

MACROSTRUTTURA DEL DOCUMENTO

Il documento HTML si divide in due parti: l'**INTESTAZIONE** e il **CORPO DEL DOCUMENTO**

Es. dichiarazione iniziale HTML 4.01 : `<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">`

Denominazione	Marcatore	Descrizione	Esempio
Documento	<code><HTML></HTML></code>	All'inizio e alla fine del documento (elemento radice)	<code><html> tutto il documento </html></code>
Intestazione	<code><HEAD></HEAD></code>	<p>Contiene informazioni descrittive, come il titolo. I dati che sono inseriti all'interno dell'intestazione non vengono visualizzati dal browser come elementi del corpo del documento.</p> <p>L'intestazione è anche il luogo di inserimento dei <i>metadati</i> HTML (come parole chiave, autore della pagina, descrizione del contenuto del documento, programma utilizzato per la realizzazione del file) utili al reperimento dell'informazione.</p>	<pre><html> <head> <META name="keywords" content="HTML, web, motori di ricerca"> <META name="author" content="Nome Cognome"> <META name="description" content="La mia pagina web"> <META name="generator" content="Blocco Note di Windows 98"> ... </head> ... </html></pre>
Titolo	<code><TITLE></TITLE></code>	Deve essere inserito nell'intestazione e viene visualizzato sulla barra del titolo del browser	<pre>... <head> <title>testo del titolo</title> </head> ...</pre>
Corpo	<code><BODY></BODY></code>	Contenuto della pagina, all'interno del quale andranno inseriti tutti gli altri marcatori HTML che vedremo.	<pre><html> <head> <title>titolo</title> </head> <body> testo del documento </body> </html></pre>
Commenti	<code><!-- questo è un commento --></code>	Non leggibile dall'utente (e non interpretato dal browser) serve a chi realizza la pagina per dare indicazioni utili in fase di lavorazione. Ottimo per il lavoro collaborativo e per rendere il codice più leggibile	<code><!-- quella che segue è la sezione di navigazione --></code>

STRUTTURA LOGICA DEL DOCUMENTO

Denominazione	Marcatore	Descrizione	Esempio
Titoli	<H*></H*>	Sono definiti 6 livelli da <H1> a <H6> che, in ordine decrescente, definiscono le dimensioni del testo e hanno come effetto l'andata a capo del testo che segue	<pre><html> <head>Intestazione <title>titolo</title> </head> <body> <h1>titolo di primo livello</h1> <h2>titolo di secondo livello</h2> <h3>titolo di terzo livello</h3> </body> </html></pre>
Paragrafo	<P></P>	Il paragrafo consente di dividere il documento in capoversi ed aumentarne quindi la leggibilità. Ottiene come effetto l'andata a capo del testo che segue e l'inserimento di una spaziatura	<pre>... <p>testo del paragrafo</p> ... questo il testo che segue in fase di layout</pre>
Interruzione riga	 	Inserimento di una andata a capo del testo che segue il marcatore (corrisponde all'invio da tastiera).	<pre>... testo del documento
questo testo andrà a capo

... questo il testo che segue in fase di layout</pre>
Sezioni	<DIV></DIV>	Utile a raggruppare più elementi che appartengono alla medesima sezione testuale, come contenitore strutturale.	<pre>... <div> <h1>titolo della sezione</h1> <p>paragrafo della sezione</p> <p>paragrafo della sezione</p> </div> ...</pre>
Porzione generica	 	Generica sezione.	<pre>... porzione non altrimenti identificabile ...</pre>
Citazione	<BLOCKQUOTE> </BLOCKQUOTE>	Visualizzato come blocco di testo rientrato rispetto al testo che precede e che segue. Richiede l'inserimento del marcatore <p>	<pre>... <blockquote> <p>testo rientrante</p> </blockquote> ...</pre>

STILI CARATTERE (fisici e logici)

Denominazione	Marcatore	Esempio	Resa in layout
Testo importante - GRASSETTO	 (al posto di cioè bold)	... testo rilevante ...	reso in grassetto
Testo enfaticizzato CORSIVO	 (al posto di <I></I> cioè italic)	... testo enfaticizzato ...	reso in <i>corsivo</i>
Testo citato	<CIT></CIT>	... <cit>testo citato</cit> ...	reso in genere in <i>corsivo</i>
Discorso diretto	<Q></Q>	... <q>discorso diretto</q> ...	reso in genere in <i>corsivo</i>

LISTE

Denominazione	Marcatore	Esempio	Resa in layout
Liste non ordinate (unordered list)	 Il puntatore di default è "disc" cioè il pallino pieno	 primo oggetto della lista secondo oggetto della lista 	<ul style="list-style-type: none"> • primo oggetto della lista • secondo oggetto della lista
Liste numerate (ordered list)	 Il puntatore di default è "1" cioè il numero	 primo oggetto della lista secondo oggetto della lista 	<ol style="list-style-type: none"> 1. primo oggetto della lista 2. secondo oggetto della lista

TABELLE

Denominazione	Marcatore	Descrizione	Esempio		
Tabella	<TABLE></TABLE>	Ogni tabella è costituita da righe (<TR>) ed ogni riga è organizzata in celle (<TD>).	... <table>tabella</table> ...		
Prima Riga (Table Header)	<TH></TH>	Intestazione della riga (quando necessaria)	... <table> <th>intestazione</th> </table> ...		
Riga (Table Row)	<TR></TR>	Dichiarazione della riga	... <table> <tr>riga</tr> </table> ...		
Cella (Table Data)	<TD></TD>	Dichiarazione della cella Es. (1 riga e due celle) <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td style="width: 50px; height: 20px;"></td><td style="width: 50px; height: 20px;"></td></tr></table>			... <table> <tr> <td>prima cella</td> <td>seconda cella</td> </tr> </table>

COLLEGAMENTI (LINK)

I link sono aree del testo che permettono, con un click del mouse, di saltare ad un documento collegato o di aprirlo. Per ogni file che intendiamo collegare dobbiamo specificare l'URL, cioè il nome o l'indirizzo. Se il file di destinazione è inserito nella stessa cartella del file HTML di partenza è sufficiente specificare il "nomedefile.estensione". Se invece il file si trova in un'altra zona dell'hard disk dovremmo specificare il percorso delle directory. Alcuni esempi:

- pippo.html; il file che richiamiamo è nella stessa cartella del file HTML di partenza (URL relativo)
- cartella1/pluto.html; il file che intendiamo inserire è situato la cartella1 all'interno della cartella corrente (cioè è una sotto directory del file HTML) (URL relativo)
- ../cartella1/topolino.html; il file che intendiamo inserire è situato la cartella1, che è la directory gerarchicamente superiore rispetto a quella del file HTML di partenza (URL relativo).
- http://www.unibo.it/Studenti/lo.html; il file è un indirizzo Web (URL assoluto)

Denominazione	Marcatore	Descrizione	Esempio
Collegamento a un documento (A sta per ANCHOR;)	<code><A ></code>	Inserisce un collegamento. Necessita OBBLIGATORIAMENTE dell'attributo HREF	
Creare il collegamento fra pagine (HREF sta per riferimento ipertestuale)	<code></code>	Una volta quindi decisa la parte del testo che vogliamo rendere "attiva" possiamo inserire il marcatore che la definisce come tale. Il marcatore conterrà l'indirizzo del documento di destinazione	... <code>testo linkabile</code> ...
Creare il collegamento ad un sito Web esterno	<code></code>	Funziona nello stesso modo del precedente	... <code>testo linkabile</code> ...
Definizione di un riferimento interno al testo (ancora)	<code></code>	Per inserire un link ad un punto preciso di un documento (lo stesso documento o uno differente) è per prima cosa necessario definire il punto che si intende rendere raggiungibile tramite link, cioè assegnare un nome alla porzione.	... <code>porzione di testo</code> ...
riferimento interno al documento corrente	<code></code>	Per linkare quindi ad un specifico punto del documento, nel link dobbiamo esplicitare il nome che abbiamo assegnato al riferimento di cui sopra (preceduto dal simbolo #)	... <code>cliccando qui si salta alla porzione chiamata "ancora"</code> che è interna al documento ...
un riferimento preciso in un altro documento	<code></code>	Possiamo anche linkare ad un punto specifico di un documento esterno (all'interno del quale dovremmo aver assegnato alla porzione che vogliamo raggiungere un <code></code>)	... <code>cliccando qui si salta alla porzione chiamata "ancora"</code> che è nel documento chiamato pippo.htm che si trova nella stessa cartella del documento corrente

INSERIRE IMMAGINI

Vale lo stesso discorso fatto per i link: per ogni immagine che intendiamo inserire nel corpo del documento dobbiamo specificarne l'URL, cioè l'indirizzo per raggiungerla o il nome.

Le immagini che possiamo inserire nel documento devono avere estensione di formato JPEG, GIF o PNG (le estensioni supportate dai browser Web).

Se il file immagine è inserito nella stessa cartella del file HTML di partenza è sufficiente specificare il "nomedefile.estensione".

Denominazione	Marcatore	Descrizione	Esempio
Inserimento dell'immagine		Elemento che segnala il posizionamento dell'immagine nel punto in cui inserisco il tag. Necessita OBBLIGATORIAMENTE degli attributi SRC e ALT	
search (URL relativo)		Richiama il nome del file. Va espresso nomefile.estensione	... testo testo ...
search (URL assoluto)		Richiama l'URL assoluto del file immagine	... testo testo ...
testo in alternativa		Testo che ha la funzione di inserire una descrizione dell'immagine	... testo testo ...

INSERIRE AUDIO E VIDEO

Per ogni file che intendiamo incorporare, dobbiamo specificare al solito l'URL.

Marcatore	<OBJECT></OBJECT>
Attributi di object	data - questo attributo può essere utilizzato per specificare il percorso dell'oggetto da inserire nella pagina type - è il tipo di oggetto da inserire (più esattamente è il MIME type dell'oggetto)
Audio/video	<object data="url del file audio video" type="audio/tipo video/tipo"> ... </object>
Esempi	FILE AUDIO <object data="pippo.mp3" type="audio/mp3">Eventuale testo descrittivo</object> FILE VIDEO <object data="pluto.wmv" type="video/windows media video">...</object>

LETTERE ACCENTATE e CARATTERI SPECIALI

È possibile utilizzare in un file HTML caratteri che esulano dal set ASCII base (comprese quindi le lettere accentate). Questa esigenza è legata alla necessità di un interscambio fra diverse piattaforme che possono non condividere il set di caratteri. È sempre bene quindi utilizzare il solo set ASCII base e richiamare le lettere accentate e i caratteri speciali tramite “riferimenti di entità”. Questi assumono la forma &nomeentità;, o &codiceISO8859-1;. Vale a dire che possiamo fare riferimento alla notazione alfabetica o a quella numerica.

Parentesi angolata d'apertura	<	Essendo caratteri di controllo del markup è bene inserire il simbolo tramite riferimento di entità	<
Parentesi angolata di chiusura	>		>
E commerciale	&		&
Virgolette doppie	"		“
Marchio registrato	® oppure ®	Carattere speciale utile	®
Copyright	© oppure ©	Carattere speciale utile	©
C con cediglia	ç	Per alfabeti non ASCII base	ç
U con umlaut	ü	Per alfabeti non ASCII base	ü
Alfa greco	α	Per alfabeti non ASCII base	α
Lettere accentate maiuscole (accento grave o acuto)	À È É Ì Ò Ù	Per alfabeti non ASCII base	À È É Ì Ù Ò
Lettere accentate minuscole (accento grave o acuto)	à è é ì ò ù	Per alfabeti non ASCII base	à è é ì ù ò ù