

Πώς κατασκευάζεται μια απλή Web σελίδα

Μία Web Σελίδα είναι ένα text αρχείο. Για τον λόγο αυτό μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε οποιοδήποτε πρόγραμμα μας δίνει την δυνατότητα να παράγουμε text αρχεία.

Κάθε Web σελίδα αρχίζει με την οδηγία (tag) **<HTML>** και τελειώνει με την εντολή **</HTML>**. Η πρώτη πληροφορεί τον Web client πως το αρχείο είναι γραμμένο σε γλώσσα HTML και η τελευταία πως ο HTML κώδικας τελείωσε.

Αποθηκεύουμε το αρχείο με όποιο όνομα θέλουμε αρκεί η επέκτασή του να είναι htm ή html. Π.χ. μπορούμε να το ονομάσουμε mypage.htm ή mypage.html (προσέξτε μήπως το πρόγραμμα με το οποίο γράψατε την σελίδα προσθέσει μετά από μόνο του μια δική του επέκταση μετά το htm ή html).

Ανοίγουμε το αρχείο (δηλαδή την πρώτη μας σελίδα) με τον browser που χρησιμοποιούμε. Για να το κάνουμε αυτό στον Internet Explorer πηγαίνουμε στο μενού και επιλέγουμε **Αρχείο – Άνοιγμα** και στο παράθυρο που εμφανίζεται πατάμε το κουμπί **Αναζήτηση**. Βρίσκουμε το αρχείο μας, το επιλέγουμε, πατάμε **Άνοιγμα** και μετά **OK**.

Η Ενότητα HEAD

Η πρώτη ενότητα μιας HTML σελίδας είναι η ενότητα HEAD και ορίζεται με τις ετικέτες **<HEAD>...</HEAD>**

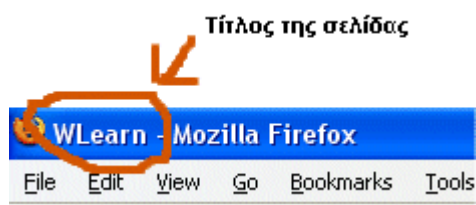
Οι ετικέτες που γράφονται στην ενότητα *HEAD*, αποτελούν τον πρόλογο για την HTML σελίδα. Υπάρχουν μόνο λίγες ετικέτες που γράφονται στην ενότητα αυτή. Η πιο βασική από αυτές είναι η ετικέτα **<TITLE>**.

Η ετικέτα <TITLE>

Κάθε Web σελίδα πρέπει να έχει τον δικό της τίτλο. Ο τίτλος (που καλό είναι να μην ξεπερνά τις 10 λέξεις) εμφανίζεται στην κορυφή του παραθύρου του browser και πρέπει πάντοτε να υπάρχει αν και δεν είναι τεχνικά απαραίτητος. Κύρια εργασία του είναι η σωστή ταξινόμηση της σελίδας (επηρεάζει την θέση της σελίδας στα εργαλεία αναζήτησης, δίνει τον τίτλο του bookmark κα.). Γι' αυτό προσπαθούμε ο τίτλος να περιγράφει όσο καλύτερα γίνεται το περιεχόμενο της σελίδας.

Ο τίτλος βρίσκεται μέσα στην οδηγία **<HEAD>**. Για παράδειγμα:

```
<TITLE>WLearn</TITLE>
```



Η Ενότητα BODY

Η δεύτερη ενότητα είναι η ενότητα **BODY** και ορίζεται με τις ετικέτες **<BODY> ... </BODY>**

Το ζευγάρι των ετικετών **<BODY>** και **</BODY>** ορίζει το κυρίως περιεχόμενο της σελίδας μέσα στο οποίο γράφουμε το κείμενο που θέλουμε να εμφανιστεί μαζί με τις HTML ετικέτες που το μορφοποιούν. Στην ενότητα αυτή τοποθετούμε επίσης εικόνες, video και ότι άλλο θέλουμε να εμφανιστεί στην σελίδα.

Επικεφαλίδες

Στην HTML οι επικεφαλίδες είναι κείμενο που εμφανίζεται με μεγάλα και έντονα γράμματα. Υπάρχουν 6 μεγέθη επικεφαλίδων. Οι επικεφαλίδες ορίζονται από τις ετικέτες **<H1>**, **<H2>**, **<H3>**, **<H4>**, **<H5>** και **<H6>** ανάλογα με το μέγεθος που επιθυμούμε. Για παράδειγμα :

```
<H1>Αυτή είναι μια επικεφαλίδα</H1>  
<H2>Αυτή είναι μια επικεφαλίδα</H2>  
<H3>Αυτή είναι μια επικεφαλίδα</H3>  
<H4>Αυτή είναι μια επικεφαλίδα</H4>  
<H5>Αυτή είναι μια επικεφαλίδα</H5>  
<H6>Αυτή είναι μια επικεφαλίδα</H6>
```

Πριν και μετά την επικεφαλίδα εισάγεται αυτόματα στον browser μια κενή γραμμή

Παράγραφοι

Οι παράγραφοι ορίζονται από το ζευγάρι ετικετών **<P>** και **</P>**. Για παράδειγμα:

```
<P>Αυτή είναι μία παράγραφος</P>  
<P>Αυτή είναι μία άλλη παράγραφος</P>  
<P>Αυτή είναι μια τρίτη παράγραφος</P>
```

Πριν και μετά την παράγραφο εισάγεται αυτόματα στον browser μια κενή γραμμή

Αλλαγή γραμμής

Η ετικέτα **
** χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να τελειώσουμε μια γραμμή κειμένου και να αρχίσουμε μια καινούργια. Για παράδειγμα:

```
Αυτή είναι μια γραμμή κειμένου<BR>  
Αυτή είναι μια άλλη γραμμή κειμένου<BR>  
Αυτή είναι μια τρίτη γραμμή κειμένου
```

Οριζόντια γραμμή

Η οριζόντια γραμμή είναι ένα απλό γραφικό που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στην σελίδα μας (κυρίως σαν διαχωριστικό). Με την ετικέτα **<HR>** τοποθετούμε μια οριζόντια γραμμή στην σελίδα μας. Για παράδειγμα:

Κάτω από αυτή τη γραμμή κειμένου θα εμφανιστεί μια διαχωριστική γραμμή
<HR>

Οι παράμετροι της <HR> είναι:

SIZE	Ο αριθμός των pixels του πάχους της οθόνης (default to SIZE=2)
WIDTH	Το πλάτος της γραμμής σε pixel ή επί τοις εκατό (default to WIDTH=100% που καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη)
ALIGN	Χρειάζεται μόνο αν υπάρχει η παράμετρος WIDTH οπότε πρέπει να οριστεί αν η γραμμή θα αρχίζει από αριστερά (ALIGN=LEFT), δεξιά (ALIGN=RIGHT) ή αν θα είναι κεντραρισμένη (ALIGN=CENTER που είναι το default)
NOSHADE	Η γραμμή θα σχεδιαστεί χωρίς σκίαση

Π.χ. <HR NOSHADE ALIGN=RIGHT SIZE=8 WIDTH=75%>

Η ετικέτα , και <BIG>

Και οι τρεις αυτές ετικέτες εμφανίζουν το κείμενο με έντονη μορφή. Η **** και **** έχουν την ίδια ακριβώς επίδραση στο κείμενο, ενώ η **<BIG>** εμφανίζει το κείμενο με έντονη μορφή όπως οι **** και **** αλλά με ελαφρώς μεγαλύτερα γράμματα. Για παράδειγμα:

Αυτό το κείμενο είναι με έντονη γραφή

Αυτό το κείμενο είναι με έντονη γραφή

<BIG>Αυτό το κείμενο είναι με ελαφρώς μεγαλύτερα γράμματα</BIG>

Η ετικέτα

Η ετικέτα **** εμφανίζει το κείμενο με πλάγιους και κάπως αχνά γραμμένους χαρακτήρες. Το **em** είναι τα δύο πρώτα γράμματα από την λέξη **emphasize** δηλαδή δίνω έμφαση. Για παράδειγμα:

Αυτό το κείμενο είναι γραμμένο με έμφαση

Η ετικέτα <I>

Η ετικέτα <I> εμφανίζει το κείμενο με πλάγιους χαρακτήρες. Το I είναι το πρώτο γράμμα από την λέξη **italics**. Για παράδειγμα:

<I>Αυτό το κείμενο είναι με πλάγιους χαρακτήρες</I>

Η ετικέτα <U>

Η ετικέτα <U> εμφανίζει το κείμενο υπογραμμισμένο. Το U είναι το πρώτο γράμμα από την λέξη **underline**. Για παράδειγμα:

<U>Αυτό το κείμενο είναι υπογραμμισμένο</U>

Η ετικέτα <SMALL>

Η ετικέτα <SMALL> εμφανίζει το κείμενο με μικρούς χαρακτήρες. Για παράδειγμα:

<SMALL>Αυτό το κείμενο είναι γραμμένο με χαρακτήρες μικρότερους από το κανονικό</SMALL>

Η ετικέτες <SUP> και <SUB>

Η ετικέτα <SUB> τοποθετεί το κείμενο σαν δείκτης, δηλαδή σε χαμηλότερο σημείο απ' ότι βρίσκεται το υπόλοιπο κείμενο. Για παράδειγμα:

_{Αυτό το κείμενο είναι δείκτης}

Η ετικέτα <SUP> τοποθετεί το κείμενο σαν εκθέτη, δηλαδή σε ψηλότερο σημείο απ' ότι βρίσκεται το υπόλοιπο κείμενο. Για παράδειγμα:

^{Αυτό το κείμενο είναι εκθέτης}

Η ετικέτα <ADDRESS>

Την ετικέτα <ADDRESS> την χρησιμοποιούμε κυρίως για να γράψουμε ταχυδρομικές διευθύνσεις. Το κείμενο που βρίσκεται ανάμεσα στην ετικέτα αρχής και την ετικέτα τέλους γράφεται με πλάγιους χαρακτήρες. Για παράδειγμα:

<ADDRESS>
Ιωάννης Παπαδόπουλος

Τ.Θ. 12458

Θεσσαλονίκη

Ελλάδα
</ADDRESS>

Η ετικέτα <CODE>

Η ετικέτα <CODE> εμφανίζει το κείμενο έτσι ώστε να μοιάζει με κώδικα μιας γλώσσας προγραμματισμού. Για παράδειγμα:

```
<CODE>Αυτό το κείμενο είναι γραμμένο σαν κώδικας</CODE>
```

Η ετικέτα <PRE>

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφέρουμε ότι στον πηγαίο κώδικά HTML αν στο κείμενό μας αφήσουμε πολλά κενά διαστήματα ή πατήσουμε Enter δεν εμφανίζονται στον Browser. Αν θέλουμε να εμφανίσουμε το κείμενό μας όπως ακριβώς το γράψαμε στον πηγαίο κώδικα τότε χρησιμοποιούμε την ετικέτα <PRE>. Για παράδειγμα:

```
<PRE>
το κείμενό      αυτό      θα
```

εμφανιστεί ακριβώς

```
όπως είναι      γραμμένο στον πηγαίο      κώδικα
</PRE>
```

Στοίχιση <ALIGN>

Η στοίχιση κειμένου ή φωτογραφιών γίνεται με την **ALIGN**. Σημειώνουμε ότι η ALIGN δεν είναι ετικέτα αλλά παράμετρος. Δηλαδή λειτουργεί πάντοτε μέσα σε μια ετικέτα και ποτέ μόνη της.

Για να στοιχίσουμε ένα κείμενο αριστερά (ALIGN=LEFT που είναι το προεπιλεγμένο), δεξιά (ALIGN=RIGHT), ή στο κέντρο (ALIGN=CENTER) χρησιμοποιούμε την ALIGN μέσα σε μια παράγραφο. Η ALIGN δεν χρησιμοποιείται μόνο στην ετικέτα παραγράφου <p> αλλά και σε άλλες ετικέτες όπως στις ετικέτες για επικεφαλίδα, στις ετικέτες για πίνακα, για εικόνα κλπ. Για παράδειγμα:

```
<H1 ALIGN=CENTER>Η επικεφαλίδα αυτή είναι στοιχισμένη στο κέντρο</H1>
<P ALIGN=RIGHT>Η παράγραφος αυτή είναι στοιχισμένη στο δεξιά</P>
```

Η ετικέτα <CENTER>

Η ετικέτα <CENTER> ... </CENTER> στοιχίζει στο κέντρο όλα όσα περικλύει (πίνακες, εικόνες, κείμενο κ.λπ.). Αν και θεωρείται πιο σωστό να χρησιμοποιούμε την **ALIGN** γι' αυτή την εργασία, υπάρχουν πολλές περιπτώσεις που η <CENTER> αποδεικνύεται αρκετά χρήσιμη. Για παράδειγμα:

```
<CENTER>Ότι βρίσκεται μέσα σε αυτή την ετικέτα θα στοιχιστεί στο
κέντρο</CENTER>
```

Εισαγωγή εικόνας

Αυτό μπορεί να γίνει με την ετικέτα ****
Π.χ. `` Με την οδηγία αυτή η εικόνα θα μπει στην σελίδα στο σημείο που υπάρχει η ετικέτα αλλά στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Ο δεξιά της χώρος θα παραμείνει κενός. Το κείμενο που υπάρχει πριν από αυτήν θα βρίσκεται από πάνω της και το κείμενο που υπάρχει μετά από αυτήν θα βρίσκεται από κάτω της.

Η εικόνα μπορεί να τοποθετηθεί διάφορες θέσεις σχετικά με το επίπεδο της γραμμής κειμένου που υπάρχει δεξιά και αριστερά της. Αυτό θα γίνει με την οδηγία **ALIGN**.

Οι δυνατότητες που υπάρχουν είναι:

Θα βάλει το πάνω μέρος της εικόνας στο ίδιο επίπεδο με την γραμμή του κειμένου.

ALIGN=MIDDLE

Θα βάλει το μεσαίο επίπεδο της εικόνας στο ίδιο επίπεδο με την γραμμή του κειμένου.

ALIGN=BOTTOM

Θα βάλει το κάτω μέρος της εικόνας στο ίδιο επίπεδο με την γραμμή του κειμένου (η default επιλογή).

Αλλαγή μεγέθους εικόνας

Για να αλλάξουμε το μέγεθος μιας εικόνας χρησιμοποιούμε τις παραμέτρους **WIDTH** και **HEIGHT** για το πλάτος και το ύψος αντίστοιχα δίνοντάς τους τις τιμές σε pixel. Οι παράμετροι αυτοί μπαίνουν μέσα στην ετικέτα ``. Για παράδειγμα:

```
<IMG SRC="image1.gif" WIDTH=200 HEIGHT=300>
```

Η παραπάνω εικόνα θα έχει μέγεθος 200 pixel πλάτος και 300 pixel ύψος. Οι παράμετροι WIDTH και HEIGHT χρησιμοποιούνται και σε άλλες ετικέτες όπως σε ετικέτες για πίνακες κλπ.

Εισαγωγή μιας εικόνας σαν φόντο της σελίδας

Αν θέλουμε το φόντο της σελίδας να μην είναι κάποιο χρώμα αλλά ένα γραφικό, χρησιμοποιούμε την παράμετρο **BACKGROUND**. Η σύνταξή της είναι:

```
<BODY BACKGROUND="όνομα αρχείου">...</BODY>
```

"όνομα αρχείου" είναι φυσικά το όνομα (ή/και το path) του αρχείου εικόνας που θέλουμε να βάλουμε σαν φόντο στην σελίδα. Τα αρχείο εικόνας που θα χρησιμοποιήσουμε σαν φόντο, περιλαμβάνουν συνήθως κάποιο γραφικό ή γραφικά που (αν η εικόνα έχει μέγεθος μικρότερο από αυτό της σελίδας) επαναλαμβάνονται (tiled) καθ' ύψος και πλάτος μέχρι να καλύψουν ολόκληρο το φόντο.

Η ετικέτα

Η **** καθορίζει ρυθμίσεις σχετικές με τις γραμματοσειρές. Τέτοιες είναι:

...

όπου το x παίρνει τιμές από 1 έως 7 και ορίζει το μέγεθος της γραμματοσειράς. Αν δεν το ορίσουμε η προεπιλεγμένη τιμή είναι το 3.

...

όπου το x είναι ή το όνομα του χρώματος στα αγγλικά ή ο δεκαεξαδικός κωδικός του χρώματος με το οποίο θέλουμε να χρωματίσουμε τη γραμματοσειρά μας.

...

όπου x η γραμματοσειρά που θέλουμε να έχει το κείμενό μας.

Για παράδειγμα:

Αυτή η γραμματοσειρά έχει μέγεθος 4

Αυτή η γραμματοσειρά έχει χρώμα μπλε

Αυτή η γραμματοσειρά έχει χρώμα μπλε

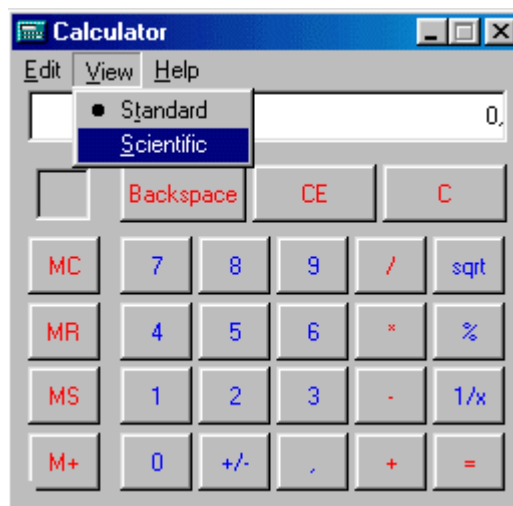
Αυτή η γραμματοσειρά είναι τύπου Arial

Πώς βρίσκουμε τον 16εξαδικό κωδικό ενός χρώματος

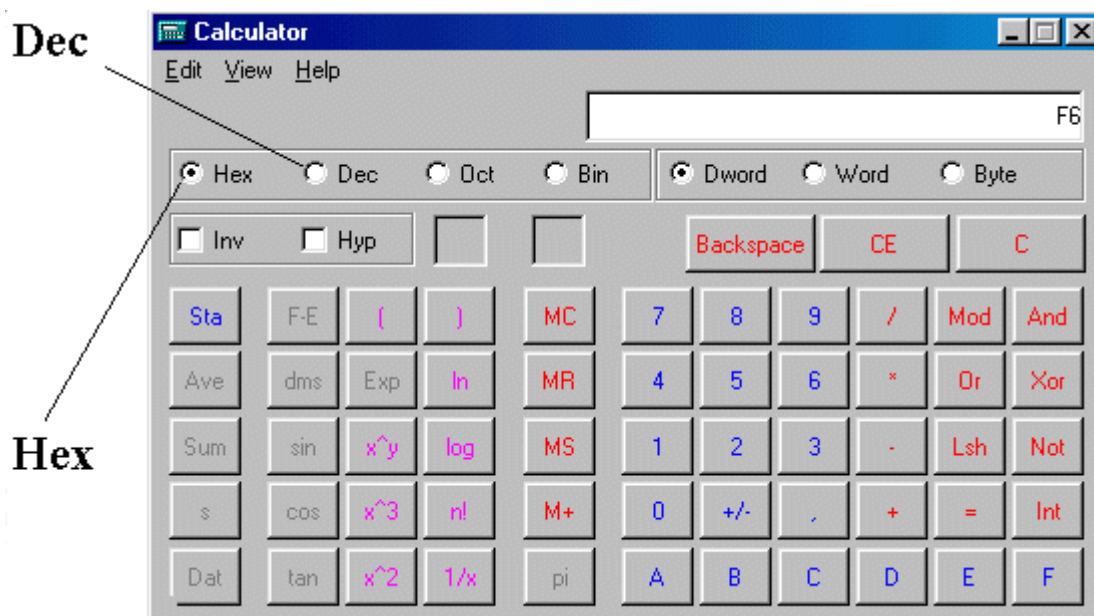
Κάθε χρώμα το οποίο θα θελήσουμε να χρησιμοποιήσουμε, προέρχεται συνήθως από 2 πηγές: Είτε το έχουμε δημιουργήσει εμείς (με κάποιο πρόγραμμα γραφικών), είτε το έχουμε δει κάπου αλλού (π.χ. σε ένα άλλο site). Και στις 2 περιπτώσεις, αποθηκεύουμε το γραφικό που μας ενδιαφέρει, το ανοίγουμε με ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα και βλέπουμε ποιο είναι το RGB του (η δυνατότητα αυτή υπάρχει σε όλα σχεδόν τα προγράμματα γραφικών).

Το RGB αποτελείται από έναν αριθμό για το κόκκινο, έναν για το πράσινο και έναν για το μπλε χρώμα (ο συνδιασμός αυτών των τριών χρωμάτων σε διαφορετικές αναλογίες μας δίνει όλα τα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη του Η/Υ μας). Οι τιμές των αριθμών αυτών εκτείνονται από το 0 έως το 255. Π.χ. το μαύρο είναι 0,0,0 και το λευκό είναι 255,255,255 Αφού μάθουμε το RGB, μετατρέπουμε την τιμή του σε δεκαεξαδικό κωδικό χρησιμοποιώντας ένα από τα διάφορα προγράμματα που υπάρχουν για το σκοπό αυτό (Agile ColorWeb , Crayon κ.α.) ή τον calculator των windows.

Για να βρούμε τον δεκαεξαδικό κωδικό με τον calculator των windows ανοίγουμε το πρόγραμμα (αν δεν υπάρχει στα μενού ψάχνουμε για το αρχείο calc.exe και το εκτελούμε) και επιλέγουμε **Προβολή - Επιστημονική**



Αν υποθέσουμε πως θέλουμε μια απόχρωση του μουσταρδί με Red=246 Green=192 Blue=128 τότε γράφουμε 246 και αλλάζουμε την προβολή από δεκαδική - **Dec** - σε δεκαεξαδική - **Hex** - (κάνουμε κλικ στην επιλογή Hex).



Θα παρατηρήσετε πως μόλις κάνουμε κλικ στην επιλογή Hex το 246 μετατρέπεται αυτόματα σε F6 (αυτός είναι το δεκαεξαδικό ισοδύναμο του 246). Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία με το 129 (C0 σε δεκαεξαδική μορφή) και το 128 (80 σε δεκαεξαδική μορφή) και συμπεραίνουμε πως ο δεκαεξαδικός κωδικός της απόχρωσης 246,192,128 είναι F6C080. Προσέξτε πως στον calculator το 0 (μηδέν) μοιάζει πάρα πολύ με το O (όμικρον κεφαλαίο). Υπάρχει λοιπόν ο κίνδυνος να γίνει λάθος κατά τη μεταγραφή τους.

Φόντο σελίδας

Για να βάλουμε χρώμα στο φόντο της σελίδας μας βάζουμε στην ετικέτα BODY την παράμετρο BGCOLOR=XXX όπου XXX είναι το όνομα του χρώματος στα αγγλικά ή ο δεκαεξαδικός κωδικός του χρώματος

Για παράδειγμα:

```
<BODY BGCOLOR=RED>  
<BODY BGCOLOR=#33FF66>
```

Για να βάλουμε μια εικόνα σαν φόντο τότε χρησιμοποιούμε την παράμετρο BACKGROUND="XXX" όπου XXX είναι η διαδρομή και το όνομα της εικόνας μας.

Για παράδειγμα:

```
<BODY BACKGROUND="image.gif">
```

Αν η εικόνα είναι μικρότερη από την οθόνη μας τότε μπαίνει σε παράθεση μέχρι να καλύψει όλη την οθόνη.

Χρώμα γραμματοσειρών

Το χρώμα των γραμματοσειρών που θα χρησιμοποιεί η σελίδα μας ορίζεται στην ετικέτα BODY χρησιμοποιώντας τις παρακάτω παραμέτρους:

- **TEXT** = το χρώμα του απλού κειμένου (αν δεν οριστεί είναι **μαύρο**)
- **LINK** = το χρώμα των υπερσυνδέσμων (αν δεν οριστεί είναι **μπλε**)
- **VLINK** = το χρώμα των υπερσυνδέσμων που έχουν επισκεφθεί (αν δεν οριστεί είναι **μωβ**)
- **ALINK** = χρώμα των υπερσυνδέσμων όταν αυτοί είναι πατημένοι

Για παράδειγμα:

```
<BODY TEXT=RED LINK=GREEN VLINK=YELLOW ALINK=BLUE>
```

Αριθμημένες λίστες

Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια αριθμημένη λίστα του τύπου

1. Άνδρος
2. Μύκονος
3. Τήνος
4. Σίφνος

θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις ετικέτες **...** και **...**

Η ετικέτα **** (Ordered List) τοποθετείται στην αρχή της λίστας ενώ η ετικέτα **** στο τέλος της.

Κάθε νέα εγγραφή στην λίστα πρέπει να μπαίνει μέσα σε μία ετικέτα **...**
Έτσι η παραπάνω αριθμημένη λίστα θα πρέπει να γραφτεί ως εξής:

```
<OL>  
<LI>Άνδρος</LI>  
<LI>Μύκονος</LI>  
<LI>Τήνος</LI>  
<LI>Σίφνος</LI>  
</OL>
```

Μη αριθμημένες λίστες

Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια μη αριθμημένη λίστα του τύπου

- Άνδρος
- Μύκονος
- Τήνος
- Σίφνος

θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις ετικέτες **...** και **...**

Η ετικέτα **** (Unordered List) τοποθετείται στην αρχή της λίστας ενώ η ετικέτα **** στο τέλος της.

Κάθε νέα εγγραφή στην λίστα πρέπει να μπαίνει μέσα σε μία ετικέτα **...**

Έτσι η παραπάνω μη αριθμημένη λίστα θα πρέπει να γραφτεί ως εξής:

```
<UL>
<LI>Άνδρος</LI>
<LI>Μύκονος</LI>
<LI>Τήνος</LI>
<LI>Σίφνος</LI>
</UL>
```

Λίστες μέσα σε άλλες λίστες

Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα αν θέλετε να συμπεριλάβετε μια λίστα μέσα σε μια άλλη. Για παράδειγμα, η παρακάτω διάταξη:

- ΣΠΟΡΑΔΕΣ
- ΚΥΚΛΑΔΕΣ
 - ο Άνδρος
 - ο Μύκονος
 - ο Τήνος
 - ο Σίφνος
- ΔΩΔΕΚΑΝΗΣΑ
- ΙΟΝΙΑ ΝΗΣΙΑ

θα πρέπει να έχει καταχωρηθεί με τον ακόλουθο τρόπο:

```
<UL>
<LI>ΣΠΟΡΑΔΕΣ </LI>
<LI>ΚΥΚΛΑΔΕΣ </LI>
  <UL>
    <LI> Άνδρος </LI>
    <LI> Μύκονος</LI>
    <LI> Τήνος</LI>
    <LI> Σίφνος</LI>
  </UL>
<LI> ΔΩΔΕΚΑΝΗΣΑ</LI>
<LI> ΙΟΝΙΑ ΝΗΣΙΑ</LI>
</UL>
```

Στυλ και Τιμές για Αριθμημένες Λίστες

Αραβικοί Αριθμοί	Κεφαλαία Γράμματα	Μικρά Γράμματα	Κεφαλαία Ρωμαϊκά	Μικρά Ρωμαϊκά
<ol type=1>	<ol type=A>	<ol type=a>	<ol type=I>	<ol type=i>
1. Στοιχείο 1	A. Στοιχείο 1	a. Στοιχείο 1	I. Στοιχείο 1	i. Στοιχείο 1
2. Στοιχείο 2	B. Στοιχείο 2	b. Στοιχείο 2	II. Στοιχείο 2	ii. Στοιχείο 2
3. Στοιχείο 3	C. Στοιχείο 3	c. Στοιχείο 3	III. Στοιχείο 3	iii. Στοιχείο 3
4. Στοιχείο 4	D. Στοιχείο 4	d. Στοιχείο 4	IV. Στοιχείο 4	iv. Στοιχείο 4
5. Στοιχείο 5	E. Στοιχείο 5	e. Στοιχείο 5	V. Στοιχείο 5	v. Στοιχείο 5

Αραβικοί Αριθμοί	Κεφαλαία Γράμματα	Μικρά Γράμματα	Κεφαλαία Ρωμαϊκά	Μικρά Ρωμαϊκά
<code><ol type=1 start=11></code>	<code><ol type=A start=11></code>	<code><ol type=a start=11></code>	<code><ol type=I start=11></code>	<code><ol type=i start=11></code>
11. Στοιχείο 11	Κ. Στοιχείο 11	k. Στοιχείο 11	XI. Στοιχείο 11	xi. Στοιχείο 11
12. Στοιχείο 12	L. Στοιχείο 12	l. Στοιχείο 12	XII. Στοιχείο 12	xii. Στοιχείο 12
13. Στοιχείο 13	M. Στοιχείο 13	m. Στοιχείο 13	ΞIII. Στοιχείο 13	xiii. Στοιχείο 13
14. Στοιχείο 14	N. Στοιχείο 14	n. Στοιχείο 14	ΞIV. Στοιχείο 14	xiv. Στοιχείο 14
15. Στοιχείο 15	O. Στοιχείο 15	o. Στοιχείο 15	XV. Στοιχείο 15	xv. Στοιχείο 15

Στυλ και Τιμές για Αριθμημένες Λίστες

Σε ορισμένους browsers μπορείτε να καθορίσετε 3 διαφορετικά είδη κουκίδων προσθέτοντας στην ετικέτα ``:

`<UL TYPE=XXX>`

όπου **XXX** μπορεί να είναι:

- **TYPE=CIRCLE**
- **TYPE=SQUARE**
- **TYPE=DISC** [Προκαθορισμένη κουκίδα αν δεν οριστεί αλλιώς]

Λίστες ορισμών

Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια μη αριθμημένη λίστα του τύπου

Τίτλος1

Ορισμός1

Τίτλος2

Ορισμός2

Τίτλος3

Ορισμός3

θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις ετικέτες `<DL>...</DL>`, τις ετικέτες `<DT>...</DT>` και `<DD>...</DD>`

Η ετικέτα `<DL>` τοποθετείται στην αρχή της λίστας ενώ η ετικέτα `</DL>` στο τέλος της.

Κάθε Τίτλος μπαίνει σε μία ετικέτα `<DT>` ενώ κάθε ορισμός σε μία ετικέτα `<DD>`

Έτσι η παραπάνω λίστα θα πρέπει να γραφτεί ως εξής:

`<DL>`

`<DT>Τίτλος1</DT>`

`<DD>Ορισμός1</DD>`

`<DT>Τίτλος2</DT>`

`<DD>Ορισμός2</DD>`

`<DT>Τίτλος3</DT>`

`<DD>Ορισμός3</DD>`

`</DL>`

Κυλιόμενο μήνυμα

Για να επιτύχουμε αυτό το αποτέλεσμα χρησιμοποιούμε την οδηγία **<MARQUEE>...</MARQUEE>** που όμως λειτουργεί μόνο με τον Explorer. Για παράδειγμα:

<MARQUEE>Καλώς ήρθατε στην ιστοσελίδα μας</MARQUEE>

Πώς δημιουργούμε απλούς πίνακες

Η οδηγία **<TABLE>** χρησιμοποιείται για να δημιουργούμε πίνακες αλλά και για να έχουμε μεγαλύτερη έλεγχο στο στήσιμο μιας σελίδας.

Μερικοί όροι που πρέπει να γνωρίζετε πριν ασχοληθείτε με τους πίνακες είναι οι εξής:

Caption: Το θέμα του πίνακα

Table headings: Επικεφαλίδες στηλών ή γραμμών (τα περιεχόμενά τους παρουσιάζονται με bold γράμματα)

Table data: Τα δεδομένα των κελιών του πίνακα

Border: Το περιθώριο του πίνακα και των κελιών του

Για να κατασκευάσουμε ένα πίνακα, ορίζουμε την κάθε γραμμή ξεχωριστά (μπορούμε να έχουμε όσες γραμμές θέλουμε) και μέσα σε κάθε γραμμή ορίζουμε τα κελιά της. Οι στήλες ορίζονται αυτόματα με βάση το πόσα κελιά υπάρχουν σε κάθε γραμμή.

Ένα απλό παράδειγμα πίνακα που περιλαμβάνει μια σειρά, και τέσσερα κελιά (το ένα από τα οποία είναι η επικεφαλίδα) είναι το παρακάτω:

ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΑ	ΔΕΔΟΜΕΝΑ	ΔΕΔΟΜΕΝΑ	ΔΕΔΟΜΕΝΑ
--------------------	----------	----------	----------

Ο κώδικας που μας έδωσε το παραπάνω αποτέλεσμα είναι:

```
<TABLE BORDER=2>
<TR>
<TH>ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΑ</TH>
<TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD>
<TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD>
<TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Τα βήματα που κάναμε για να δημιουργήσουμε τον πίνακα ήταν:

1. Καθορίσαμε το σχήμα του πίνακα (αποφασίσαμε δηλαδή πως θα έχει μια γραμμή με 4 κελιά).
2. Ορίσαμε τον πίνακα **<TABLE>...</TABLE>**
3. Ορίσαμε την γραμμή **<TR>...</TR>**
4. Ορίσαμε (ένα ένα) τα κελιά της γραμμής **<TH>...</TH>** (για κελί επικεφαλίδας) και **<TD>...</TD>** (για κελί δεδομένων)

Η BORDER καθορίζει αν ο πίνακας θα έχει περίγραμμα ή όχι και τι πάχους θα είναι. Αν δεν βάλουμε την παράμετρο BORDER θα εμφανιστεί ο πίνακάς μας αλλά χωρίς περίγραμμα.

Ένας πιο περίπλοκος πίνακας είναι ο ακόλουθος:

Επικεφαλίδα 1	Επικεφαλίδα 2
κελί1	κελί2

```
<TABLE BORDER>
<TR>
<TH>Επικεφαλίδα 1</TH>
<TH>Επικεφαλίδα 2</TH>
</TR>
<TR>
<TD>κελί 1</TD>
<TD>κελί 2</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Ο ίδιος πίνακας με τις επικεφαλίδες στο αριστερό μέρος έχει ως εξής:

Επικεφαλίδα 1	κελί1
Επικεφαλίδα 2	κελί2

```
<TABLE BORDER>
<TR>
<TH>Επικεφαλίδα 1</TH>
<TD>κελί 1</TD>
</TR>
<TR>
<TH>Επικεφαλίδα 2</TH>
<TD>κελί 2</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Βλέπουμε και πάλι πόσο σημαντική είναι η προετοιμασία μας πριν την δημιουργία του πίνακα. Άλλη διάρθρωση θα έχει ο πίνακας αν θέλουμε να παρουσιάσουμε τα δεδομένα μας οριζόντια (οι επικεφαλίδες στην αριστερή στήλη) και άλλη αν τα θέλουμε κάθετα (οι επικεφαλίδες στην πρώτη γραμμή).

Μέσα σε ένα κελί μπορούμε να τοποθετήσουμε όχι μόνο κείμενο αλλά οποιοσδήποτε άλλες οδηγίες HTML θέλουμε (γραφικά, λίστες, παραπομπές κ.λπ.).

Όσον αφορά την θέση που θα πάρει μέσα στην σελίδα, ο πίνακας αντιμετωπίζεται από τον browser σαν μια εικόνα (τοποθετείται στο αριστερό μέρος της σελίδας με κείμενο μόνο από πάνω ή από κάτω του). Έτσι μπορούμε με την παράμετρο ALIGN να τον τοποθετήσουμε αριστερά ή δεξιά στην σελίδα και να βάλουμε ροή κειμένου στο πλάι του

Μπορούμε να έχουμε τα περιεχόμενα των κελιών στοιχισμένα (με την γνωστή παράμετρο ALIGN) στις ακόλουθες θέσεις:

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ:

ALIGN=LEFT (αριστερά) ALIGN=RIGHT (δεξιά) ALIGN=CENTER (κέντρο, το default)

ΚΑΘΕΤΑ

VALIGN=TOP (πάνω) VALIGN=MIDDLE (μέση, το default) VALIGN=BOTTOM (κάτω)

Οι παράμετροι αυτοί ορίζονται ξεχωριστά για κάθε σειρά και ισχύουν για όλη την σειρά. Π.χ. το <TR ALIGN=CENTER VALIGN=TOP> θα κάνει τα περιεχόμενα όλων των κελιών αυτής της σειράς να στοιχιστούν στο κέντρο και στην κορυφή του κάθε κελιού.

Έχουμε όμως την δυνατότητα να ορίζουμε τις παραμέτρους αυτές και κατά κελί (δηλαδή να υπάρχουν άλλες ρυθμίσεις σε ένα κελί και άλλες σε άλλο κελί της ίδιας σειράς). Π.χ. <TD ALIGN=RIGHT>...</TD>

Σημείωση: Αν ορίσουμε μια μορφή στοίχισης σε μια σειρά και σε ένα από τα κελιά της σειράς, ορίσουμε μια άλλη στοίχιση, τότε το κελί αυτό θα ακολουθήσει την στοίχιση που ορίστηκε γι' αυτό και όχι την στοίχιση της σειράς (υπερισχύει δηλαδή η στοίχιση που ορίζουμε σε κάθε κελί από την γενική στοίχιση που ορίζουμε για όλη την σειρά).

Μπορούμε να ορίσουμε κελιά με μέγεθος μεγαλύτερο από μια σειρά ή μια στήλη.

Για να έχει το κελί μας μέγεθος μεγαλύτερο από μια στήλη χρησιμοποιούμε την παράμετρο **COLSPAN**

π.χ. <TH COLSPAN=X>...</TH> όπου X= ο αριθμός των στηλών που θέλουμε να καλύψει το συγκεκριμένο κελί.

Αντίστοιχα χρησιμοποιείται και η **ROWSPAN**

π.χ. <TH ROWSPAN=X>...</TH> όπου X= ο αριθμός των γραμμών που θέλουμε να καλύψει το συγκεκριμένο κελί.

Ο αριθμός των στηλών εκτείνεται πάντοτε προς τα δεξιά, και των γραμμών προς τα κάτω.

Για παράδειγμα :

```
<TABLE BORDER=1>
```

```
<TR><TH COLSPAN=3>ΨΗΦΟΙ ΚΟΜΜΑΤΩΝ</TH> <TH ROWSPAN=2>ΑΚΥΡΑ-ΛΕΥΚΑ</TH></TR>
```

```
<TR><TH>ΚΟΜΜΑ Α'</TH><TH>ΚΟΜΜΑ Β'</TH><TH>ΚΟΜΜΑ Γ'</TH><TH></TH></TR>
```

```
<TR><TD>125312</TD><TD>325987</TD><TD>96523</TD><TD>1856</TD></TR>
```

```
<TR><TD>319856</TD><TD>117823</TD><TD>148 </TD></TR></TABLE>
```

Ο πίνακας που θα εμφανιστεί είναι ο εξής:

ΨΗΦΟΙ ΚΟΜΜΑΤΩΝ			ΑΚΥΡΑ-ΛΕΥΚΑ
ΚΟΜΜΑ Α'	ΚΟΜΜΑ Β'	ΚΟΜΜΑ Γ'	
125312	325987	96523	1856
165874	319856	117823	148

Το μέγεθος του πίνακα μπορεί να οριστεί με την παράμετρο **WIDTH** π.χ. <TABLE BORDER WIDTH=X> όπου X = το πλάτος του πίνακα. Το πλάτος μπορεί να οριστεί σαν ποσοστό του παραθύρου (π.χ. 75%) ή σαν απόλυτος αριθμός (αριθμός pixels π.χ. 500). Προτιμότερο είναι να χρησιμοποιούνται σχετικές ρυθμίσεις για τα πλάτη (ποσοστά) διότι δεν μπορούμε να γνωρίζουμε το μέγεθος του παραθύρου του browser την στιγμή που διαβάζονται οι σελίδες μας.

Παραπομπές (Links)

Οι παραπομπές είναι οι ψυχή του Web. Με αυτές μπορούμε να συνδέσουμε 2 σελίδες έτσι ώστε κάνοντας κλικ σε κείμενο (ή εικόνα) της μιας να μεταφερόμαστε στην άλλη. Η γενική σύνταξη μια παραπομπής είναι:

το κείμενο της παραπομπής

όπου URL είναι η θέση κάποιας Web σελίδας (η παράμετρος HREF προέρχεται από τις λέξεις Hypertext REFerence).

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη κάπου στο Internet

Ο κώδικας για αυτές τις παραπομπές (links) θα είναι :

Το Yahoo! είναι το πιο δημοφιλές εργαλείο αναζήτησης.

και θα εμφανιστεί:

Το [Yahoo!](#) είναι το πιο δημοφιλές εργαλείο αναζήτησης.

Με κλικ πάνω στην λέξη Yahoo! ο browser θα καλεί την σελίδα http://www.yahoo.com

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται στον ίδιο φάκελο (directory)

Αν η σελίδα στην οποία παραπέμπουμε είναι στο ίδιο directory (folder) με αυτή η οποία έχει την παραπομπή, ο κώδικας θα είναι:

κείμενο παραπομπής

Για παραπομπή στο αρχείο mypage2.htm ο κώδικας θα είναι:

Κάντε κλικ εδώ για να πάτε στην άλλη σελίδα.

Αυτό που θα βλέπει ο χρήστης θα είναι:

Κάντε κλικ [εδώ](#) για να πάτε στην άλλη σελίδα.

Με κλικ πάνω στην λέξη εδώ ο browser θα καλεί την σελίδα με όνομα αρχείου mypage.htm

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται σε υποφάκελο (subdirectory)

Η γενική σύνταξη είναι:

```
<a href="/υποφάκελος/mypage2.htm">υπογραμμισμένο κείμενο</a>
```

Παράδειγμα:

Υποθέτουμε πως η αρχική μας σελίδα έχει όνομα mypage1.htm και βρίσκεται στην θέση c:\wwwroot\mypages\dance\tango

Μια δεύτερη σελίδα έχει όνομα mypage2.htm και βρίσκεται στην θέση c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine

Η παραπομπή από την mypage1.htm στην mypage2.htm θα είναι:

```
<a href="/argentine/mypage2.htm">υπογραμμισμένο κείμενο</a>
```

Αν η mypage2.htm βρίσκεται στην θέση

c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita

Η παραπομπή από την mypage1.htm στην mypage2.htm θα είναι

```
<a href="/argentine/evita/mypage2.htm">υπογραμμισμένο κείμενο</a>
```

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται σε ανώτερο φάκελο (directory)

Η γενική σύνταξη είναι:

```
<a href="../mypage2.htm">υπογραμμισμένο κείμενο</a>
```

Δεν υπάρχει λόγος να βάλουμε το όνομα του ανώτερου φακέλου διότι κάθε φάκελος έχει μόνον έναν αμέσως ανώτερο. Γι' αυτό αρκούν οι δύο τελείες που σημαίνουν ότι πάμε ένα επίπεδο επάνω.

Παράδειγμα:

Υποθέτουμε πως η αρχική μας σελίδα έχει όνομα mypage2.htm και βρίσκεται στην θέση c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine

Μια δεύτερη σελίδα έχει όνομα mypage1.htm και βρίσκεται στην θέση c:\wwwroot\mypages\dance\tango

Η παραπομπή από την mypage2.htm στην mypage1.htm θα είναι:

```
<a href="../mypage1.htm">υπογραμμισμένο κείμενο</a>
```

Αν η mypage2.htm βρίσκεται στην θέση

c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita

Η παραπομπή από την mypage2.htm στην mypage1.htm θα είναι:

```
<a href="../../mypage1.htm">υπογραμμισμένο κείμενο</a>
```


Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται σε άλλο (γενικά) φάκελο (directory)

Η σύνταξη της παραπομπής αυτής είναι ένας συνδυασμός των παραπάνω δύο περιπτώσεων. Για παράδειγμα έστω πως έχουμε τις σελίδες:

mypage1.htm στην διεύθυνση c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita

mypage2.htm στην διεύθυνση

c:\wwwroot\mypages\dance\mambo\cuba\

Η παραπομπή από την mypage1.htm στην mypage2.htm θα είναι:

` υπογραμμισμένο κείμενο`

Η παραπομπή αυτή σημαίνει: Από τον τρέχοντα φάκελο (evita) ανέβα στον ανώτερο (../ δηλαδή τον argentine). Μετά ανέβα στον αμέσως ανώτερο (../ δηλαδή τον tango). Από εκεί θα πας στον mambo. Από αυτόν θα πας στον cuba όπου θα βρεις το αρχείο mypage2.htm

Σημείωση: Στις παραπάνω περιπτώσεις χρησιμοποιούμε τις λεγόμενες **σχετικές διαδρομές** και όχι τις **απόλυτες διαδρομές**. Δηλαδή οι παραπομπές **δεν γίνονται με την απόλυτη διαδρομή**: από το c:\wwwroot\mypages\dance\tango στο

c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita

Γίνονται με το σχετικό: από τον τρέχοντα φάκελο (που είναι ο tango) στον αμέσως ανώτερό του (που είναι ο argentine). Ο τόπος αυτός είναι ο ενδεδειγμένος διότι μας επιτρέπει χωρίς πρόβλημα να μεταφέρουμε ολόκληρο το site από μηχάνημα σε μηχάνημα (ή από φάκελο σε φάκελο) χωρίς να χρειαστεί καμία απολύτως μεταβολή.

Παραπομπές από ένα σημείο μιας σελίδας σε ένα άλλο

Πολλές φορές χρειάζεται να παραπέμψουμε τον αναγνώστη όχι σε άλλη σελίδα αλλά σε άλλο τμήμα της ίδιας Web σελίδας. Για να το επιτύχουμε αυτό, χρησιμοποιούμε την παράμετρο **NAME** για να δώσουμε όνομα στο σημείο στο οποίο θέλουμε να οδηγή η παραπομπή.

Αυτό γίνεται με την οδηγία `` δηλαδή δίνουμε στο σημείο στο οποίο βάλαμε την οδηγία το όνομα "XXX".

Η παραπομπή στο σημείο της σελίδας που έχει αυτό το όνομα θα είναι:

`το κείμενο της παραπομπής`

Παραπομπές για την αποστολή email (mailto: URL)

Για να δημιουργήσουμε μια παραπομπή η οποία θα ανοίγει στο PC του επισκέπτη της σελίδας μας ένα παράθυρο σύνταξης email με παραλήπτη τη διεύθυνση που επιθυμούμε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το mailto: URL στην ακόλουθη σύνταξη:

`Γράψτε μας`

Αν ο χρήστης επιλέξει [Γράψτε μας](#) τότε το mail πρόγραμμα που χρησιμοποιεί θα ανοίξει ένα κενό παράθυρο αποστολής email με τη διεύθυνση gepiti@gepiti.com ως παραλήπτη.

Αν θέλουμε το παράθυρο αποστολής να έχει ήδη γραμμένο και το θέμα (subject) του mail αυτού, η σύνταξη που θα χρησιμοποιήσουμε είναι:

```
<a href="mailto:gepiti@gepiti.com?subject="Geia sou gepiti">Γράψτε στον gepiti</a>
```

Αν κάποιος επιλέξει την παραπομπή [Γράψτε στον gepiti](#) θα ανοίξει το ακόλουθο παράθυρο αποστολής με παραλήπτη τον gepiti@gepiti.com και θέμα Geia sou gepiti.

Αν θέλουμε το παράθυρο αποστολής να έχει ήδη γραμμένη και τη διεύθυνση για κοινοποίηση (cc), η σύνταξη που θα χρησιμοποιήσουμε είναι:

```
<a href="mailto:gepiti@gepiti.com?subject="Geia sou gepiti"&cc="kostas@yahoo.gr">Γράψτε στον gepiti</a>
```

Αν κάποιος επιλέξει την παραπομπή [Γράψτε στον gepiti](#) θα ανοίξει το ακόλουθο παράθυρο αποστολής με παραλήπτη τον gepiti@gepiti.com, θέμα Geia sou gepiti και κοινοποίηση στη διεύθυνση kostas@yahoo.gr.

Αν θέλουμε το παράθυρο αποστολής να έχει ήδη γραμμένο και το κείμενο που θα σταλεί, η σύνταξη που θα χρησιμοποιήσουμε είναι:

```
<a href="mailto:gepiti@gepiti.com?subject="Geia sou gepiti"&cc="kostas@yahoo.gr"&body="Καλημέρα gepiti">Γράψτε στον gepiti</a>
```

Αν κάποιος επιλέξει την παραπομπή [Γράψτε στον gepiti](#) θα ανοίξει το ακόλουθο παράθυρο αποστολής με παραλήπτη τον gepiti@gepiti.com, θέμα Geia sou gepiti, κοινοποίηση στη διεύθυνση kostas@yahoo.gr και το μήνυμα θα γράφει Καλημέρα gepiti.

Παραπομπές από ένα σημείο μιας σελίδας σε ένα άλλο

Εκτός από απλό κείμενο ως παραπομπή μπορούμε να ορίσουμε και μια εικόνα να δουλεύει σαν παραπομπή. Αυτό γίνεται με την σύνταξη:

```
<A HREF="mypage2.htm"><IMG SRC="image.gif"></A>
```

Με την παραπάνω οδηγία θα εισαχθεί στην ιστοσελίδα η εικόνα image.gif που θα λειτουργεί σαν παραπομπή για το αρχείο mypage2.htm.

Ειδικοί χαρακτήρες

Υπάρχουν κάποιοι χαρακτήρες οι οποίοι όταν περιέχονται σε κάποια ετικέτα είτε δεν εμφανίζονται είτε δημιουργούν κάποιο πρόβλημα. Αυτοί οι χαρακτήρες ονομάζονται ειδικοί χαρακτήρες και πρέπει να μπαίνουν μέσα στην ετικέτα με την παρακάτω μορφή:

Όνομα	HTML	Αποτέλεσμα
Copyright	©	©
Trademark	®	®
Cent	¢	¢
Βαθμός	°	°
διπλό μικρότερο από	«	«
micron	µ	μ
Άνω τελεία	·	·
Άρνηση	¬	¬
Παράγραφος	¶	¶
Συν/Πλην	±	±
Βρετανική Λίρα	£	£
διπλό μεγαλύτερο από	»	»
Ενότητα	§	§
Γιεν	¥	¥
Κενό διάστημα	 	KENO
Μικρότερο	<	<
Μεγαλύτερο	>	>
Και	&	&
Εισαγωγικά	"	"

Πώς κατασκευάζουμε image maps

Έχουμε δει πως μπορούμε να κάνουμε μια εικόνα παραπομπή (Link). Πολλές φορές όμως έχουμε την ανάγκη να δημιουργήσουμε μια εικόνα που να μας παραπέμπει σε διαφορετικές σελίδες αν κάνουμε κλικ σε διαφορετικά μέρη της. Αυτό γίνεται συνήθως για δύο λόγους:

1. Μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν έξυπνο χάρτη. Με τον τρόπο αυτό όταν ο χρήστης κάνει κλικ στο σημείο που τον ενδιαφέρει θα παραπέμπεται στη σελίδα που αφορά τη συγκεκριμένη περιοχή (για παράδειγμα στα σημεία πώλησης μιας εταιρίας που υπάρχουν εκεί).
2. Μια μεγάλη εικόνα, που αποτελείται από πολλές μικρότερες, καταλαμβάνει συνήθως μικρότερο χώρο από το άθροισμα των μερών της. Έτσι συχνά, για λόγους οικονομίας χώρου, αντί να τοποθετήσουμε στη σελίδα μερικές εικόνες, και να κάνουμε την κάθε μια παραπομπή, προτιμούμε να τις συνδυάσουμε σε μια μεγάλη εικόνα, που φυσικά θα λειτουργεί σαν image map.

Αν ρωτήσετε κάποιον πεπειραμένο κατασκευαστή σελίδων ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να κατασκευαστεί ένα image map, θα σας πει πως ο ευκολότερος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσετε ένα από τα προγράμματα που υπάρχουν γι' αυτό το σκοπό.

Αυτό όμως είναι αλήθεια μόνο στην περίπτωση που θέλετε να κατασκευάσετε πολλά ή περίπλοκα image maps. Για τον νέο χρήστη όμως, που θέλει να καταλάβει πως λειτουργούν τα image maps και θέλει να κατασκευάσει κάτι μέσα σε λίγο χρόνο, είναι πιο εύκολο και απλό να ακολουθήσει την παραδοσιακή μέθοδο.

Η πρώτη μας δουλειά θα είναι να βρούμε την εικόνα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε και να την τοποθετήσουμε στη σελίδα μας. Η οδηγία με την οποία θα τοποθετηθεί η εικόνα είναι η:

```

```

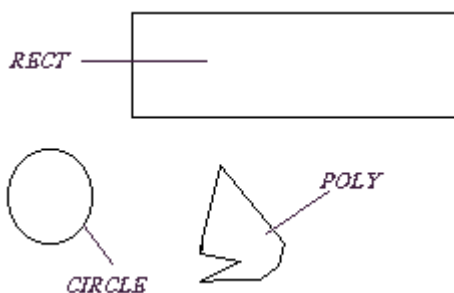
Βλέπουμε ότι, εκτός από τις κλασικές παραμέτρους, χρησιμοποιούμε και μια καινούρια με το όνομα usemap. Η usemap λέει στον browser πως η συγκεκριμένη εικόνα είναι ένας ενεργός χάρτης και ότι θα βρει όλες τις πληροφορίες χρήσης του σε ένα μέρος της σελίδας που ονομάζεται πανbargr (Για να ονομάσω το σημείο αυτό χρησιμοποίησα το ίδιο όνομα αρχείου με αυτό της εικόνας. Αυτό έγινε για λόγους ευκολίας και δεν είναι απαραίτητο να κάνετε και σεις το ίδιο).

Σε κάποιο άλλο μέρος της σελίδας τοποθετούμε την οδηγία map που περιέχει όλες τις πληροφορίες για τις εργασίες που πρέπει να κάνει ο browser κάθε φορά που ο χρήστης κάνει κλικ σε ένα διαφορετικό μέρος της εικόνας. Προσωπικά προτιμώ η map να μπαίνει αμέσως μετά την οδηγία της εικόνας αλλά αυτό είναι κάτι που θα το κρίνετε εσείς. Η σύνταξη της map είναι:

```
<map name="όνομα">  
  <area shape="είδος" σχήματος" coords="συντεταγμένες" href="παραπομπή">  
</map>
```

Όπου:

Όνομα είναι το όνομα που δώσαμε στις παραμέτρους του χάρτη με την usemap
Είδος Σχήματος είναι το σχήμα της περιοχής που θέλουμε να γίνει παραπομπή. Μπορούμε να ορίσουμε τα παρακάτω είδη σχημάτων:



1. **RECT** Τετράγωνο ή Ορθογώνιο Παραλληλόγραμμο
2. **CIRCLE** Κύκλος
3. **POLY** Πολύγωνο

Συντεταγμένες

RECT

Όταν δηλώνουμε **area shape="rect"** ο browser καταλαβαίνει πως κάθε φορά που κάποιος κάνει κλικ μέσα σε ένα νοητό τετράγωνο ή ορθογώνιο παραλληλόγραμμο θα πρέπει να τον παραπέμπει στο URL που έχουμε ορίσει στο τέλος της οδηγίας **area shape**. Για να μάθει όμως που βρίσκεται αυτό το νοητό σχήμα θα πρέπει να του δώσουμε τις συντεταγμένες του, δηλαδή τα pixels που το αποτελούν.

Οι συντεταγμένες του RECT είναι οι πιο απλές. Πρώτα ορίζουμε την πάνω αριστερά άκρη του ορθογώνιου παραλληλόγραμμου και μετά την κάτω δεξιά. Η σύνταξη είναι:

coords="x1,y1 x2,y2" (x είναι ο οριζόντιος άξονας και y ο κάθετος).

Σημείωση: Μπορούμε, αν θέλουμε, να δώσουμε ποσοστά αντί για συγκεκριμένες συντεταγμένες για την κάτω δεξιά πλευρά του σχήματος. Για παράδειγμα αν ορίσουμε coords="0,0 50%,100%" ο browser θα καταλάβει πως θέλουμε το σχήμα μας να αρχίζει στην πάνω αριστερά γωνία της εικόνας (στο 0,0)

και να καταλαμβάνει το 50% το πλάτους στις ($x=50\%$) και ολόκληρο το ύψος της ($y=100\%$).

CIRCLE

Ανάλογη με το RECT είναι η διαδικασία ορισμού ακολουθούμε όταν το νοητό μας σχήμα είναι ένας κύκλος (**area shape="circle"**).

Οι συντεταγμένες που δίνουμε στον browser για τον κύκλο είναι δύο. Το κέντρο και η ακτίνα του. Η σύνταξη είναι:

coords="x,y,radius" (x είναι ο οριζόντιος άξονας, y είναι ο κάθετος και radius είναι η ακτίνα του κύκλου σε pixels).

POLY

Η ίδια διαδικασία με το RECT ακολουθείται και στην περίπτωση που έχουμε να σχηματίσουμε ένα πολύγωνο. Η μόνη διαφορά είναι πως αντί να δώσουμε στον browser τις συντεταγμένες δύο σημείων (της πάνω αριστερής και της κάτω δεξιάς γωνίας του σχήματος), θα του δώσουμε τις συντεταγμένες κάθε μιας από τις κορυφές του πολυγώνου (ποια κορυφή αναφέρεται πρώτη δεν έχει σημασία, αρκεί να αναφέρονται όλες και με τη φορά των δεικτών του ρολογιού ή αντίστροφα από αυτήν). Η σύνταξη των συντεταγμένων ενός πενταγώνου είναι:

coords="x1,y1 x2,y2 x3,y3 x4,y4 x5,y5"

Σημείωση: Η τεχνική ορισμού πολυγώνου θα χρησιμοποιηθεί ακόμη και στην περίπτωση που θέλουμε να σχεδιάσουμε ένα τρίγωνο ή ένα ακανόνιστο τετράπλευρο.

Παραπομπή

Εδώ τοποθετούμε το URL στο οποίο θέλουμε να παραπέμπει το μέρος της εικόνας που ορίσαμε.

Σημειώσεις:

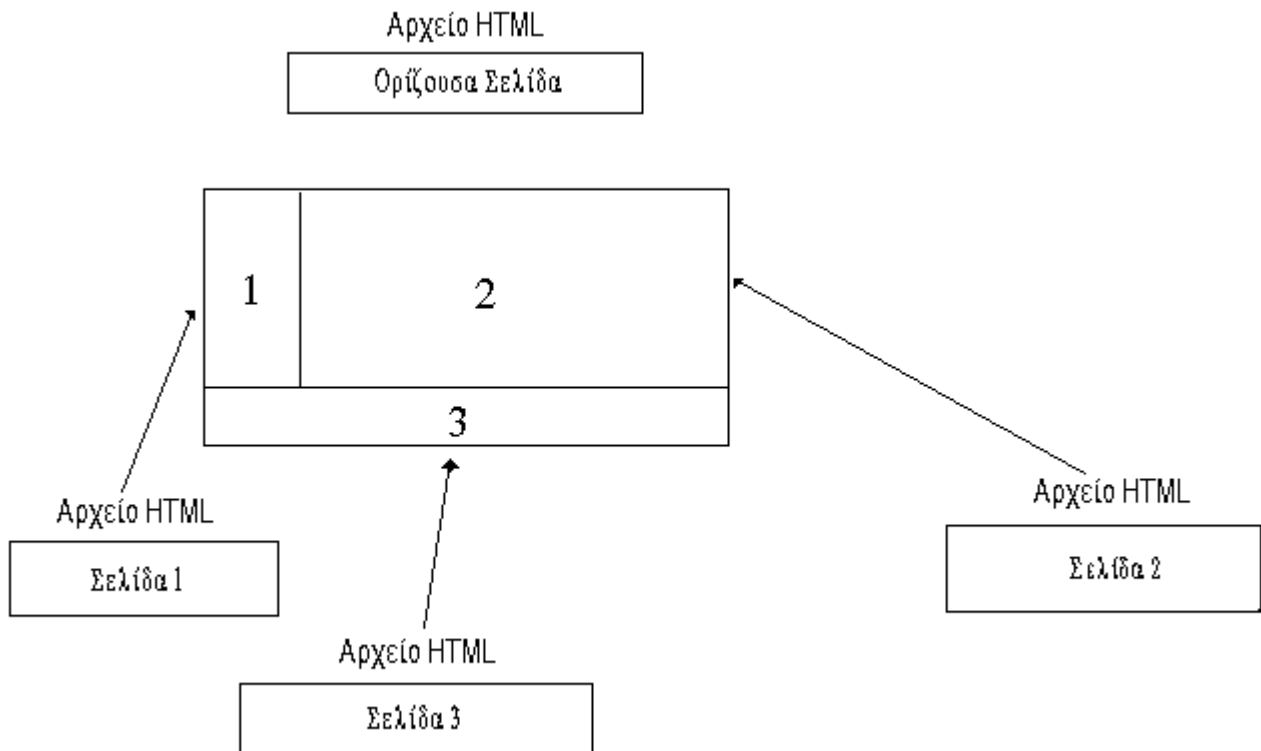
1. Αν κάνετε το λάθος να υπερκαλύψετε δύο περιοχές, ο browser θα οδηγεί το χρήστη στο URL εκείνης που αναφέρεται πρώτη στο map.
2. Αν θέλετε μια περιοχή να μην είναι ενεργή, τότε αντί για href="παραπομπή" θα γράψετε NOHREF. Αυτή η ιδιότητα είναι χρήσιμη όταν θέλουμε να "τρυπήσουμε" κάποια περιοχή (π.χ. μέσα σε ένα μεγάλο τετράγωνο να υπάρχει ένας κύκλος που δεν είναι ενεργός). Αυτό φυσικά σημαίνει πως το οδηγίες AREA που περιέχουν NOHREF πρέπει να γράφονται πριν από τις άλλες.

Πώς δημιουργούμε ένα site με πλαίσια (frames)

Η κατασκευή Web σελίδων που να περιλαμβάνουν περισσότερα από ένα ανεξάρτητα ή (πιο συχνά) συνδεδεμένα μεταξύ τους πλαίσια αποτελεί ένα από τα πιο νέα και ισχυρά εργαλεία που μας δίνει η γλώσσα HTML. Υποστηρίζονται μόνο από τα Netscape 2 και άνω και Internet Explorer 3 και άνω. Ωστόσο αυτό δεν αποτελεί πια σοβαρό πρόβλημα αφού οι περισσότεροι χρήστες χρησιμοποιούν κάποιο από τα προγράμματα αυτά.

<FRAMESET>...</FRAMESET>

Αν υποθέσουμε πως θέλουμε να χωρίσουμε την οθόνη μας σε η τμήματα (2 ή περισσότερα), τότε αυτό θα απαιτήσει από εμάς αρχικά την κατασκευή n+1 σελίδων HTML. Μια σελίδα για κάθε παράθυρο, συν μια σελίδα που θα καθορίζει τις θέσεις των άλλων. Αυτή η τελευταία σελίδα είναι η ορίζουσα σελίδα που θα καθορίσει την θέση και το μέγεθος των πλαισίων μέσα στα οποία θα τοποθετηθούν οι υπόλοιπες.

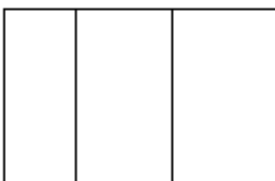


Στην ορίζουσα σελίδα, η οδηγία <BODY> αντικαθίσταται από την <FRAMESET> (οι δύο αυτές οδηγίες είναι αμοιβαία αποκλειόμενες). Η <FRAMESET> ορίζει το μέγεθος των πλαισίων και δέχεται στο εσωτερικό της μια άλλη οδηγία, την <FRAME> που καθορίζει το περιεχόμενό τους.

Η <FRAMESET> δέχεται τις ακόλουθες παραμέτρους που καθορίζουν τον αριθμό και το μέγεθος των πλαισίων που θα δημιουργηθούν:

COLS="X,X,X"

Η COLS καθορίζει τις στήλες, δηλαδή τα κάθετα πλαίσια που θα δημιουργηθούν. Στο παράδειγμα αυτό έχουν οριστεί τρεις στήλες. Έτσι θα δημιουργηθούν τρία κάθετα πλαίσια με μορφή:

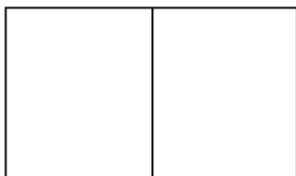


Όσο περισσότερες τιμές περιέχει η COLS τόσο περισσότερα κάθετα πλαίσια θα δημιουργηθούν. Το πλάτος του κάθε πλαισίου καθορίζεται από τις τιμές που θα τοποθετηθούν μεταξύ των κομμάτων μέσα στα εισαγωγικά (δηλαδή τις τιμές που θα έχει κάθε X). Οι τιμές αυτές μπορεί να οριστούν σε pixels, σαν ποσοστό της

συνολικής οθόνης ή σαν ελεύθερες (θα καθορίσει ο browser το μέγεθος του πλαισίου). Π.χ. στην περίπτωση `<FRAMESET COLS="150,15%,*">` έχουμε το πρώτο πλαίσιο να έχει πλάτος 150 pixels, το δεύτερο να καταλαμβάνει το 15% της οθόνης και το τρίτο να έχει έκταση όσο όλο το εναπομείναν μέρος της. Το μήκος φυσικά του πλαισίου καθορίζεται από το περιεχόμενό του.

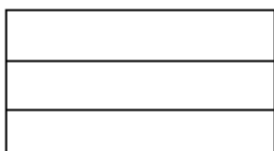
Επειδή, δεν γνωρίζετε το μέγεθος που παραθύρου από το οποίο θα βλέπει ο επισκέπτης σας την σελίδα που δημιουργήσατε, προσπαθήστε πάντοτε να ορίζετε σχετικές τιμές ή να έχετε μια τιμή σε *.

Αν υπάρχουν περισσότεροι από ένας αστερίσκοι, τότε θεωρούνται ισότιμοι. Π.χ. αν δώσουμε μια οδηγία της μορφής `<FRAMESET COLS="*,*">`, τότε ο browser θα χωρίσει την οθόνη σε 2 ίσα μέρη:



ROWS="X,X,X"

Αντίστοιχα ισχύουν και για την ROWS που με τον ίδιο τρόπο χωρίζει την οθόνη σε οριζόντια πλαίσια με μορφή:



<FRAME>...</FRAME>

Αφού αποφασίσαμε για την διαρρύθμιση που θα έχουν τα πλαίσια της σελίδας μας (αν θα είναι στήλες ή γραμμές και τον αριθμό τους), πρέπει τώρα να ορίσουμε τι θα περιέχει το καθένα. Αυτό γίνεται με την οδηγία `<FRAME>` που τοποθετείται μέσα στην `<FRAMESET>`.

Η `<FRAME>` συντάσσεται με τον ίδιο τρόπο όπως η ``. Έχουμε δηλαδή:

`<FRAME SRC="page1.html">` όπου `page1.html` το αρχείο που θέλουμε να εμφανίζεται στο πλαίσιο αυτό.

Έτσι ολόκληρη η ορίζουσα σελίδα των πλαισίων έχει ως εξής:

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ FRAMES</TITLE></HEAD>
<FRAMESET COLS="25%,30%,*">
<FRAME SRC="page1.html">
<FRAME SRC="page2.html">
<FRAME SRC="page3.html">
</FRAMESET>
</HTML>
```

Στο παράδειγμα αυτό έχουμε ένα σύνολο από τρία κάθετα πλαίσια (στήλες) από τα οποία το πρώτο καταλαμβάνει το 25% της οθόνης και περιέχει την σελίδα που βρίσκεται στο αρχείο `page1.html`, το δεύτερο καταλαμβάνει το 30% της οθόνης και περιέχει την σελίδα που βρίσκεται στο αρχείο `page3.html`, και το τρίτο καταλαμβάνει το υπόλοιπο τμήμα της οθόνης (45%) και περιέχει την σελίδα που βρίσκεται στο αρχείο `page3.html`. Δηλαδή η θέση των πλαισίων καθορίζεται ανάλογα με την σειρά

που αναφέρονται μέσα στην οδηγία <FRAMESET>. Από αριστερά προς τα δεξιά για τις στήλες και από πάνω προς τα κάτω για τις γραμμές.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:

1. Αν δοκιμάσετε να δείτε τα πλαίσια που δημιουργήσατε χωρίς να έχετε προσθέσει την οδηγία <FRAME>

(π.χ. βάλετε απλώς <FRAMESET COLS="25%,30%,*"></FRAMESET>. Δεν θα δείτε τίποτε. Πρέπει να έχει οριστεί και η <FRAME> για να λειτουργήσει ο οδηγία </FRAMESET>

2. Η χρήση πλαισίων (Frames) δεν είναι απλή υπόθεση. Εκτός από τον σχεδιασμό της αρχιτεκτονικής και την κατασκευή τους πρέπει να λάβουμε υπ' όψιν μας και τα περιεχόμενα κάθε πλαισίου για να βεβαιωθούμε πως θα μπορεί να τα διαβάσει με άνεση ο επισκέπτης των σελίδων μας. Εδώ βοηθά πολύ το Διάγραμμα Ανάγνωσης (Storyboarding).

<NOFRAME>...</NOFRAME>

Δυστυχώς, αρκετοί browsers δεν υποστηρίζουν πλαίσια (Frames). Αυτό σημαίνει πως, τίποτε από ότι έχετε δημιουργήσει δεν θα είναι ορατό από τους ανθρώπους που τους χρησιμοποιούν. Για να περιορίσουμε τα προβλήματα που δημιουργεί μια τέτοια κατάσταση χρησιμοποιούμε την οδηγία <NOFRAME>.

Οτιδήποτε βρίσκεται μέσα σε αυτήν (και μπορείτε να βάλετε κείμενο, άλλες οδηγίες, παραπομπές κτλ.) δεν θα εμφανιστεί αν ο browser υποστηρίζει πλαίσια. Θα εμφανιστεί όμως αν ο browser δεν τα υποστηρίζει. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την <NOFRAME> για να πληροφορήσετε τον επισκέπτη σας πως δεν βλέπει την σελίδα σας διότι δεν υποστηρίζει Frames ο browser του ή για να δημιουργήσετε μια εναλλακτική πρώτη σελίδα ειδικά για τέτοιες περιπτώσεις. Η <NOFRAME> τοποθετείται μέσα στην <FRAMESET>. Π.χ.

```
<HTML><HEAD><TITLE>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ FRAMES</TITLE></HEAD>
<FRAMESET COLS="25%,30%,*"><FRAME SRC="page1.html">
<FRAME SRC="page2.html"><FRAME SRC="page3.html"><NOFRAME>Ο browser
που χρησιμοποιείτε δεν υποστηρίζει Frames. Για μια πιο απλή περιήγηση των
σελίδων μας κάντε κλικ <A
HREF="noframes.html">εδώ</A>.</NOFRAME></FRAMESET></HTML>
```

Πιο Περίπλοκοι Συνδυασμοί Πλαισίων

Ο πιο συνηθισμένος συνδυασμός πλαισίων που συναντούμε σε Web σελίδες είναι αυτός που περιέχει 2 στήλες. Ωστόσο, σε αρκετές περιπτώσεις μπορεί να χρειαστούμε κάτι πιο περίπλοκο, δηλαδή ένα συνδυασμό γραμμών και στηλών. Για να το πετύχουμε αυτό χρησιμοποιούμε την οδηγία <FRAMESET> μέσα στον εαυτό της.

Μπορούμε να ξεκινήσουμε ορίζοντας πρώτα τις στήλες και μετά τις γραμμές ή το αντίστροφο. Αυτό θα εξαρτηθεί από την αρχιτεκτονική που θέλουμε να πετύχουμε.

Μερικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

1	2
3	

```
<HTML><HEAD><TITLE>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ FRAMES</TITLE></HEAD>
```

```
<FRAMESET ROWS="75%,*"><FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME
SRC="page1.html">
```

```
<FRAME SRC="page2.html"></FRAMESET><FRAME
SRC="page3.html"></FRAMESET></HTML>
```

Ορίσαμε 2 γραμμές και μετά χωρίσαμε την πρώτη σε 2 στήλες.

1	2
3	

```
<FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME SRC="page1.html">
```

```
<FRAMESET ROWS="75%,*">
```

```
<FRAME SRC="page2.html"><FRAME SRC="page3.html">
</FRAMESET></FRAMESET>
```

Ορίσαμε 2 στήλες και μετά χωρίσαμε την πρώτη σε 2 γραμμές.

1	2
3	4

```
<FRAMESET ROWS="*,25%"><FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME
SRC="page1.html"><FRAME SRC="page2.html"></FRAMESET>
```

```
<FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME SRC="page3.html">
```

```
<FRAME SRC="page4.html"></FRAMESET></FRAMESET>
```

Ορίσαμε 2 γραμμές και μετά χωρίσαμε κάθε μια σε 2 στήλες.

Κίνηση Μεταξύ Πλαισίων

Τα Πλαίσια (Frames) που δημιουργήσαμε παραπάνω έχουν πλήρη αυτονομία. Ο επισκέπτης των σελίδων μας μπορεί να ακολουθεί τις παραπομπές σε κάποιο από αυτά και να εμφανίζονται νέες σελίδες σε αυτό, χωρίς να αλλάζουν ή να επηρεάζονται τα άλλα. Αυτή η δυνατότητα όμως δεν μας είναι ιδιαίτερα χρήσιμη (αν και θα μπορούσε ίσως να έχει κάποιες εφαρμογές). Ο κύριος λόγος που χρησιμοποιούμε τα πλαίσια είναι για επιλέγουμε από κάποια από αυτά και να εμφανίζονται τα αποτελέσματα των επιλογών μας σε κάποια άλλα. Π.χ. έχουμε δύο πλαίσια και το ένα έχει κάποιον πίνακα περιεχομένων. Επιλέγοντας στοιχεία από εκεί μεταφερόμαστε σε άλλες σελίδες που εμφανίζονται όμως μόνο στο άλλο πλαίσιο. Έτσι ο πίνακας περιεχομένων μένει πάντα ορατός.

Για να το επιτύχουμε αυτό, πρέπει πρώτα να δώσουμε ένα όνομα σε κάθε πλαίσιο (με την παράμετρο NAME) και στην συνέχεια να δημιουργήσουμε παραπομπές που να υποδεικνύουμε στον browser σε ποιο πλαίσιο (frame) ή παράθυρο (window) θα τις εμφανίσει (με την παράμετρο TARGET).

NAME

Για να δώσουμε όνομα σε ένα πλαίσιο, αρκεί να προσθέσουμε την παράμετρο NAME μέσα στην οδηγία <FRAME>. Π.χ.

```
<FRAME SRC="perie.html" NAME="TABLECON"> ή <FRAME SRC="wellcome.html" NAME="CONTENTS">
```

Το πλαίσιο με το όνομα TABLECON θα το χρησιμοποιήσουμε για την απεικόνιση του πίνακα περιεχομένων (table of contents), και το πλαίσιο CONTENTS για να εμφανίζουμε τις σελίδες με το περιεχόμενο (content).

TARGET

Με την παράμετρο NAME δώσαμε όνομα στα πλαίσια της σελίδας μας. Με την TARGET καθοδηγούμε τις παραπομπές που δημιουργούμε έτσι ώστε να εμφανίζονται στο πλαίσιο (συνήθως) ή στο παράθυρο (σπανιότερα) της επιλογής μας. Η σύνταξη της TARGET είναι:

```
<A HREF="tango.html" TARGET="CONTENTS">το κείμενο της παραπομπής</A>
```

Σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να θέλουμε όλες οι παραπομπές μιας σελίδας να εμφανίζονται στο ίδιο πλαίσιο ή παράθυρο (να έχουν το ίδιο TARGET). Στην περίπτωση αυτή, μπορούμε να βάλουμε την TARGET μέσα στην οδηγία <BASE> που ως γνωστόν εμπεριέχεται στην <HEAD>.

```
Π.χ. <HEAD><TITLE>Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ</TITLE><BASE TARGET="CONTENTS"> </HEAD>
```

Με τον τρόπο αυτό, όλες οι παραπομπές θα διοχετεύονται στο πλαίσιο CONTENTS.

Αν θέλουμε μια παραπομπή να μην διοχετεύεται στο πλαίσιο ή το παράθυρο που ορίστηκε στην <BASE> αλλά κάπου αλλού, τότε απλώς θα ορίσουμε το άλλο πλαίσιο ή παράθυρο μέσα στην παραπομπή της όπως θα κάναμε και κανονικά αν δεν υπήρχε η <BASE>.

ΦΟΡΜΕΣ

Για να δημιουργήσουμε μια φόρμα στην οποία θα γράφουν σχόλια ή παρατηρήσεις οι επισκέπτες των σελίδων μας, χρειαζόμαστε την οδηγία <FORM>

<FORM>.....</FORM>

Οι τρεις ετικέτες που χρησιμοποιούνται για πρόσθεση περιεχομένου σε φόρμες είναι:

INPUT: Χρησιμοποιείται για τον ορισμό πεδίων εισόδου, όπως πλαίσια κειμένου,

ραδιοπλήκτρα κλπ.

SELECT: Δημιουργεί μενού με επιλογές

TEXTAREA: Δημιουργεί πλαίσια κειμένου με πολλές γραμμές για είσοδο

<INPUT>

Καθορίζει τους χώρους στους οποίους θα τοποθετήσει τα δεδομένα του ο χρήστης. Λειτουργεί με τις παραμέτρους TYPE ή/και NAME.

Η TYPE καθορίζει το είδος των δεδομένων που θα πάρει η φόρμα από τον χρήστη. Αν δεν υπάρχει, τότε θεωρείται πως έχει την τιμή text (TYPE="text") που είναι η default (δηλαδή τα δεδομένα που εισάγονται είναι σε μορφή κειμένου).

Η NAME καθορίζει το όνομα (λεζάντα) που δίδεται στο πεδίο Π.χ. αν ο χρήστης θα γράψει το επάγγελμά του τότε μπορεί να δώσουμε στην NAME το όνομα profession έτσι ώστε τα δεδομένα που θα λαμβάνουμε να παρουσιάζονται με μορφή του τύπου profession=economist Αν δεν υπήρχε η NAME θα λαμβάναμε μόνο όσα έγραψε ο χρήστης στο INPUT χωρίς καμία πληροφορία για τη σημασία τους.

Για παράδειγμα αν ζητούσαμε το βάρος και την ηλικία όσων συμπληρώνουν τη φόρμα θα λαμβάναμε μόνα τους τα νούμερα 59 και 55 χωρίς να γνωρίζουμε αν ο χρήστης είναι 55 ετών με βάρος 59 κιλά ή 59 ετών με βάρος 55 κιλά. Αν όμως έχουμε χρησιμοποιήσει την NAME θα λάβουμε:

Weight=59

Age=55

όπου Weight και Age είναι οι λεζάντες (NAME) των INPUT πεδίων.

Π.χ.

<FORM>Γράψτε το όνομά σας: <INPUT NAME="Όνομα"> </FORM>

Αυτό που μένει τώρα είναι να δώσουμε στην χρήση την δυνατότητα να μας στείλει τα στοιχεία που μόλις συμπλήρωσε. Αυτό θα γίνει πάλι με την <INPUT> ως εξής:

<INPUT TYPE="submit">

με την οποία λέμε στον browser να δημιουργήσει το κουμπί υποβολής των δεδομένων της φόρμας.

Έτσι το παράδειγμά μας γίνεται:

```
<FORM>
Γράψτε το όνομά σας
<INPUT NAME="Όνομα">
<BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Αποστολή">
</FORM>
```

RESET

Πολλές φορές τυχαίνει ο χρήστης που συμπλήρωσε μια φόρμα, να θέλει να ακυρώσει όλες τις επιλογές του για να τις αντικαταστήσει με άλλες. Αυτό μπορεί να γίνει με την τιμή RESET της παραμέτρου TYPE που δημιουργεί ένα άλλο πλήκτρο επιλογής.

Π.χ. <INPUT TYPE="RESET" VALUE="Ακύρωση Επιλογών">

VALUE

Με την παράμετρο VALUE, μπορούμε να αλλάξουμε το κείμενο του πλήκτρου υποβολής ή ακύρωσης των δεδομένων της φόρμας. Π.χ. αν θέλουμε αντί για Submit Query να γράφει Υποβολή θα αλλάξουμε την οδηγία σε:

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Υποβολή">
```

TEXT

Μπορούμε να δώσουμε στον χρήστη την δυνατότητα να γράψει κάποιο μικρό κείμενο που θα συμπεριληφθεί στην φόρμα.

Αν θέλουμε το κείμενο να βρίσκεται όλο σε μια γραμμή, τότε θα χρησιμοποιήσουμε την TEXT ως εξής:

```
<INPUT TYPE="text" NAME="X">
```

όπου X είναι το όνομα που θα δώσουμε στο πεδίο αυτό.

Το μήκος της γραμμής μπορεί να είναι όσο μεγάλο θέλουμε (αν δεν χωράει θα σκρολλάρει κατά το πλάτος της οθόνης), αλλά για πρακτικούς λόγους καλό είναι να το περιορίζουμε στους 50 χαρακτήρες. Η default τιμή είναι 20 χαρακτήρες αλλά μπορεί να αλλάξει με την παράμετρο SIZE π.χ.

```
<INPUT TYPE="text" NAME="X" SIZE="50">
```

Αντίστοιχα λειτουργεί και η παράμετρος MAXLENGTH. Με την SIZE καθορίζουμε ότι θα λάβουμε τους πρώτους X χαρακτήρες που θα γράψει ο χρήστης αλλά δεν τον εμποδίζουμε να γράψει όσους θέλει (που θα χαθούν). Η MAXLENGTH χρησιμοποιείται για να μην μπορεί να γράψει περισσότερους από τους επιτρεπόμενους. Π.χ.

```
<INPUT TYPE="text" NAME="X" SIZE="5" MAXLENGTH="5">
```

PASSWORD

Η τιμή PASSWORD της παραμέτρου TYPE χρησιμοποιείται για να απεικονίζει στην οθόνη αστερίσκους ή σφαιρίδια αντί για τους χαρακτήρες που πληκτρολογεί ο χρήστης.

Π.χ. <INPUT TYPE="password" NAME="Κωδικός">

RADIO

Πιθανώς να χρειάζεται να δημιουργήσουμε μια φόρμα που ο χρήστης θα επιλέγει μεταξύ κάποιων προκαθορισμένων τιμών για αυτά που θα συμπεριληφθούν στην φόρμα που συμπληρώνει (multiple choice). Ένας τρόπος να γίνει αυτό είναι με τα λεγόμενα RADIO BUTTONS. Για να το επιτύχουμε αυτό συνήθως χρησιμοποιούμε μια λίστα όπου TYPE="radio" Name="όποιο θέλουμε αλλά το ίδιο για όλα" Value="η τιμή κάθε επιλογής"

Π.χ.

ΕΠΕΛΕΞΕ ΤΗ ΧΩΡΑ ΣΟΥ

<INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="USA">USA

<INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="CANADA">CANADA

<INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="UK">UK

<INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="GREECE">GREECE

CHECKED

Εξ' ορισμού (by default) όλες οι τιμές των RADIO BUTTONS είναι κενές. Μπορούμε όμως να ορίσουμε κάποια σαν προεπιλεγμένη και να αποφασίσει ο χρήστης αν θα την κρατήσει ή αν θα την αλλάξει. Π.χ. στο παραπάνω παράδειγμα αν θέλουμε σαν προεπιλεγμένη την Ελλάδα η οδηγία θα είναι:

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="country" VALUE="GREECE"
CHECKED>GREECE<BR>
```

CHECKBOX

Στα RADIO BUTTONS μπορούμε να επιλέξουμε μόνο μια τιμή από την λίστα τιμών που έχουμε στην διάθεσή μας. Αν θέλουμε να επιλέγονται περισσότερες τιμές, τότε χρησιμοποιούμε την τιμή CHECKBOX στην παράμετρο TYPE. Π.χ.

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="USA" Value="yes">USA<BR>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="CANADA" Value="yes">CANADA<BR>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="UK" Value="yes">UK<BR>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="GREECE" Value="yes"
```

```
CHECKED>GREECE<BR>
```

Όπως φαίνεται από το παράδειγμα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και εδώ την CHECKED όπως κάναμε στα RADIO BUTTONS. Αντίθετα όμως από τα RADIO BUTTONS η NAME δεν έχει την ίδια τιμή σε όλα ενώ έχουμε την ίδια τιμή στην VALUE (=yes).

<SELECT>...</SELECT>

Η οδηγία αυτή δημιουργεί ένα pull down menu επιλογών από τις οποίες ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μια.

Π.χ.
ΕΠΕΛΕΞΕ ΤΗ ΧΩΡΑ ΣΟΥ:
<SELECT NAME="COUNTRY">
<OPTION>GREECE
<OPTION>FRANCE
<OPTION>GERMANY
<OPTION>ITALY
<OPTION>SPAIN
<OPTION>IRELAND
<OPTION>FINLAND
</SELECT>

Οι επιλογές εμφανίζονται στο παράθυρο που δημιουργείται με την σειρά που τις καταγράψαμε παραπάνω.

Αν το επιθυμούμε, μπορούμε η τιμή που θα λάβουμε να είναι διαφορετική από αυτή που γράφεται στο OPTION. Αυτό γίνεται με την παράμετρο VALUE. Π.χ.
<OPTION VALUE="HELLAS">GREECE

Η επιλογή για τον χρήστη θα είναι GREECE αλλά η τιμή που θα λάβει ο διαχειριστής της φόρμας θα είναι HELLAS.

Άλλες τιμές της <SELECT> η MULTIPLE και η SIZE.

Η MULTIPLE επιτρέπει στον χρήστη να επιλέγει περισσότερες από μια τιμές (αλλά δεν είναι λειτουργική και καλό είναι να αποφεύγεται). Η SIZE καθορίζει το μέγεθος του παραθύρου (πόσες γραμμές θα εμφανίζονται). Π.χ.

<SELECT NAME="COUNTRY" MULTIPLE SIZE="5">

<TEXTAREA>...</TEXTAREA>

Αν θέλουμε ο χρήστης μια φόρμας να συμπεριλάβει αρκετό κείμενο σε αυτήν (περισσότερο από μια γραμμή), τότε χρησιμοποιούμε την <TEXTAREA>. Οι παράμετροί της είναι NAME, ROWS, COLS.

NAME Η γνωστή από τα προηγούμενα

ROWS Ο αριθμός των γραμμών που θα υπάρχουν διαθέσιμες

COLS Ο αριθμός των στηλών (χαρακτήρων ανά γραμμή) που θα είναι διαθέσιμες.

Το κείμενο που θα γραφτεί θα είναι συνήθως με γράμματα courier (κάτι που δημιουργεί αρκετά προβλήματα στα Ελληνικά).

Π.χ. <TEXTAREA NAME="dokimh" ROWS="10" COLS="45">Γράψτε εδώ τις παρατηρήσεις ή τα σχόλιά σας:</TEXTAREA>

Στο παράδειγμα αυτό έχουμε 10 γραμμές 45 χαρακτήρων η κάθε μια και τον τίτλο: "Γράψτε εδώ τις παρατηρήσεις ή τα σχόλιά σας:"