakimi literami ma być pisany tekst. Dopuszczalne wartości:

<i>capitalize</i>	Pierwsza litera duża, reszta małe
<i>uppercase</i>	Zamień na wielkie litery
<i>lowercase</i>	Zamień na małe litery
<i>none</i>	Bez zmian

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{text-transform: lowercase;}
```

```
{ bmc grafika\linia2.bmp }
```

text-align

text-align *left* | *right* | *center* | *justify*

Określa sposób wyrównania tekstu w obrębi bloku. Dopuszczalne wartości:

<i>left</i>	Wyrównanie do lewej
<i>right</i>	Wyrównanie do prawej
<i>center</i>	Centrowanie
<i>justify</i>	Justowanie

Dotyczy : Blok

Przykład:

```
{text-align: center;}
```

[Zobacz także](#)

Tekst

text-indent

text-indent *length | percentage*

Określa rozmiar wcięcia (akapit) w linii. Wartości mogą zostać podane na dwa sposoby. Przez podanie wartości liczbowej i jednostki w jakiej jest wyrażona lub wartości w procentach długości linii.

Dotyczy: Wszystkie elementy

Przykład:

```
{text-indent: 20px;}
```

line-height

line-height *normal* | *number* | *length* | *percentage*

Określa odległość między kolejnymi liniami. Dopuszczalne wartości:

<i>normal</i>	odległość normalna
<i>number</i>	odległość określona w ilości linii pustych, pomiędzy liniami zawierającymi jakieś elementy.
<i>length</i>	odległość podana jako wartość liczbowa wyrażona w <u>jednostkach</u>
<i>percentage</i>	odległość podana jako wartość liczbowa w procentach

Dotyczy : Ws zystkie elementy

Przykład:

{line-height:5pt;}

Blok:

n <u>margin-top</u>	n <u>border-top-color</u>
n <u>margin-right</u>	n <u>border-right-color</u>
n <u>margin-bottom</u>	n <u>border-bottom-color</u>
n <u>margin-left</u>	n <u>border-left-color</u>
n <u>margin</u>	n <u>border-color</u>
n <u>padding-top</u>	n <u>border-top-style</u>
n <u>padding-right</u>	n <u>border-right-style</u>
n <u>padding-bottom</u>	n <u>border-bottom-style</u>
n <u>padding-left</u>	n <u>border-left-style</u>
n <u>padding</u>	n <u>border-top</u>
n <u>border-top-width</u>	n <u>border-right</u>
n <u>border-right-width</u>	n <u>border-bottom</u>
n <u>border-bottom-width</u>	n <u>border-left</u>
n <u>border-left-width</u>	n <u>border</u>
n <u>border-width</u>	n <u>Jednostki</u>
n <u>Wprowadzenie</u>	n <u>Notacja</u>

[Zobacz także](#)

Blok

margin_top

margin-top *length* | *percentage* | *auto*

Określa górny margines bloku, w odniesieniu do elementu macierzystego. Dopuszczalne wartości :

<i>length</i>	Wartość liczbowa określona w <u>jednostkach długości</u>
<i>percentage</i>	Wartość liczbowa w procentach długości elementu macierzystego
<i>auto</i>	Wartość automatycznie dobierana przez przeglądarkę

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{margin-top: 5px;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

margin_right

margin-right *length* | *percentage* | *auto*

Określa prawy margines bloku, w odniesieniu do elementu macierzystego. Dopuszczalne wartości :

<i>length</i>	Wartość liczbowa określona w <u>jednostkach długości</u>
<i>percentage</i>	Wartość liczbowa w procentach długości elementu macierzystego
<i>auto</i>	Wartość automatycznie dobierana przez przeglądarkę

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{margin-right: 5px;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

margin_bottom

margin-bottom *length* | *percentage* | *auto*

Określa dolny margines bloku, w odniesieniu do elementu macierzystego. Dopuszczalne wartości :

<i>length</i>	Wartość liczbowa określona w <u>jednostkach długości</u>
<i>percentage</i>	Wartość liczbowa w procentach długości elementu macierzystego
<i>auto</i>	Wartość automatycznie dobierana przez przeglądarkę

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{margin-bottom: 5px;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

margin_left

margin-left *length* | *percentage* | *auto*

Określa górny margines bloku, w odniesieniu do elementu macierzystego. Dopuszczalne wartości :

<i>length</i>	Wartość liczbowa określona w <u>jednostkach długości</u>
<i>percentage</i>	Wartość liczbowa w procentach długości elementu macierzystego
<i>auto</i>	Wartość automatycznie dobierana przez przeglądarkę

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{margin-left: 5px;}
```

Zobacz także

Blok

margin

margin *length* | *percentage* | *auto* {1,4}

Określa wszystkie marginesy za pomocą jednego polecenia. W kolejności górny, prawy, dolny, lewy

Dotyczy: Blok

Przykład

{**margin**: 10px 5px 10px 5px;}

[Zobacz także](#)

Blok

padding-top

padding-top *length* | *percentage*

Określa odległość zawartości bloku od górnego marginesu. Wartość może być podana w jednostkach długości lub w procentach długości obiektu macierzystego

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{padding-top:10%;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

padding-right

padding-right *length | percentage*

Określa odległość zawartości bloku od prawego marginesu. Wartość może być podana w jednostkach długości lub w procentach długości obiektu macierzystego

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{padding-right:10%;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

padding-bottom

padding-bottom *length | percentage*

Określa odległość zawartości bloku od dolnego marginesu. Wartość może być podana w jednostkach długości lub w procentach długości obiektu macierzystego

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{padding-bottom:10%;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

padding-left

padding-left *length* | *percentage*

Określa odległość zawartości bloku od lewego marginesu. Wartość może być podana w jednostkach długości lub w procentach długości obiektu macierzystego

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{padding-left:10%;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

padding

padding-top *length* | *percentage* {1,4}

Określa odległość zawartości bloku od wszystkich marginesów. Wartość może być podana w jednostkach długości lub w procentach długości obiektu macierzystego. Jeżeli podana zostanie tylko jedna wartość (z czterech) wszystkie pozostałe przyjmą tą samą wartość. Jeżeli podaną zostaną dwie lub trzy wartości, pozostałe przyjmą wartości, leżące na przeciwko.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{padding:10px 10px 5px 5px;}
```

border-top-width

border-top-width *thin* | *medium* | *thick* | *length*

Określa grubość (i zarazem istnienie) linii obramowania bloku. W tym przypadku górnej. ‘*thin*’ oznacza najmniejszą grubość, ‘*thick*’ największą. Może zostać użyta wartość liczbowa, przedstawiona w odpowiednich jednostkach

Za pomocą parametrów **border-top-width**, border-bottom-width, border-left-width, border-right-width można ustalić na przykład które z linii obramowania mają być widoczne. Wystarczy ustalić tylko parametry tych które nas interesują, na przykład lewa linia i prawa linia.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-top-width: 10px;}
```

border-bottom-width

border-bottom-width *thin* | *medium* | *thick* | *length*

Określa grubość (i zarazem istnienie) linii obramowania. W tym przypadku dolnej. ‘*thin*’ oznacza najmniejszą grubość, ‘*thick*’ największą. Może zostać użyta wartość liczbowa, przedstawiona w odpowiednich jednostkach

Za pomocą parametrów border-top-width, **border-bottom-width**, border-left-width, border-right-width można ustalić na przykład które z linii obramowania mają być widoczne. Wystarczy ustalić tylko parametry tych które nas interesują, na przykład lewa linia i prawa linia.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-bottom-width:medium;}
```

border-left-width

border-left-width *thin* | *medium* | *thick* | *length*

Określa grubość (i zarazem istnienie) linii obramowania bloku. W tym przypadku lewej. ‘*thin*’ oznacza najmniejszą grubość, ‘*thick*’ największą. Może zostać użyta wartość liczbowa, przedstawiona w odpowiednich jednostkach

Za pomocą parametrów border-top-width, border-bottom-width, **border-left-width**, border-right-width można ustalić na przykład które z linii obramowania mają być widoczne. Wystarczy ustalić tylko parametry tych które nas interesują, na przykład lewa linia i prawa linia.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-left-width: 10px;}
```

border-right-width

border-right-width *thin | medium | thick | length*

Określa grubość (i zarazem istnienie) linii obramowania bloku. W tym przypadku prawej. ‘*thin*’ oznacza najmniejszą grubość, ‘*thick*’ największą. Może zostać użyta wartość liczbowa, przedstawiona w odpowiednich jednostkach

Za pomocą parametrów border-top-width, border-bottom-width, border-left-width, border-right-width można ustalić na przykład które z linii obramowania mają być widoczne. Wystarczy ustalić tylko parametry tych które nas interesują, na przykład lewa linia i prawa linia.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-right-width: 1cm;}
```

border- width

border-top-width *thin* | *medium* | *thick* | *length* {1,4}

Określa grubość (i zarazem istnienie) wszystkich linii obramowania bloku. ‘*thin*’ oznacza najmniejszą grubość, ‘*thick*’ największą. Może zostać użyta wartość liczbowa, przedstawiona w odpowiednich jednostkach

Za pomocą parametrów border-top-width, border-bottom-width, border-left-width, border-right-width można ustalić na przykład które z linii obramowania mają być widoczne. Wystarczy ustalić tylko parametry tych które nas interesują, na przykład lewa linia i prawa linia.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border- width: 10px 15px 5px 10px;}
```

Zobacz także

Blok

border-top-color

border-top-color *color*

Określa kolor górnej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-top-color: red;}
```

Zobacz także

Blok

border-bottom-color

border-bottom-color *color*

Określa kolor dolnej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-bottom-color: #FF00FF;}
```

Zobacz także

Blok

border-left-color

border-left-color *color*

Określa kolor lewej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-left-color: green;}
```

Zobacz także

Blok

border-right-color

border-right-color *color*

Określa kolor prawej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-right-color: #C0C0C0;}
```

Zobacz także

Blok

border-color

border color *color* {1,4} dla Internet Explorer'a
border color *color* dla Netscape Communicator'a

Określa kolor wszystkich części ramki. Z tym, że dla IE można określić kolor dla każdego z boku ramki, a dla NC jeden kolor dla całości.

Dotyczy: Blok

Przykład:

{**border--color:** *red green white black;*} dla IE

{**border--color:** *red;*} dla NC

[Zobacz także](#)

Blok

border-top-style

border-top-style *none* | *solid* | *double* | *groove* | *ridge* | *inset* | *outset*

Określa wygląd górnej części ramki. Dopuszczalne wartości:

<i>none</i>	brak ramki
<i>solid</i>	obramowanie jest ciągłą linią
<i>double</i>	obramowanie jest podwójną ciągłą linią
<i>groove</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią
<i>ridge</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią, ale w odwrotną stronę
<i>inset</i>	
<i>outset</i>	

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-top-style: double;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

border-bottom-style

border-bottom-style *none* | *solid* | *double* | *groove* | *ridge* | *inset* | *outset*

Określa wygląd dolnej części ramki. Dopuszczalne wartości:

<i>none</i>	brak ramki
<i>solid</i>	obramowanie jest ciągłą linią
<i>double</i>	obramowanie jest podwójną ciągłą linią
<i>groove</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią
<i>ridge</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią, ale w odwrotną stronę
<i>inset</i>	
<i>outset</i>	

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-bottom-style: double;} 
```

border-left-style

border-left-style *none* | *solid* | *double* | *groove* | *ridge* | *inset* | *outset*

Określa wygląd lewej części ramki. Dopuszczalne wartości:

<i>none</i>	brak ramki
<i>solid</i>	obramowanie jest ciągłą linią
<i>double</i>	obramowanie jest podwójną ciągłą linią
<i>groove</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią
<i>ridge</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią, ale w odwrotną stronę
<i>inset</i>	
<i>outset</i>	

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-left-style: double;}
```

Zobacz także

Blok

border-right-style

border-right-style *none* | *solid* | *double* | *groove* | *ridge* | *inset* | *outset*

Określa wygląd prawej części ramki. Dopuszczalne wartości:

<i>none</i>	brak ramki
<i>solid</i>	obramowanie jest ciągłą linią
<i>double</i>	obramowanie jest podwójną ciągłą linią
<i>groove</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią
<i>ridge</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią, ale w odwrotną stronę
<i>inset</i>	
<i>outset</i>	

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-right-style: double;}
```

border-style

border-style *none* | *solid* | *double* | *groove* | *ridge* | *inset* | *outset*

Określa wygląd ramki.. Dopuszczalne wartości:

<i>none</i>	brak ramki
<i>solid</i>	obramowanie jest ciągłą linią
<i>double</i>	obramowanie jest podwójną ciągłą linią
<i>groove</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią
<i>ridge</i>	obramowanie jest ciągłą cieniowaną linią, ale w odwrotną stronę
<i>inset</i>	
<i>outset</i>	

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-style: double ;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

border-top

border-top border-width||| border-style||| border-color

Określa parametry górnej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-top: medium outset red;}}
```

[Zobacz także](#)

Blok

border-bottom

border-bottom border-width||| border-style||| border-color

Określa parametry dolnej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-bottom: medium outset red;}
```

[Zobacz także](#)

Blok

border-left

border-left border-widthstyle _||| border-style||| border-color

Określa parametry lewej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border-left: medium outset red;} 
```

Zobacz także

Blok

border-right

border-right border-width||| border-style||| border-color

Określa parametry prawej części ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{b    order-right: thick inset green;}}
```

[Zobacz także](#)

Blok

border

border border-width||| border-style||| border-color

Określa parametry ramki.

Dotyczy: Blok

Przykład:

```
{border: thick inset green;} 
```

Klasyfikacja:

n display

n list-style-type

n list-style-image

n list-style-position

n list-style

n Wprowadzenie

n Jednostki

n Notacja

display

display *none* | *block* | *inline* | *list-item*

Określa jak / czy element ma być wyświetlony. Dopuszczalne wartości

<i>none</i>	element nie zostanie wyświetlony
<i>block</i>	element będzie sformatowany na zasadzie bloku
<i>inline</i>	
<i>list-item</i>	element będzie sformatowany na zasadzie listy. Różnicą pomiędzy określeniem ' <i>block</i> ' i ' <i>list-item</i> ' jest tylko charakterystyczny dla listy, marker (punkt, kółeczko kwadracik, itp.), przed samym tekstem

Dotyczy : Wszystkie elementy

Przykład:

```
{display: none;}
```

list-style-type

list-style-type *disk* | *circle* | *square* | *decimal* | *lower-roman* | *upper-roman* | *lower-alpha* | *upper-alpha* | *none*

Określa sposób oznaczania kolejnych elementów listy. Dopuszczalne wartości:
Przed tekstem dotyczącym kolejnej pozycji z listy dodaje:

<i>disk</i>	wypełnione kółeczko
<i>circle</i>	puste kółeczko
<i>square</i>	wypełniony kwadrat
<i>decimal</i>	kolejną liczbę
<i>lower-roman</i>	kolejną liczbę zapisaną małymi cyframi rzymskimi
<i>upper-roman</i>	kolejną liczbę zapisaną dużymi cyframi rzymskimi
<i>lower-alpha</i>	kolejną małą literę alfabetu
<i>upper-alpha</i>	kolejną dużą literę alfabetu
<i>none</i>	nie dodaje nic

Dotyczy : Elementy list

Przykład:

```
{list-style-type: upper-alpha;}
```

list-style-image

list-style-image *url* | *none*

Określa plik graficzny, który ma stać się oznaczeniem kolejnych elementów listy (zamiast kółeczek, kwadracików , itp.). Dopuszczalne wartości:

url Określa adres URL pliku graficznego
none Określa, że element listy nie ma oznaczenia w postaci pliku graficznego.

Dotyczy : Elementy listy

Przykład:

```
{list-style-image: url(icFile.gif);}
```

list-style-position

list-style-position *inside* | *outside*

Określa położenie markera elementów listy w zależności od jej zawartości. Dopuszczalne wartości:

inside

outside

Dotyczy : Elementy listy

Przykład:

```
{list-style-position: inside;} 
```

list-style

list-style list-style-type || list-style-position || list-style-image

Określa wszystkie parametry listy za jednym razem

Dotyczy: Elementy listy

Przykład:

```
{list-style square outside url(itGr.jpg)}
```

Jak korzystać ze styli...

Tworzenie prostego arkusza styli nie jest czymś zbytnio skomplikowanym. Trzeba jedynie znać troszeczkę język HTML i kilka terminów z zakresu DTP. Na przykład jak zmienić kolor elementu ‘**H1**’ na niebieski, ktoś mógłby powiedzieć :

```
H1 {color: blue;}
```

Powyższy przykład jest prostą konstrukcją CSS (Cascading Style Sheets). Konstrukcja ta składa się zasadniczo z dwóch głównych części:

- selektora (‘**H1**’)
- deklaracji (‘color:blue;’)

Przykład ten próbuje zilustrować tylko jeden z parametrów pomocnych w tworzeniu dokumentu HTML. Ten jeden parametr może być zakwalifikowany jako arkusz styli. Ale dopiero kombinacja różnych styli (fundamentalnym założeniem jest to arkusze styli są kombinacją pojedynczych parametrów styli) przedstawia końcowy wygląd dokumentu. Parametr ‘color’ jest jednym z pośród około 50 różnych parametrów, mogących tworzyć opis arkusza styli.

Selektor jest łącznikiem pomiędzy językiem HTML i arkuszem styli. Wszystkie elementy języka HTML, mogą być przypuszczalnymi selektorami.

Ogólnie mówiąc użycie styli można przedstawić na dwa sposoby.

1. style lokalne
2. style globalne
 - definiowane wewnątrz dokumentu
 - definiowane na zewnątrz dokumentu

1. Style lokalne

Styl taki odnosi się tylko do selektora (znacznika), którego bezpośrednio dotyczy i stanowi jeden z parametrów tego znacznika. Parametrem tym jest parametr **STYLE**. Np. jak zdefiniować styl aby w odniesieniu do bloku tekstu powodował efekt justowania tekstu.:

Do definicji bloku w tym przypadku użyjemy znacznika `<P></P>`, a justowanie tekstu opiszemy parametrem ‘**text-align: justify;**’. A w całości wygląda to tak:

```
<P STYLE="text-align: justify;">
```

ten tekst zostanie wyjustowany (wyrównany do obu marginesów)

```
</P>
```

To był prosty przykład. Ale gdybyśmy na przykład chcieli aby wyjustowany czerwony tekst o wysokości liter 1cm pisany na tle rysunku o nazwie RYS.jpg był otoczony podwójną zieloną

ramką o grubości 10 punktów. Napisalibyśmy tak:

```
<P STYLE="text-align:justify;color:red;font-size:1cm;background-  
image:url(RYS.jpg);border-style:double;border-color:green;border-width:10pt;">  
    tutaj tekst  
</P>
```

Dla ścisłości podaje znaczenie kolejnych parametrów:

text-align: <i>justify</i>	Powoduje wyjustowanie tekstu
color: <i>red</i>	Ustala czerwony kolor tekstu
font-size: <i>1cm</i>	Ustala wysokość czcionki na 1 centymetr
background-image: <i>url(RYS.jpg)</i>	Określa jako tło rysunek RYS.jpg
border-style: <i>double</i>	Ustala wygląd ramki jako podwójną linię
border-color: <i>green</i>	Ustala kolor ramki na zielony
border-width: <i>10pt</i>	Ustala grubość linii ramki na 10 punktów.

Jak na pewno Państwo zauważyli. Jeżeli korzystamy z kilku parametrów dotyczących stylu w jednej definicji, to rozdzielamy je średnikiem (;).

1. Style globalne

Style globalne dotyczą całego dokumentu i odnoszą się do wszystkich selektorów (znaczników) do których zostały przypisane. Posłuże się tutaj dwoma przykładami, różnych definicji.

- definicja wewnątrz dokumentu

Takie przypisanie styli do konkretnych selektorów dokonuje się na początku dokumentu w sekcji **<HEAD></HEAD>**.

```
<HTML>  
<HEAD>  
<STYLE TYPE="text/css">  
    H1 { color: blue }  
    LI { list-style-type:circle }  
</STYLE>  
</HEAD>
```

reszta dokumentu

```
</HTML>
```

W tym przykładzie zdefiniowany został styl dla wszystkich selektorów **H1** i **LI** występujących w dokumencie. W przypadku selektora **H1** oznacza, że tekst zawart pomiędzy **<H1></H1>** będzie miał zawsze kolor niebieski. W przypadku **** oznacza, że markerem każdego elementu listy będzie nie wypełnione kółeczko.

- definicja na zewnątrz dokumentu

Definicja taka, jest zapisana w oddzielnym pliku, i może być wykorzystana w różnych dokumentach przez odwołanie się do niej. Przyjmijmy, że plik z definicją stylu ma nazwę MOJ.css jego zawartość (aby osiągnąć ten sam efekt co w ostatnim przykładzie) będzie wyglądała następująco

```
H1 { color: blue }  
LI { list-style-type: circle }
```

i to wszystko.

Aby skorzystać z tego pliku, w nagłówku dokumentu dodajmy liniijkę :

```
<LINK REL="stylesheet" TYPE="text/css" HREF="MOJ.css">
```

Na przykład:

```
<HTML>  
<HEAD>  
  <LINK REL="stylesheet" TYPE="text/css" HREF="MOJ.css">  
</HEAD>
```

tu reszta dokumentu

```
</HTML>
```

i to by było wszystko tytułem wprowadzenia do używania stylów. Temat ten został bardziej szczegółowo omówiony w kursie **HTML**, autorstwa **Pawła Wimmera**. Kurs ten znajduje się na stronie wydawnictwa **LUPUS** tj.: <http://www.polbox.com.pl/lupus/>
