

## IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

## KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

## TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

## CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE  
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

## CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

# Po prostu Pajęczek 5 NxG

Autor: Maria Sokół  
ISBN: 83-7361-103-7  
Format: B5, stron: 334



Pajęczek jest najpopularniejszym polskim programem służącym do tworzenia stron WWW. Przeszedł on długą ewolucję: od prostego edytora pracującego w środowisku DOS do rozbudowanej aplikacji, wyposażonej w wiele zaawansowanych możliwości, które docenią zarówno profesjonaliści, jak i osoby traktujące tworzenie serwisów WWW jako hobby.

Bogactwo możliwości i narzędzi Pajęczka może przyprawić o zawrót głowy. Po co sięgnąć i kiedy to zrobić? Od czego zacząć i jak zapanować nad kolejnymi etapami tworzenia dokumentów i serwisu? Jak zadbać o poprawność dokumentów? Książka „Po prostu Pajęczek 5 NxG” w prosty i przystępny sposób udzieli odpowiedzi na te pytania. Znajdziesz w niej bogato ilustrowane, przedstawione krok po kroku omówienie najważniejszych funkcji Pajęczka, a przy okazji poznasz wiele sztuczek przydatnych przy tworzeniu stron WWW.

Książka omawia:

- Wersje Standard i Professional Pajęczka 5 NxG oraz różnice pomiędzy nimi
- Nowy interfejs Pajęczka i ustawienia programu
- Tworzenie i edycję dokumentów, w tym import z innych programów i edycję bezpośrednio na serwerze
- Pracę z tekstem: formatowanie, style CSS, przeszukiwanie
- Tworzenie odnośników i kontrolę ich poprawności
- Formatowanie stron WWW za pomocą tabel i ramek
- Pracę z grafiką oraz zawarte w Pajęczku narzędzia Konwerter plików graficznych i Kreator galerii grafik
- Łączenie stron WWW z plikami multimedialnymi
- Tworzenie formularzy na stronach WWW
- Szablony Pajęczka
- Zarządzanie całym serwisem WWW za pomocą narzędzi dostępnych w Pajęczku

„Po prostu Pajęczek 5 NxG” omawia zarówno wersję Standard, jak i Professional programu Pajęczek. Jest to doskonała lektura dla użytkowników poprzednich edycji programu, a także dla osób, które po raz pierwszy zetknęły się z tym programem. Po przeczytaniu tej książki z pewnością nie odłożysz jej na półkę – wręcz przeciwnie, wielokrotnie skorzystasz z przedstawionych w niej rozwiązań najczęstszych problemów, z którymi spotyka się w swojej praktyce każdy webmaster.



# Spis treści

---

	<b>Wstęp</b>	<b>9</b>
Rozdział 1.	<b>Kilka ważnych pytań</b>	<b>11</b>
	Co to jest Pajęczek?.....	11
	Czym różnią się wersje Standard i Professional? .....	12
	Skąd wziąć Pajęczka?.....	13
Rozdział 2.	<b>Przygotowanie Pajęczka do pracy</b>	<b>15</b>
	Instalacja programu .....	15
	Uruchamianie Pajęczka.....	18
	Wybór układu okna .....	19
	Wybór pasków narzędzi.....	21
	Zmiana trybu pracy .....	23
	Tworzenie dokumentu i wybór typu dokumentu .....	24
Rozdział 3.	<b>Środowisko pracy</b>	<b>27</b>
	Okno główne.....	27
	Menu główne .....	28
	Lewy panel zasobów .....	29
	Panel środkowy.....	32
	Prawy panel zasobów .....	33
	Dolny panel wyników.....	35
	Paski narzędzi .....	37
	Dostosowywanie wyglądu paska narzędzi .....	38
	Konfigurowanie pasków narzędzi .....	39
	Usuwanie przycisków z paska narzędzi.....	41
	Zmiana kolejności przycisków .....	42
	Zmiana nazwy paska narzędzi .....	43
	Przywracanie menu i paskom narzędzi domyślnych ustawień.....	44
	Główny pasek narzędzi .....	45
	Pasek narzędzi Często używane.....	48
	Pasek narzędzi Odsyłacze, tekst i formatowanie .....	52

	Pasek narzędzi Tabele i formularze.....	55
	Pasek narzędzi Grafika i multimedia.....	58
	Pasek narzędzi Java, ActiveX, SSI i inne.....	59
<b>Rozdział 4.</b>	<b>Ustawienia programu</b>	<b>63</b>
	Ogólne ustawienia programu.....	63
	Ustawienia podglądu edytowanych dokumentów.....	66
	Ustawienia kategorii Użytkownik.....	68
	Ustawienia uruchamiania programu.....	69
	Zarządzanie historiami.....	71
	Lista plików.....	72
	Dostosowanie funkcji makrokodów.....	74
	Ustawienia edytora.....	76
	Ustawienia czcionki edytora.....	78
	Konfigurowanie edytora.....	79
	Ustawienia sprawdzania pisowni.....	83
	Ustawienia kolorowania składni.....	85
	Ustawienia dokumentu.....	87
	Konfigurowanie edycji wizualnej.....	90
	Ułatwienia ustawień.....	93
	Dynamiczne podpowiedzi do PHP.....	97
	Podpowiedzi w skryptach.....	99
	Dodatkowe ułatwienia.....	101
	Ustawienia konstrukcji skryptowych.....	104
	Ustawienia sieci.....	105
	Ustawienia serwerów FTP.....	107
	Wbudowany klient FTP.....	108
	Ustawienia synchronizacji serwisów.....	111
	Ustawienia współpracy z programami.....	112
<b>Rozdział 5.</b>	<b>Tworzenie i edycja dokumentu</b>	<b>115</b>
	Tryby pracy w oknie edytora.....	115
	Rywna.....	117
	Podział okna edytora.....	119
	Menu kontekstowe edytora.....	120
	Tworzenie nowego dokumentu.....	121

Szybki start.....	122
Definiowanie sekcji META .....	123
Element BODY.....	127
Zapisywanie dokumentów.....	132
Kopie zapasowe .....	133
Plik dodatkowych informacji o dokumencie .....	134
Otwieranie dokumentów .....	136
Importowanie plików w formacie RTF .....	138
Importowanie plików baz danych .....	140
Importowanie plików pakietu Office.....	142
Otwieranie i edycja dokumentów bezpośrednio na serwerze.....	144
Zadania do wykonania .....	146
Zakładki .....	148
Nawigator.....	151
Narzędzia Nawigatora .....	152
<b>Rozdział 6. Formatowanie i edycja tekstu</b> .....	<b>153</b>
Tekst na stronie WWW.....	153
Nagłówki.....	153
Akapity tekstu.....	156
Odstępy między akapitami .....	159
Tekst preformatowany .....	161
Style fizyczne i logiczne .....	162
Rozciąganie stylu .....	163
Linia pozioma .....	165
Tekst animowany .....	166
Listy wypunktowane i numerowane — Generator wyliczeń .....	169
Zamiana tekstu na listę numerowaną.....	172
Polecenia wstawiania i edycji znaczników listy .....	173
Lista definicji.....	174
Zamiana tekstu na tabelę.....	175
Wyszukiwanie i zamiana tekstu.....	177
Zaawansowane wyszukiwanie i zamiana.....	178
Kontrola poprawności pisowni .....	181
Komentarze .....	183

Rozdział 7.	<b>Połączenia</b>	<b>185</b>
	Adres URL .....	185
	Połączenia .....	186
	Tworzenie połączeń.....	187
	Tworzenie połączeń e-mail.....	190
	Zakotwiczenia.....	191
	Tworzenie map odsyłaczy.....	193
	Sprawdzanie poprawności połączeń.....	196
	Wyniki weryfikacji poprawności połączeń i naprawa połączeń.....	198
Rozdział 8.	<b>Tabele</b>	<b>199</b>
	Do czego służą tabele .....	199
	Bardzo szybka tabela.....	200
	Definiowanie szkieletu tabeli .....	202
	Edytor tabel .....	205
	Wstawianie i edycja znaczników tabeli .....	212
	Grupowanie kolumn .....	214
Rozdział 9.	<b>Obrazy</b>	<b>215</b>
	Podstawowe informacje .....	215
	Wstawianie obrazu w dokumencie.....	217
	Konwerter plików graficznych .....	221
	Kreator galerii grafik .....	224
	Obrazy aktywne .....	230
Rozdział 10.	<b>Multimedia</b>	<b>231</b>
	Wstawianie dźwięku lub muzyki .....	231
	Osadzanie multimedialnych .....	233
	Inne obiekty na stronie WWW .....	236
Rozdział 11.	<b>Kaskadowe arkusze stylów</b>	<b>239</b>
	Ogólna postać kaskadowego arkusza stylów.....	239
	Rodzaje kaskadowych arkuszy stylów.....	240
	Klasy.....	242
	Inspektor CSS .....	243
	Formatowanie tekstu za pomocą arkusza stylów.....	245
	Wydzielanie bloków tekstu .....	248
	Kreator selektora .....	249

---

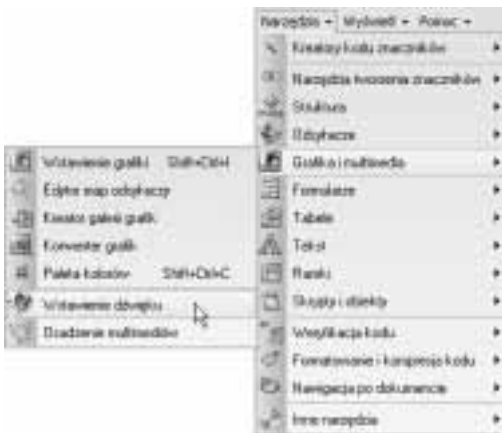
Definiowanie klas .....	252
Zewnętrzne arkusze stylów .....	254
Zastosowanie makrokodów do wstawiania zewnętrznych arkuszy stylów .....	255
Korzystanie z wbudowanych arkuszy CSS Pajęczka .....	258
Nawigator CSS .....	260
Formatowanie arkuszy CSS .....	261
Kontrola składni CSS .....	262
Pomoc kontekstowa .....	264
<b>Rozdział 12. Ramki</b> .....	<b>265</b>
Ramki i układy ramek .....	265
Kreator ramek .....	267
Układ ramek .....	271
Pływająca ramka .....	273
<b>Rozdział 13. Formularze</b> .....	<b>275</b>
Podstawy .....	275
Generator formularzy .....	277
Formularz wysyłany pocztą .....	284
Zaproszenie na stronę .....	286
<b>Rozdział 14. Szablony Pajęczka</b> .....	<b>287</b>
Szablony .....	287
Tworzenie dokumentu na podstawie szablonu Pajęczka .....	288
Dostosowywanie szablonu .....	290
Dokument wykorzystujący ramki .....	291
Skrypty JavaScript i VBScript .....	293
Szablony serwisów .....	295
<b>Rozdział 15. Serwisy</b> .....	<b>297</b>
Zakładka Moje serwisy .....	297
Przeglądanie plików .....	300
Definiowanie serwisu .....	302
Dodawanie składników serwisu .....	306
Definiowanie głównego pliku serwisu .....	308
Mapa serwisu .....	309
Sprawdzanie spójności serwisu .....	311

---

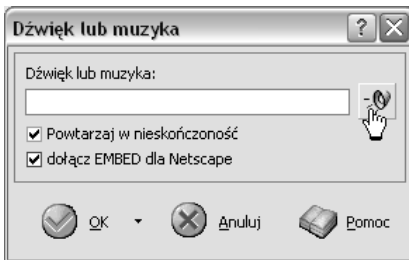
Oczyszczanie serwisu .....	312
Kontrola poprawności połączeń .....	314
Kontrola poprawności kodu .....	315
Kontrola pisowni w serwisie .....	317
Synchronizacja serwisu.....	319
<b>Skorowidz</b>	<b>323</b>



**Rysunek 10.1.** Aby wstawić dźwięk lub muzykę, kliknij przycisk na pasku Grafika i multimedia



**Rysunek 10.2.** Pozycja Wstawianie dźwięku w menu Narzędzia także otwiera okno Dźwięk lub muzyka




**Rysunek 10.3.** W polu Dźwięk lub muzyka podaj ścieżkę do pliku z dźwiękiem

## Wstawianie dźwięku lub muzyki

Pajączek umożliwi Ci tworzenie dokumentów multimedialnych. Możesz, na przykład, dodać do swoich stron WWW muzykę, która będzie odtwarzana w tle. Dźwięki mogą występować w postaci spróbkowanej (format .WAV lub .AU) lub w formacie .MID. Muzyka i dźwięki są wstawiane na stronie WWW za pośrednictwem elementu OBJECT. Element ten wprowadza jednolity sposób umieszczania na stronach internetowych różnych obiektów, takich jak pliki dźwiękowe, MPEG, animacje Shockwave oraz aplety JAVA i kontrolki ActiveX.

### Aby do dokumentu HTML dodać dźwięk lub muzykę:

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu kodu, w którym chcesz wstawić element OBJECT.
2. Kliknij przycisk  na pasku *Grafika i multimedia* (rysunek 10.1) lub wybierz w menu *Narzędzia* pozycję *Grafika i multimedia*, a następnie pozycję *Wstawianie dźwięku* (rysunek 10.2).
3. Pojawi się okno *Dźwięk lub muzyka* (rysunek 10.3).



4. W polu *Dźwięk lub muzyka* podaj ścieżkę do pliku z dźwiękiem. Możesz skorzystać z okna *Wybierz plik dźwiękowy* (rysunek 10.4), otwieranego za pomocą przycisku obok pola, aby odszukać na dysku plik *.WAV*, *.MID* lub *.AU*.
5. Zaznacz pole wyboru *Powtarzaj w nieskończoność*, aby dźwięk lub muzyka były odtwarzane aż do opuszczenia strony przez użytkownika.
6. Zaznacz pole wyboru *Dołącz EMBED dla Netscape*, jeśli chcesz wstawić również znacznik EMBED, który jest obsługiwany przez przeglądarki Netscape Navigator, Mozilla czy Opera.
7. Kliknij *OK*, aby wstawić kod do dokumentu.
8. Zapisz swój dokument i wyświetl w oknie *Przeglądanie* lub w przeglądarce — zabrzmi muzyka.

### Wskazówka

- Polecenie *Wstawianie dźwięku* jest dostępne także w menu podrzędnym *Narzędzia tworzenia znaczników* menu *Narzędzia* (rysunek 10.5). Warto, abyś przeglądał od czasu do czasu tę długą listę narzędzi, bowiem jest tu pełen zestaw webmastera.



Rysunek 10.4. Wskaż plik, który chcesz uczynić tłem dźwiękowym swojej strony



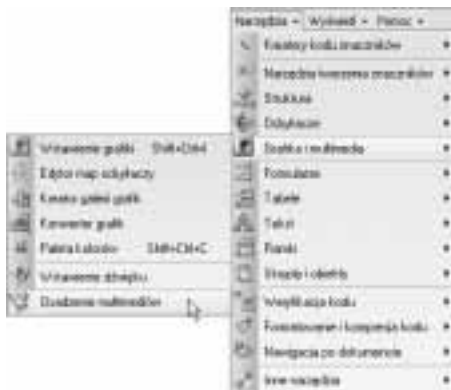
Rysunek 10.5. Narzędzia tworzenia znaczników



**Rysunek 10.6.** Najprostsza metoda otwarcia okna Osadzanie multimediów



**Rysunek 10.7.** To samo narzędzie znajdziesz na pasku Java, ActiveX, SSI i inne



**Rysunek 10.8.** Polecenie Osadzanie multimediów znajduje się także w menu głównym





**Rysunek 10.9.** Osadzanie multimediów — zdefiniuj ustawienia

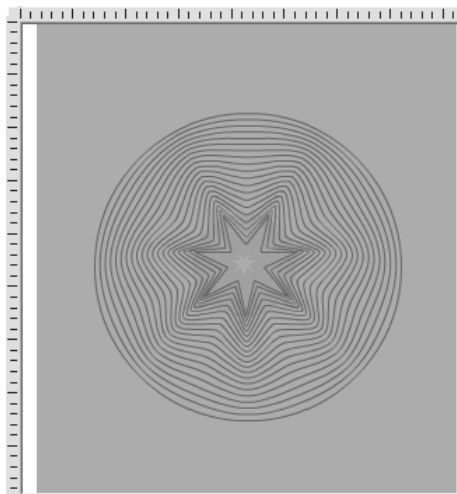
## Osadzanie multimediów

*Obiekt osadzony* to plik zewnętrzny, który jest odtwarzany bezpośrednio na stronie WWW. Obiekty osadzone to z reguły pliki multimedialne, zapisane w specjalnych formatach dokumenty lub małe programy, takie jak aplety Javy. Zaczniemy od osadzenia obiektu multimedialnego, takiego jak animacja Flash.

### Aby osadzić w dokumencie obiekt:

1. Umieść punkt wstawiania w miejscu kodu, w którym chcesz osadzać obiekt.
2. Kliknij przycisk  na pasku *Grafika i multimedia* (rysunek 10.6) lub na pasku *Java, ActiveX, SSI i inne* (rysunek 10.7). Ewentualnie wybierz pozycję *Osadzanie multimediów* w menu podrzędnym *Grafika i multimedia menu Narzędzia* (rysunek 10.8).
3. Wyświetlone zostanie okno *Osadzanie multimediów* (rysunek 10.9).
4. W sekcji *Typ osadzanych mediów* wybierz typ osadzanego pliku:
  - ▲ Macromedia Flash,
  - ▲ Macromedia Shockwave,
  - ▲ Realmedia,
  - ▲ Apple Quicktime.
5. W polu tekstowym *Ścieżka do pliku z mediami* wpisz ścieżkę do pliku z prezentacją lub filmem. Kliknij przycisk  obok pola, jeśli nie pamiętasz ścieżki dostępu, i odszukaj plik w oknie dialogowym.
6. W sekcji *Sposób osadzenia* wybierz sposób osadzenia prezentacji lub filmu:
  - ▲ *Obiekt (ActiveX)* — wstawiona zostanie tylko kontrolka ActiveX (to technologia obsługiwana tylko przez przeglądarki Internet Explorer).
  - ▲ *Obiekt (ActiveX) + Embed* — w tym przypadku oprócz kontrolki ActiveX wstawiony zostanie także obiekt EMBED (dla przeglądarek Netscape). Jest to zalecane ustawienie.
  - ▲ *Embed* — wstawiony zostanie tylko obiekt EMBED.

7. W sekcji *Parametry prezentacji* podaj w polach tekstowych *Wysokość* i *Szerokość* wymiary obszaru rezerwowanego na potrzeby obiektu (są to atrybuty HEIGHT i WIDTH elementu OBJECT).
8. W polu *Wpisz nazwę* podaj nazwę obiektu (atrybut NAME) — jest ona opcjonalna, a wykorzystuje się ją do celów identyfikacji obiektu, na przykład z poziomu skryptów.
9. W polu *Identyfikator* wpisz identyfikator (ID) wstawianego obiektu — jest on także opcjonalny.
10. W polu *Codebase* podaj adres URL, który jest podstawą dla adresów względnych określonych przez atrybuty CLASSID, DATA i ARCHIVE.
11. W polu *Plugin* podaj adres URL, z którego przeglądarka będzie mogła pobrać wtyczkę odtwarzacza mediów wybranego typu, o ile nie jest ona już dostępna.
12. W sekcji *Dodatkowe parametry* możesz zmienić domyślne parametry przekazywane do odtwarzacza mediów, jak na przykład kolor tła, liczbę odtworzeń sekwencji wideo, itp.  
Lista parametrów zmienia się wraz ze zmianą typu prezentacji wybranego w górnej części okna.
13. Jeśli chcesz określić dodatkowe atrybuty, które nie mają swoich odpowiedników w oknie narzędzia, kliknij przycisk *Zdarzenia i atrybuty*, aby otworzyć okno *Zdarzenia i inne atrybuty*. Możesz tam również określić zdarzenia dla języków skryptowych, pozwalające na uzyskanie różnych efektów specjalnych.
14. Zamknij okno *Osadzanie multimediów*. Zapisz swój dokument i przetestuj jego działanie w oknie *Przeglądanie* lub w przeglądarce (rysunek 10.10). Kod źródłowy zaprezentowano na rysunku 10.11.



Rysunek 10.10. Animacja Flash w oknie *Przeglądanie*

```

<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96b8-444553540000"
width="300" height="300" style="display:inline-block; vertical-align:middle;"/>
<param name="movie" value="movie.swf" />
<param name="quality" value="high" />
<param name="bgcolor" value="#FFFFFF" />
</object>

<embed src="movie.swf" width="300" height="300" pluginspage="
http://www.adobe.com/go/flashplayer" type="application/x-shockwave-flash"
quality="high" bgcolor="#FFFFFF" />
</embed>
</div>

```

Rysunek 10.11. Kod źródłowy animacji

## Element OBJECT

Element OBJECT można lokować w sekcji HEAD lub BODY. Między znacznikami <OBJECT> i </OBJECT> umieszczany jest tekst alternatywny lub zamienny kod HTML. Znacznik <PARAM> definiuje ustawienia dla wstawianego obiektu.

Oto niektóre atrybuty opcjonalne:

ARCHIVE="url1,url2,...,urln"

— lista adresów URL do zasobów wykorzystywanych przez obiekt;

CLASSID="url" — określa implementację obiektu. Składnia adresu URL zależy od typu obiektu. Przykładowo, dla zarejestrowanych obiektów kontrolnych ActiveX składnia jest następująca:

CLSID:class-identifier;

CODEBASE="url" — bezwzględny adres URL będący podstawą dla adresów względnych określonych przez atrybuty classid, data i archive. Jeżeli nie jest podany, to aktualnym adresem będzie ścieżka aktualnego adresu dokumentu WWW; CODETYPE="typ\_MIME" — typ MIME obiektu;

DATA="url" — URL określający ulokowanie danych obiektu;

HEIGHT="piksele|wartość%"  
— wysokość okna obiektu;

WIDTH="piksele|wartość%"  
— szerokość okna obiektu;

NAME="tekst" — nazwa obiektu;

STANDBY="tekst" — informacja dla użytkownika wyświetlana w trakcie ładowania obiektu;


TYPE="typ\_MIME" — typ danych wyspecyfikowanych w atrybucie data;

USEMAP="url" — ulokowanie stowarzyszonej z obiektem mapy odnośników.

## Inne obiekty na stronie WWW

Pajęczek 5 NxG jest wyposażony w narzędzie pozwalające umieszczać na stronie WWW obiekty różnego typu: aplety Java, kontrolki ActiveX, itp. Skorzystamy z niego, aby umieścić w tworzonym dokumencie kontrolkę *Windows Media Player*, dzięki której użytkownik będzie mógł odtworzyć sobie utwór bezpośrednio ze strony WWW. Opisaną tu procedurę będziesz mógł wykorzystać także dla innych obiektów.

### Aby wstawić obiekt do dokumentu:

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu kodu, w którym chcesz wstawić obiekt.
2. Kliknij na pasku narzędzi *Java, ActiveX, SSI i inne* przycisk  (rysunek 10.12) lub wybierz pozycję *Wstawianie ActiveX* w menu podrzędnym *Narzędzia tworzenia znaczników* menu *Narzędzia* (rysunek 10.13).

Są jeszcze inne polecenia, które także prowadzą do tego samego celu — okna *Wstawianie obiektu*. Narzędzie pojawia się w kilku predefiniowanych odmianach, które zależą od tego, jaki obiekt chcesz wstawić.

3. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Wstawianie obiektu* (rysunek 10.14).



Rysunek 10.12. Kliknij wskazywany przycisk na pasku narzędzi



Rysunek 10.13. Wstawianie ActiveX to polecenie równoważne kliknięciu przycisku na pasku narzędzi



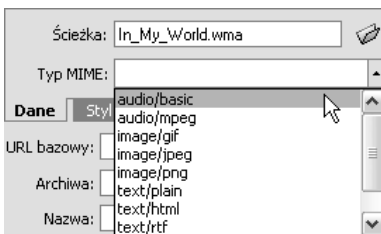
Rysunek 10.14. Okno Wstawianie obiektu



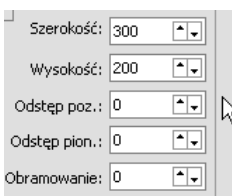
**Rysunek 10.15.** Zaznacz pole *Kod*, wybierz opcję *ActiveX* i odszukaj na liście nazwę kontrolki



**Rysunek 10.16.** W polu *Ścieżka* kliknij ikonę obok pola i odszukaj plik, który ma być odtwarzany




**Rysunek 10.17.** W polu *Typ MIME* podaj typ *MIME*



**Rysunek 10.18.**  
Zdefiniuj wymiary  
okna obiektu

4. W zakładce *Ustawienia obiektu* zaznacz pole wyboru *Kod* i wybierz typ osadzanego obiektu. Ponieważ chcemy wstawić na stronie WWW odtwarzacz *Windows Media Player*, wybierzemy opcję *ActiveX* (rysunek 10.15).
5. Przewiń listę z prawej strony opcji i odszukaj pozycję *Windows Media Player*.
6. W polu *Ścieżka* kliknij ikonę obok pola i odszukaj plik, który ma być odtwarzany (rysunek 10.16).
7. Sprawdź w specyfikacji kontrolki *ActiveX* jej typ *MIME* i podaj go w polu *Typ MIME*. Rozwiń listę typów i wybierz żądany typ z listy (rysunek 10.17).
8. Zdefiniuj wygląd obiektu na stronie — podaj wymiary obszaru zajmowanego przez obiekt, odstępy od innych elementów strony, itp. (rysunek 10.18).

9. Kliknij zakładkę *Parametry dla obiektu* — tu zdefiniujemy dodatkowe parametry, które zostaną przekazane wstawianemu obiektowi przy starcie. Ustala się je za pomocą narzędzia *Parametr obiektu*, które jest dostępne bezpośrednio w tym oknie po kliknięciu przycisku oznaczonego znakiem plus  (rysunek 10.19) Dodamy parametr `fileName`, którego wartością będzie nazwa pliku danych, parametr `autoStart` o wartości `false` (aby użytkownik sam mógł uruchamiać odtwarzanie) i parametr `showControls` o wartości `true`, aby włączyć wyświetlanie kontrolki.



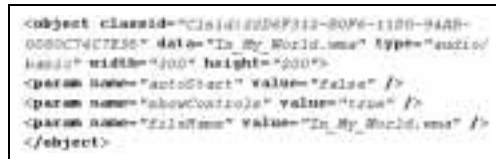
Rysunek 10.19. Zdefiniuj parametry

10. Gdy naciśniesz przycisk *OK* w oknie *Parametr obiektu*, parametr pojawi się w oknie *Wstawianie obiektu* (rysunek 10.20).



Rysunek 10.20. Parametry obiektu

11. Naciśnij w oknie *Wstawianie obiektu* przycisk *OK*, aby wstawić kod w dokumencie (rysunek 10.21).



Rysunek 10.21. Ten fragment kodu pozwoli umieścić Windows Media Player na stronie WWW

12. Zapisz dokument i przetestuj jego działanie w przeglądarce (rysunek 10.22).

### Wskazówki

- Jeśli wybierzesz jako typ obiektu aplet Javy, konieczne będzie wskazanie ścieżki dostępu do pliku `*.class` lub `*.jar` w polu o nazwie *Ścieżka*. Można także opcjonalnie określić typ MIME tego pliku.
- Lista rozwijana *Znacznik* umożliwia wybór znacznika, za pośrednictwem którego obiekt zostanie umieszczony w dokumencie. Znacznik `<OBJECT>` jest zgodny z HTML 4.0 i daje największe możliwości.
- Jeśli zależy Ci na poprawnym wyświetlaniu apletu Javy również w starszych przeglądarkach, możesz zadeklarować znacznik `<APPLET>` (tego rozwiązania specyfikacja HTML jednak nie zaleca).
- Jeżeli pole wyboru *Kod* nie zostało zaznaczone, podaj ścieżkę oraz typ MIME obiektu danych w polach tekstowych zakładki *Dane*.



Rysunek 10.22. Możesz odtworzyć utwor