

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

Projektowanie stron WWW. Jak to zrobić?

Autorzy: Robin Williams, John Tollet

Tłumaczenie: Sławomir Dzieniszewski (rozdz. 1 - 8),

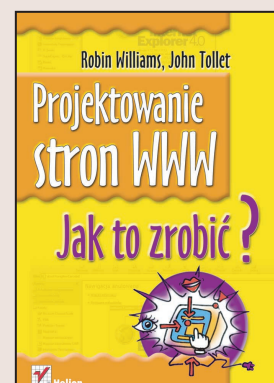
Łukasz Kołodziej (rozdz. 9), Sebastian Marek

(rozdz. 10 - 13, dod. A)

ISBN: 83-7361-234-3

Tytuł oryginału: [The Non-Designer's Web Book, 2nd Edition](#)

Format: B5, stron: 300



Gdyby tworzenie stron internetowych było zarezerwowane jedynie dla profesjonalistów, internet świeciłby pustkami. Każdy, również Ty, może spróbować swoich sił w projektowaniu stron. Być może Twoja witryna będzie niezbyt skomplikowana i mniej rozbudowana, niż strony tworzone przez zawodowców, ale to nie znaczy, że musi być nieatrakcyjna i niefunkcjonalna.

W książce „Projektowanie stron WWW. Jak to zrobić?” Robin Williams przekazuje amatorom tworzenia stron internetowych całą wiedzę, niezbędną by zaistnieć w sieci. Nie jest to podręcznik HTML-a jakich wiele: znajdziesz tu komplet informacji potrzebnych do stworzenia strony, której nie będziesz musiał się wstydzić, a więc także wskazówki dotyczące tworzenia układu strony, grafiki, umieszczania strony na serwerze i jej promocji. A wszystko to podane przystępnie i prosto.

Dzięki książce dowiesz się:

- Jak korzystać z możliwości internetu i wyszukiwać w nim informacje
- Gdzie szukać miejsca, w którym umieścić witrynę
- Czym różnią się publikacje internetowe od klasycznych drukowanych
- Jakie są podstawowe zasady projektowania, które muszą znać nawet początkujący
- Na czym polega projektowanie systemu nawigacji po stronach internetowych
- Jak tworzyć grafikę na potrzeby stron WWW
- Jak właściwie dobrać krój pisma
- Jakie sztuczki możesz zastosować, by uatrakcyjnić stronę
- Jak przesłać swoją stronę na serwer
- Jakie są metody promocji gotowej witryny WWW

Wieloletnie doświadczenie Robin Williams i jej wyjątkowy styl, trafiający w potrzeby osób bez specjalistycznego przygotowania sprawi, że nauka projektowania stron stanie się satysfakcjonującą przygodą.

Jeśli dopiero rozpoczynasz zabawę z tworzeniem stron internetowych – zacznij od tej książki.



Spis treści

Wprowadzenie	11
--------------------	----

Gześć pierwsza: Korzystanie z sieci WWW

1 Czym jest sieć WWW	15
Internet	16
Modemy	17
Prędkości modemów	18
Usługi online i dostawcy usług internetowych	19
Co można znaleźć w internecie?	20
Sieć WWW	21
Orientowanie się w sieci WWW	22
Przeglądarki	23
Przeglądarka przeglądarce nierówna	24
Adresy internetowe, czyli inaczej adresy URL	25
Wprowadzanie adresu URL	26
Więcej o nazwach domen	26
Więcej o adresach URL	27
Co to takiego dodatki?	28
Który plikściągnąć? (.sit .hqx .bin .sea .zip .mme)	29
Usługa online czy dostawca usług internetowych?	30
Komercyjna usługa online	30
Dostawca usług internetowych	30
Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	31
Czas na quiz	32
2 Przeszukiwanie internetu	33
Przeszukiwanie internetu	34
Katalogi internetowe	35
Yahoo	36
Kolejna dobra strona Yahoo	38
Wyszukiwarki	39
Czytaj wskazówki!	40
Więcej informacji na temat sposobów przeszukiwania internetu	41
Adresy ułatwiające wyszukiwanie	42
Nie ograniczajcie się tylko do tych narzędzi	43
Czas na quiz	44

Część druga: Tworzenie stron WWW

3	Czym właściwie są strony WWW?	47
	Czym są strony WWW?	48
	Jak tworzy się stronę WWW?	50
	To wcale nie takie trudne	51
	Formatowanie tekstu	52
	Akapit a kod Break	52
	Zmianianie kolorów	54
	Tworzenie łączy internetowych	56
	Tworzenie łączy pocztowego	58
	Dodawanie grafiki	60
	Tworzenie tabel	62
	Absolutna i relatywna szerokość tabeli	62
	Czym są ramki?	64
	Samodzielne pisanie kodu HTML	66
	Tworzenie kolejnych stron	66
	Co dalej?	66
	Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	67
	Czas na quiz	68
4	Co warto wiedzieć zanim zaczniemy tworzyć własną witrynę	69
	Organizowanie plików	70
	Organizowanie plików z pomocą folderów	70
	Organizowanie plików za pomocą nazw	70
	Wymogi nazywania plików	71
	Zachowywanie stron i nadawanie im tytułów	72
	Co tak naprawdę robi przeglądarka?	74
	Co to jest serwer WWW?	76
	Jak znaleźć serwer WWW	77
	Opłaty za goszczenie stron internetowych	77
	O co należy pytać właściciela serwera WWW	78
	Nazwa domeny i reszta twojego adresu URL	79
	Własna domena	80
	Serwery wirtualne	80
	Wstępne planowanie witryny	81
	Do kogo witryna jest adresowana	81
	Przygotowanie wstępnego projektu	82
	Zbieranie i porządkowanie materiałów	82
	Zachowywanie materiałów roboczych	82
	Lista czynności wstępnych	84
	Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	85
	Czas na quiz	86

Część trzecia: Projektowanie publikacji WWW

5	Publikacje drukowane a publikacje w sieci WWW	89
	Koszty publikacji	90
	Kolor!	92
	Poprawki, aktualizacje i archiwizowanie	93
	Rozprowadzanie informacji	94

Kontakt z klientem	95
Świat informacji	96
Rozmiar plików	97
Dźwięk i animacje	98
Rozmiary i dostępność informacji	99
Miejsce zamieszkania projektanta	100
Zalety wydawnictw drukowanych	101
Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	103
Czas na quiz	104
6 Podstawowe zasady projektowania	105
Wyrównanie	106
Bliskość	110
Akapit a kod Break	113
Powtórzenia	114
Kontrast	118
Tworzenie punktu koncentracji	118
Ortografia!	121
Łączenie różnych technik	122
Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	123
Czas na quiz	124
7 Projektowanie interfejsu i systemu nawigowania	125
Zacznijmy od prostego planu witryny	126
Formatowanie strony w poziomie	128
Standardowy rozmiar strony	128
Projektowanie systemu nawigowania	132
Style nawigowania	133
Nawigowanie a ramki	134
Powtarzalność	135
Gdzie się znajdujemy	135
Więcej niż jeden sposób nawigowania	136
Tematyka witryny narzuca styl systemu nawigowania	138
Indeks zawartości lub mapa witryny	140
Ostrożne korzystanie z łączy	141
Należy unikać tworzenia irytujących łączy	141
Uczmy się od innych	142
Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	143
Czas na quiz	144
8 Jak odróżnić dobry projekt od złego	145
Złe projekty	146
Dobre projekty	150
Lista kontrolna złych pomysłów	152
Lista kontrolna dobrych pomysłów	154

Część czwarta: Kolory, grafika i czcionki

9 Kolory w internecie	157
Estetyka koloru	157
Kolory CMYK	159
Kolory RGB	160
Kolory indeksowe	161

Głębina kolorów	162
Rozdzielczość monitora	164
Rozdzielczość ilustracji	166
Bezpieczne kolory przeglądarki	167
Skąd wziąć bezpieczne kolory przeglądarki?	167
Tworzenie bezpiecznych kolorów przeglądarki	168
Hybrydowe bezpieczne kolory przeglądarki	170
Czas na quiz	172
10 Podstawy grafiki komputerowej	173
Formaty plików	174
Terminologia formatów plików graficznych	175
Format GIF	176
Zalety plików GIF	176
Kiedy wybrać format GIF	177
Format pliku JPEG	178
Postępowość plików JPEG	178
Zalety plików JPEG	178
Kiedy wybrać format JPEG	179
Antyaliasowanie	180
Rozmiar plików graficznych	181
Mała lekcja o bitach i bajtach	181
Jak określić prawidłową wielkość pliku?	181
Mapy obrazu	182
Mapy obrazu po stronie klienta i po stronie serwera	182
Rezerwowe etykiety	184
Miniaturki	185
Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	187
Czas na quiz	188
11 Jak przygotować pliki graficzne do wykorzystania w sieci WWW	189
Wykaz plików graficznych używanych w internecie	190
Jeżeli nie chcesz sam tworzyć elementów graficznych	191
Jeżeli nie masz Photoshopa	192
Tanie oprogramowanie	192
Programy shareware do konwertowania plików	192
Photoshop to inwestycja w przyszłość	192
Jak przenieść zdjęcia i grafiki do komputera	193
Wyślij negatyw do studia fotograficznego	193
Co powiedzieć osobie, której zlecasz skanowanie	194
Samodzielne skanowanie	195
Używanie aparatu cyfrowego	196
Szczegółowe instrukcje	
Tworzymy plik GIF (patrz również: strony 202 – 203!)	198
Tworzymy plik JPEG(zobacz również strony 202 – 203!)	200
Tworzymy pliki GIF i JPEG	202
Tworzymy mapę obrazu	204
Tworzymy obrazek na tło strony	207
Obrazek przy lewej krawędzi strony jako jej tło	207
Obrazek przy górnej krawędzi strony jako jej tło	208
Tworzenie tła z teksturą	209

Filtr Tworzenie płytek	210
Obrazek o takim kolorze tła, jak kolor tła strony	211
Co w przypadku, gdy na tle strony została umieszczona kolorowa tekstura?	212
Duży obrazek w tle strony	213
Unikanie efektu poświaty oraz artefaktów	214
Tworzymy animowanego GIF-a	216
12 Typografia w sieci WWW	219
Czytelność a przejrzystość	220
Czytelność	220
Przejrzystość	221
Łamanie zasad	221
Bądź rozsądny	221
Cudzysłowy	223
Domyślny rodzaj i rozmiar czcionek	224
Ostatnia uwaga: nie kontroluj wszystkiego	224
Uniwersalne czcionki	225
Zmienne środowiskowe	226
Inne ważne rzeczy	228
Proporcjonalne i nieproporcjonalne	228
Style fizyczne i logiczne	228
Inne znaki specjalne	229
Przekleństwo podkreślenia	229
W trakcie pracy	230
Kaskadowe arkusze stylów	230
Czcionki dynamiczne oraz TrueDoc	230
Czcionki OpenType	230
Darmowe czcionki	230
Wycieczka bez przewodnika po sieci WWW	231
Czas na quiz	232
13 Wskazówki i odpowiedzi dla zaawansowanych	233
Zabawa z tabelami	234
Bogatsze kolory	236
Wstępne ładowanie obrazków	237
Czytelniejsze małe czcionki	238
Zastępcze źródło niskiej jakości	240
Cięcie plików na kawałki	242
Cięcie pliku GIF w celu stworzenia animacji	242
Cięcie obrazka w celu stworzenia oryginalnego układu strony	244
Przydatne wskazówki dla użytkowników Photoshopa	247
Skróty klawiaturowe	247
Dostosowywanie opcji	248
Sposoby na ułatwienie pracy	249
Wykorzystanie wielu warstw do stworzenia przycisków nawigacyjnych	250
Rzucamy cień	251
Efekt rollover oraz efekt zmiany obrazków	253
Proste poprawki w kodzie HTML	257
Formularze	260
Animacje Flash	261

Część piąta: Skończyłeś — i co dalej?

14 Przetestuj i popraw witrynę	265
Oprogramowanie wspomagające	
zarządzanie witrynami internetowymi	266
Testowanie witryny	268
Najpierw przenieś swój folder	268
Test w przeglądarce w trybie offline	268
Obserwuj innych, jak przeglądają twoją witrynę	269
Różne przeglądarki dla różnych ludzi	269
Poprawki	270
Inne wskazówki	271
Czas na quiz	272
15 Jak przesłać i uaktualnić witrynę na serwerze	273
Zanim przesyłasz witrynę na serwer	273
Zgromadź pliki	274
Przesyłanie plików na serwer	276
Sprawdź witrynę w sieci	278
Uaktualnianie plików	280
Dodatkowe witryny	280
Czas na quiz	282
16 Jak zarejestrować witrynę	283
Wyszukiwarki internetowe	284
Specjalistyczne narzędzia zrobią to za ciebie	284
Więcej wcale nie znaczy lepiej	284
Wyszukiwarki specjalistyczne	285
Dodaj moje łącze, ja dodam twoje	285
Popularność witryny	285
Czego szukają wyszukiwarki?	286
Tytuł strony	286
Pierwszy akapit strony głównej	286
Zaśmiecanie kodu	286
Znaczniki meta	287
Zareklamuj witrynę	288
Reklamuj się wszędzie, gdzie tylko możesz	288
Wyróżnienia i nagrody	289
Dodawaj regularnie witrynę do wyszukiwarek	289
Znajdź swoją witrynę	289
Czas na quiz	290

Dodatki

Odpowiedzi do quizów	292
Indeks	293

część piąta
Skończyłeś
— i co dalej?

POWIEDZIAŁA,
ŻE SĄ
PRZYJACIELE ŻYWI
ISA
PRZYJACIELE WIRTUALNI.

ODPARŁ,
ŻE NIE JEST PEWNY,
KTÓRYM ON JEST.

- Rzeczywistość taka bywa -
— ODRZEKŁA.

Ta bezprzewodowa skrzynka grająca nie ma żadnej wyobraźalnej wartości handlowej. Kto będzie chciał płacić za przesyłanie wiadomości do nieznanego odbiorcy?

Wspólnicy Dawida Sarnoffa w odpowiedzi na jego usilne prośby o zainwestowanie w radio, rok 1920

Przetestuj i popraw witrynę

Zanim udostępnisz stronę całemu światu, musisz jeszcze sprawdzić, czy działa poprawnie. Zapewniamy cię, iż wyjątkiem jest strona, która po przesłaniu na serwer wygląda idealnie. W tym rozdziale powiemy o oprogramowaniu wspomagającym zarządzanie witrynami internetowymi, które pomoże zapanować nad poszczególnymi częściami witryny. Poprowadzimy cię także przez proces testowania strony oraz poprawiania prostych błędów. Mimo iż jest to najbardziej frustrujący etap procesu tworzenia witryny WWW, nie można sobie pozwolić na jego pominięcie.



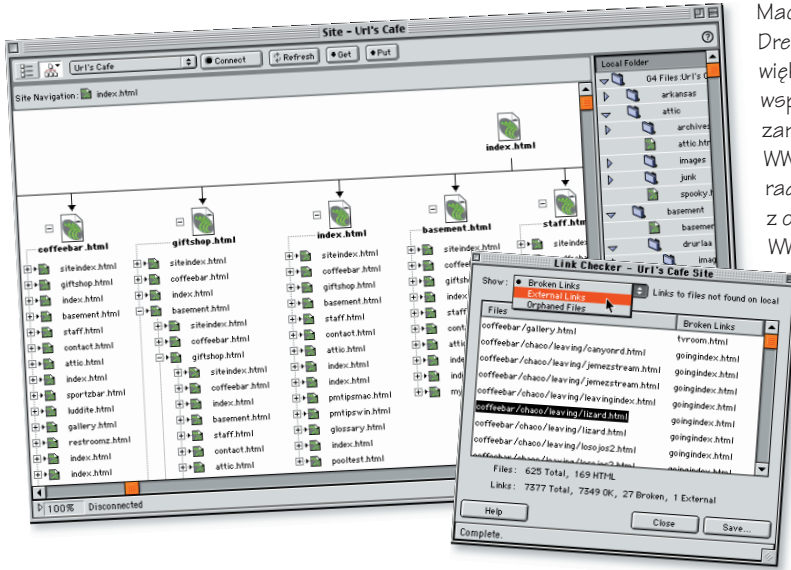
Oprogramowanie wspomagające zarządzanie witrynami internetowymi

W całej książce staraliśmy się przewidzieć sytuacje, w jakich możesz popełnić błędy. Pamiętaj, aby umieszczać pliki graficzne w odpowiednim folderze, zanim zostaną wykorzystane na stronie. Nie przenos plików do innych folderów ani **nie** zmieniaj ich nazw po połączeniu ze stroną. Jeżeli zastosujesz się do naszych zaleceń, nie będziesz musiał później poprawiać łączy do stron i plików graficznych. Zaoszczędzisz tym samym wiele czasu. Załóżmy, że zapisałeś ilustrację w pliku *home.gif* oraz że wykorzystujesz ją na każdej stronie WWW. Jeżeli przeniesiesz ten plik do innego folderu albo zmienisz jego nazwę na *gohome.gif*, będziesz musiał zmienić nazwę tego pliku na każdej stronie, na której on występuje. Nie stanowi to wielkiego problemu w przypadku, gdy witryna składa się z pięciu stron. Jeżeli jednak pracujesz nad witryną składającą się z 30, 150 lub 600 stron, wykonanie takiej zmiany jest już większym problemem. Podobna sytuacja wystąpi wtedy, gdy planujesz stworzenie witryny składającej się tylko z pięciu stron, ale w miarę upływu czasu rozrasta się ona do 120 stron i w związku z tym wymaga reorganizacji, stworzenia folderów dla nowych sekcji itd. Ręczne wprowadzanie takich zmian jest bardzo czasochłonne i nudne. W takich przypadkach zastosowanie znajduje *oprogramowanie wspomagające zarządzanie witrynami WWW*.

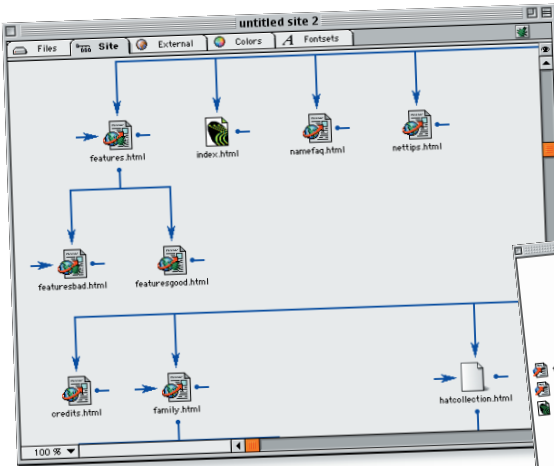
Oprogramowanie to, jak sama nazwa wskazuje, pomaga w zarządzaniu witryną, którą tworzysz. Dobry program potrafi przeszukać wszystkie strony witryny i poinformować o znalezionych błędach. Możesz zmienić nazwę pliku, a program poprawi za ciebie błędy związane z nieprawidłową budową łączy. Poinformuje cię także o tym, które ilustracje nie znajdują się tam, gdzie powinny.

Wiele programów wspomagających tworzenie witryn internetowych posiada narzędzia do zarządzania witrynami. *Dreamweaver* może dołączyć do serwisu pliki graficzne, które na początku znajdowały się w innym folderze. *Microsoft FrontPage* posiada kilka przydatnych opcji we wbudowanym narzędziu, zwanym *FrontPage Explorer*. *Adobe GoLive* posiada potężne narzędzia do zarządzania całą witryną WWW i sprawowania nad nią kontroli.

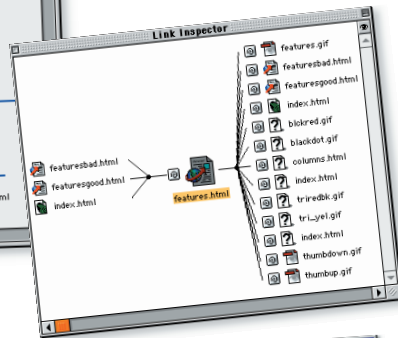
BBEdit jest najpopularniejszym edytorem HTML dla komputerów Macintosh, dostarczonym razem z *Dreamweaverem*. *Luckman's WebEdit Pro* i *Sausage Software's HotDog Pro* to popularne edytory HTML dla systemu operacyjnego Windows. Wielu użytkowników wykorzystuje je do tworzenia nieskomplikowanych witryn. Za ich pomocą można przeszukać cały folder witryny i zamienić tekst jednocześnie w wielu plikach, włączając w to łączy. Ale takie oprogramowanie nie podpowie, jakie błędy wkradły się na stronę. *BBEdit* można pobrać z witryny www.barebones.com, *HotDog Pro* z witryny www.sausage.com, natomiast *WebEdit Pro* znajduje się na wielu witrynach internetowych. Wystarczy skorzystać z popularnych wyszukiwarek, aby go odszukać.



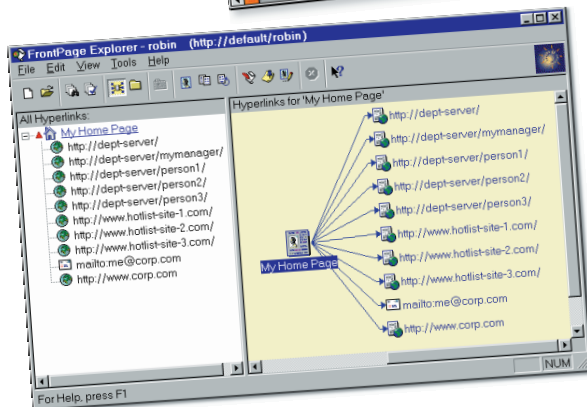
Macromedia Dreamweaver, jak większość programów wspomagających zarządzanie witrynami WWW, bez problemu radzi sobie z otwieraniem stron WWW stworzonych w innych programach tego typu. Posiada również mechanizmy, które pozwalają kilku projektantom na jednoczesną pracę nad tą samą witryną.



Adobe GoLive posiada narzędzia, które pomagają w zarządzaniu istniejącymi już witrynami. Może też zostać wykorzystany do projektowania nowych witryn za pomocą tzw. stron tymczasowych (placeholder pages).



Jeżeli korzystasz z programu Microsoft FrontPage, zwróć uwagę na wbudowanego w niego FrontPage Explorera, który pomaga w zarządzaniu serwisem.



Testowanie witryny

Ważne jest, aby przed umieszczeniem witryny na serwerze, przetestować ją i zobaczyć, jak działa. Upewnij się, że:

- wszystkie ilustracje znajdują się w odpowiednich folderach i pokazują się na stronie,
- wszystkie łącza działają,
- nie ma żadnych problemów z formatowaniem oraz rozmieszczeniem tekstu na stronie.

Witryna powinna zostać przetestowana w różnych przeglądarkach oraz na różnych platformach (przynajmniej Linux oraz Windows), przy użyciu różnych monitorów z różnymi ustawieniami, z wyłączonym wyświetlaniem grafiki oraz przy odmiennych ustawieniach rodzaju i rozmiaru domyślnej czcionki. Różnorodność środowisk, w jakich można oglądać witrynę, sprawia, że projektowanie witryn WWW jest jednocześnie zabawne i frustrujące. Jeżeli weźmiesz to wszystko pod uwagę, zwiększysz szanse na to, że zaprojektowana przez siebie witryna będzie wyglądała tak, jak tego oczekujesz.

Jeżeli projektujesz małą witrynę, na której nie spodziewasz się dużego ruchu, nie ma sensu testować jej przy tak wielu różnych parametrach. Ale jeżeli tworzysz witrynę dla firmy, w wielu wersjach językowych lub o dużym znaczeniu kulturalnym, lepiej przetestuj ją dokładnie.

Najpierw przenieś swój folder

Najlepszym sposobem na przetestowanie strony jest przeniesienie całego folderu, w którym znajduje się witryna, do innego folderu na twardym dysku. Otwórz stronę główną i podążaj za wszystkimi znajdującymi się na niej linkami, aby sprawdzić, czy wszystkie działają poprawnie. Jeżeli umieściłeś na stronie element, który wcześniej znajdował się w innym folderze, test ten pozwoli ci wykryć błąd związany z brakiem pliku (np. ilustracja na stronie nie pojawi się). W takim przypadku, przed poprawieniem linka na stronie, **spróbuj najpierw odszukać brakujący plik i umieścić go w odpowiednim folderze witryny.**

Test w przeglądarce w trybie offline

Tworząc witrynę, na bieżąco sprawdzaj, jak strony prezentują się w przeglądarce. Unikniesz wtedy przykrych niespodzianek.

1. Na komputerze klasy Mac stwórz *alias* do twojej przeglądarki, a na komputerze klasy PC — *skrót*.
2. Umieść alias lub skrót w widocznym miejscu na *Pulpicie*.
3. Nie łącz się z internetem (oczywiście możesz to zrobić, jednak nie jest to potrzebne do przeprowadzenia testu).
4. Przeciągnij ikonę strony, którą chcesz przetestować, i upuść ją na alias lub skrót przeglądarki. Uruchomi się przeglądarka, która automatycznie wyświetli tę stronę bez próby połączenia się z internetem.
5. Wyświetlona przez przeglądarkę strona będzie prawdopodobnie wyglądać trochę inaczej niż w programie do tworzenia witryn WWW. Jeżeli zauważysz błędy na

stronie, otwórz ją w tym programie. Jeśli twój monitor jest dostatecznie duży, umieść ją sąsiadująco w pionie obok strony wyświetlonej w przeglądarce.

Popraw błędy na stronie, wykorzystując do tego program do tworzenia witryn WWW.

Zapisz stronę. Ta czynność jest bardzo istotna. Nie zauważysz zmian w przeglądarce, dopóki nie zapiszesz strony.

W przeglądarce kliknij przycisk **Reload** (*Załaduj*) lub **Refresh** (*Odśwież*) albo wybierz *Reload* lub *Refresh* z menu *View* (*Widok*). Zobaczysz wtedy, jakie zmiany zostały wprowadzone na stronie. Jeżeli na stronie nic się nie zmieniło, prawdopodobnie zapomniałeś o zapisaniu zmian w programie do tworzenia witryn WWW.

6. Zanim prześlesz witrynę na serwer, sprawdź łącza do zewnętrznych stron WWW. Większość programów pozwala określić, w jakiej przeglądarce takie strony powinny się otwierać — odszukaj odpowiednie ustawienie w opcjach programu i wybierz przeglądarkę. Połącz się z internetem i sprawdź, czy zewnętrzne łącza działają poprawnie. Połączenie z internetem w żaden sposób nie wpływa na witrynę ładowaną z lokalnego dysku twardego. Ciągłe możesz otwierać te strony w przeglądarce. Po dokonaniu zmian na stronie wystarczy ją tylko przeładować w przeglądarce.

Obserwuj innych, jak przeglądają twoją witrynę

Nie mów nic, tylko obserwuj innych podczas przeglądania twojej witryny. Bez żadnego wyjaśniania, przeproszania, wskazywania na pomocne opcje czy mówienia, w które miejsca należy się udać. Obserwuj, jak poruszają się po witrynie, w których miejscach utkną, gdzie spędzają najwięcej czasu, co pomijają, co działa, a co nie działa. Następnie weź długopis i rób notatki — zapisuj, co trzeba poprawić. Na koniec zapytaj użytkowników, o czym myśleli podczas przeglądania witryny. Nic nie mów, tylko słuchaj. Dokonaj wszelkich koniecznych poprawek i usprawnień.

Różne przeglądarki dla różnych ludzi

Nawet najprostsza strona będzie wyglądała trochę inaczej w różnych przeglądarkach, na komputerze klasy Mac lub PC, przy innych ustawieniach rozdzielczości monitora czy też z innym rodzajem lub rozmiarem czcionki. Spodziewaj się różnic — musisz tylko zadbać o to, aby strona w innej przeglądarce nie wyglądała brzydko.

Najbardziej polecaną przeglądarką jest *Netscape*. *Microsoft Internet Explorer*, jak wszystkie inne programy firmy Microsoft, nie zawsze trzyma się obowiązujących standardów. Dzięki Billowi Gatesowi projektowanie stron internetowych jest bardziej skomplikowane, niż mogłoby być (opinia Robin). Dostosowywanie stron do Internet Explorera może być bardzo drażniące.

Poprawki

Przeglądanie stron w przeglądarce może ujawnić szczegóły, które cię zaskoczą. A to spacje są tam, gdzie nie powinny, wers kończy się w innym miejscu, przestrzeń wokół ilustracji nie jest taka, jak chciałeś, elementy na stronie układają się inaczej, tabele wyglądają zabawnie. I ty myślałeś, że to koniec pracy?

- **Problemy ze znakiem spacji.** Pamiętaj, że przeglądarka nie wyświetla dodatkowych znaków spacji, utworzonych za pomocą klawisza spacji — wyświetlany jest tylko jeden znak spacji między wyrazami. Często akapit wygląda inaczej, niż się tego spodziewasz (zwłaszcza przed lub za ilustracją). Sztuczka z zamalowanymi kropkami lub przeźroczystym GIF-em pomoże ci uzyskać odpowiednią przestrzeń tam, gdzie tego potrzebujesz, na przykład wokół ilustracji (patrz: strony 258. i 271).
- **Porozeżdżane tabele.** Musisz wrócić do programu wspomagającego tworzenie witryn WWW i upewnić się, że całej tabeli, jak i jej każdej komórce, przypisałeś odpowiedni rozmiar. Sprawdź, czy każda komórka jest prawidłowo wyrównana, zarówno w pionie, jak i w poziomie. Nie zapomnij o obramowaniu oraz odstępach między komórkami. W starszych przeglądarkach nie są widoczne kolory poszczególnych komórek. Twój program może także wyświetlić większą przestrzeń między komórkami, niż będzie to widoczne w przeglądarce.
- **Nie pokazują się ilustracje.** Gdy nie pojawi się żadna ilustracja, najpierw sprawdź, czy nie zostało wyłączone pokazywanie grafiki w przeglądarce. Jeżeli opcja ta jest włączona, prawdopodobnie przenieś lub zmieniłeś nazwę pliku po umieszczeniu obrazka na stronie. Powróć do programu i upewnij się, że plik znajduje się w odpowiednim folderze — albo w tym samym, co reszta stron, albo przynajmniej w folderze z ilustracjami, znajdującym się wewnątrz folderu witryny. W przypadku, gdy ilustracja została przeniesiona albo gdy zmieniona została nazwa jej pliku, najpierw usuń ją ze strony, a następnie wstaw w to miejsce tę, która znajduje się w folderze witryny. Nawet jeżeli program potrafi naprawić błąd związany z łączem, to i tak musisz umieścić tę ilustrację w folderze z witryną przed przesłaniem jej na serwer.
- **Nie działają łącza.** Jeżeli zmieniłeś nazwę strony lub przenieś ją w inne miejsce już po połączeniu jej z witryną, łącze będzie nieprawidłowe. Wróć do programu wspomagającego tworzenie witryn WWW i utwórz łącze na nowo. Oczywiście najpierw upewnij się, że strona znajduje się w odpowiednim folderze — w tym samym, co reszta stron¹.

¹ Na stronie 75. znajdują się wskazówki dotyczące edycji kodu HTML w celu poprawy łączy do obrazków i stron internetowych. Oczywiście edycja kodu ma sens tylko wtedy, jeżeli wcześniej upewniłeś się, że obrazek lub strona znajdują się w odpowiednim folderze.

Inne wskazówki

Jednym z największych problemów podczas projektowania witryn internetowych jest pozostawianie wolnej przestrzeni na stronie. Istnieją dwa sposoby rozwiązania tego problemu. Jeden jest bardzo prosty i poręczny, gdy tło strony ma jednolity kolor. Drugi przyda się w przypadku, gdy kolor tła jest niejednorodny.

Tło jednolite. Wstaw kilka kropek lub liter (np. xxx) w miejscu, w którym chcesz uzyskać trochę przestrzeni, na przykład między ilustracjami lub między łączami. Następnie przypisz tym znakom taki kolor, jaki ma tło strony (spójrz poniżej).

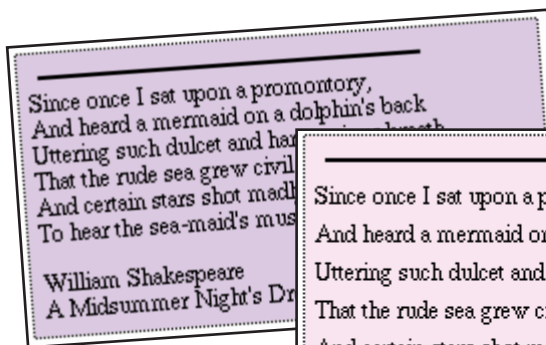
Tło niejednolite. Stwórz małego, przeźroczystego GIF-a — może być nawet wielkości 1 × 1 piksel. Wykorzystaj do tego celu jakiś program graficzny albo program wspomagający tworzenie witryn internetowych. Taki przeźroczysty GIF może zostać użyty do oddzielenia słów. Na przykład umieść go między dwoma pierwszymi łączami w linii kilku łączy (tak jak na rysunku poniżej), a następnie rozciągnij do potrzebnych rozmiarów, skopiuj i wklej pomiędzy inne łącza. Jeżeli potrzebna ci jest przestrzeń nad albo pod ilustracją, wstaw przeźroczysty obrazek w to miejsce i nadaj mu wymagany rozmiar. Sposób ten można również wykorzystać do uzyskania wcięć w akapicie.

Każde tło. Aby uzyskać większą przestrzeń między liniami tekstu, zaznacz znak spacji między dwoma wyrazami i zwiększ jego rozmiar. Najlepiej do tego celu wykorzystać znak spacji występujący po kropce lub przecinku. Taka zmiana jest wtedy mniej widoczna. Ponieważ nie wiadomo, w którym miejscu nastąpi złamanie linii w przeglądarce użytkownika, staraj się zmienić rozmiar znaku spacji parę razy w jednej linii.

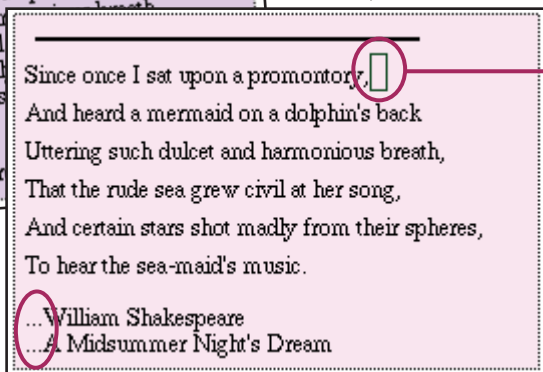


Stwórz
przeźroczystego
GIF-a.

Umieść tego GIF-a
między wyrazami,
aby zwiększyć przestrzeń
między nimi.



Aby zwiększyć przestrzeń między liniami tekstu, tak jak to pokazano poniżej, zwiększ rozmiar kilku znaków spacji w danej linii.



Rozmiar tego znaku spacji jest większy niż reszty tekstu. Zobacz również przykład przedstawiony na stronie 235.

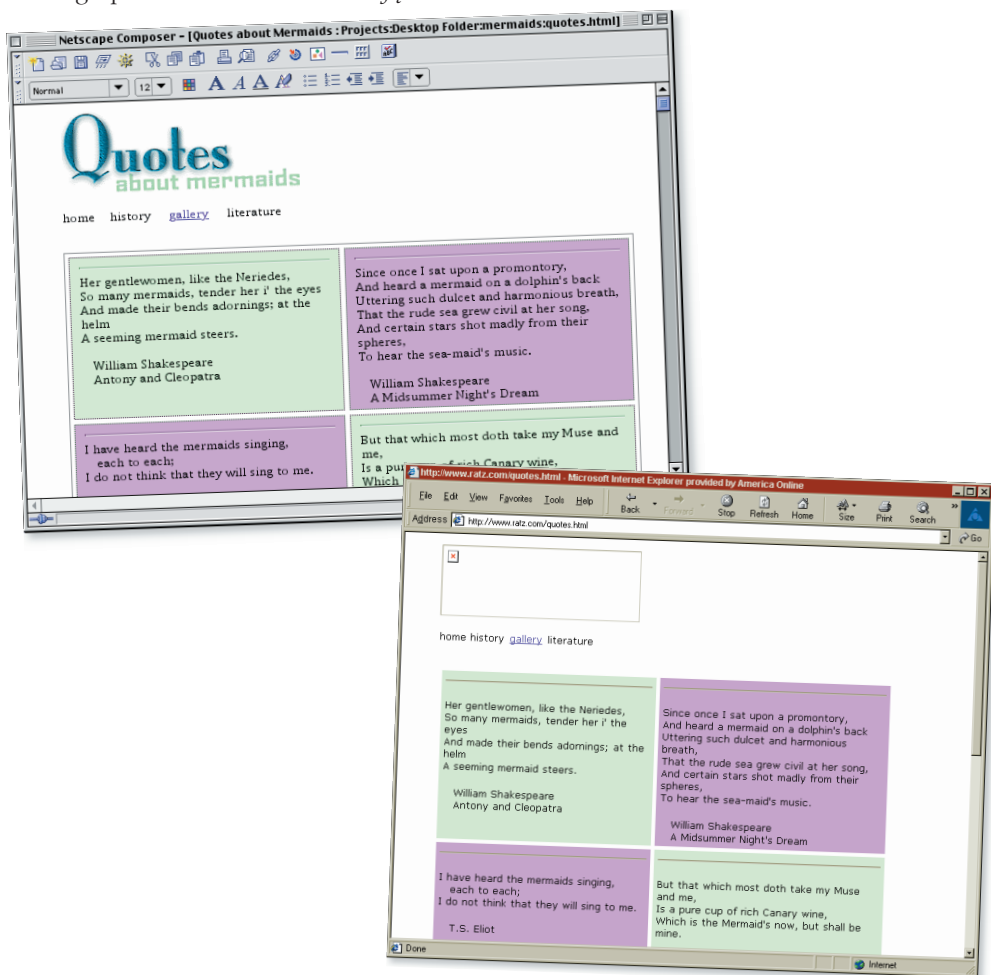
Użyj przeźroczystego GIF-a do uzyskania efektu wcięcia tekstu w akapicie.

Jeżeli tło strony jest jednolitego koloru, wstaw kilka znaków przed akapitem i nadaj im taki sam kolor, jaki posiada tło.

Staną się one wtedy niewidoczne.

Czas na quiz!

Poniżej, po lewej, przedstawiona jest strona, otwarta w programie wspomagającym tworzenie witryn internetowych. Po prawej — ta sama strona w przeglądarce internetowej. Wskaż pięć różnic między nimi. Które różnice stanowią problem i jak go rozwiązać? Określ, dlaczego pozostałe różnice nie mają znaczenia.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5