

Debreceni Egyetem
Informatika Kar

Weblapkészítés kezdő érdeklődők számára

Témavezető:
Dr. Fazekas Gábor
Egyetemi docens

Készítette:
Fekesháziné Pallai Erika
levelező informatika tanár

Debrecen
2009

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	1
Bevezetés	4
Multimédia a Weben	5
A multimédia fogalma	5
Multimédia alapelemei	6
Szövegek	6
Képek	8
Hangok	9
Animációk	10
Videók	10
A multimédia felhasználási területei	11
Multimédia az üzleti életben	11
Multimédia az iskolában	11
Multimédia otthon	11
Multimédia a nagyközönség szolgálatában	11
Multimédia készítése	12
A Multimédia készítésének feltételei	12
Hardver eszközök	12
Memóriák és háttértárak	13
Optikai tárolóeszközök	14
Input eszközök	14
Output eszközök	15
Alapvető szoftvereszközök	16
Word, mint szövegformázó eszköz	16
Optikai karakterfelismerő programok	19
Festő és rajzolóprogramok	19
3D modellező és animációkészítő szoftverek	19

Képszerkesztő programok	20
Hangszerkesztő programok	20
Animáció, videó és digitális videószerkesztő szoftverek	20
A multimédia és az Internet	21
Internet Története	21
Hálózatok	21
Internetcímek	22
Szolgáltatások az Interneten	22
A World Wide Web és a HTML	23
HTML	23
HTML történelem	24
URL	24
HTML utasítások szerkezete	25
<HEAD> elem	26
<BODY> elem	27
Keretek	28
Színek kódjai	29
Alapvető szövegformázó utasítások	29
 és <P> elem	30
Vízszintes vonal	31
Igazítások	31
Karakterformázások	32
	32
<SUP> és <SUB>	32
<I>, és <U>	33
Behúzások, felsorolások, számozások	34
Fejlécek (<H1> - <H6>)	34
Kapcsolatok	34
Képek beszúrása	35
Térképek	36
Táblázatok	37
Objektumok	39

Összegzés	40
Irodalomjegyzék	41
Melléklet	42

Bevezetés

A World Wide Web olyan médium, amellyel emberek millióinak tudjuk átadni saját gondolatainkat. Interaktív, ami azt jelenti, hogy szabadon választhatunk dokumentumok között.

Egyre nagyobb az igény arra, hogy a cégeknek és magánembereknek is önálló internetes oldala legyen. Nagy mennyiségű információt helyezhetünk el mindenki számára hozzáférhető helyre. Jelentős reklámértéket és tájékozási lehetőséget is biztosít. Mindez az Internet, illetve a World Wide Web óriási növekedését eredményezte. Mára a Weben az új oldalak megjelenése olyan gyors, hogy azt lehetetlen követni. A figyelmet azok az oldalak keltik fel, amely tartalmában és megjelenésében is kitűnik a többi közül.

Szakdolgozatomban a weblapkészítés alapvető lépéseit mutatom be a kezdő érdeklődő számára. Munkám első lépése a Hajdúszoboszlói Gyógyfürdő Rt. honlapjának megszerkesztése volt, majd elemzem formai szempontból.

A weblap egy multimédiás felületet nyújtó fájl. Gyakorlatilag egy weblapszerkesztő programmal vagy a szintaktika ismeretében hagyományos programozási úton, azaz parancsok és utasítások beírásával lehet létrehozni.

Az oldalak írásához használtam a HTML nyelvi kódokat és a Microsoft Word szövegszerkesztőt.

A HTML nyelvű oldal bárhogyan is néz ki a böngészőprogramban, valójában csak szöveget tartalmaz. Szép weblapokat anélkül is lehet készíteni, hogy ismernénk a HTML nyelvet. Ha azonban komolyabban szeretnénk foglalkozni a weblapokkal, úgy érdemes megismerni a HTML nyelvet. Sok lehetőséget csak úgy tudunk kihasználni, ha utólag bele tudunk nyúlni egy HTML fájlba, és forrás-nyelven tudjuk azt módosítani.

Multimédia a Weben

A World Wide Web eredetileg a HTML-nyelv szabályai szerint létrehozott szöveges dokumentumok internetes közzétételének módja volt. Ma már csak azok a lapok keltik fel az érdeklődést, amelyek gazdag és ötletes multimédiás megoldásokkal rendelkeznek.

Az eljövendő évek során a multimédiás anyagok csak növekedni fognak a weben. Az igényesen megtervezett weboldalak a szöveges információk mellett tartalmaznak képeket, hangokat, animációs elemeket.

A multimédia fogalma

A multimédia szöveg, grafika, hang, animáció és videó, amely számítógépen vagy más elektronikus úton jut el a felhasználóhoz.

Ha a felhasználónak lehetősége van beavatkozni az egyes elemek kiválasztásába, akkor interaktív multimédiáról beszélünk.

A multimédia felkelti a felhasználó figyelmét, és képes azt folyamatosan fenntartani. A multimédia átélhetőbbé teszi az információt.

Hogy mit jelent a multimédia, könnyű megfogalmazni, de a multimédiát működésbe hozni nem egyszerű feladat. Meg kell tanulni a multimédiát kezelő számítógépes programok használatát, a multimédia elemeiből egységes egészet alkotni. A szoftver és a multimédiás tartalom a multimédia-projekt. A projekt lehet egy webhely a világhálón, ahol a multimédia elemeket HTML dokumentumban lehet közzétenni. A multimédia-projekt

Multimédia alapelemei

Szövegek

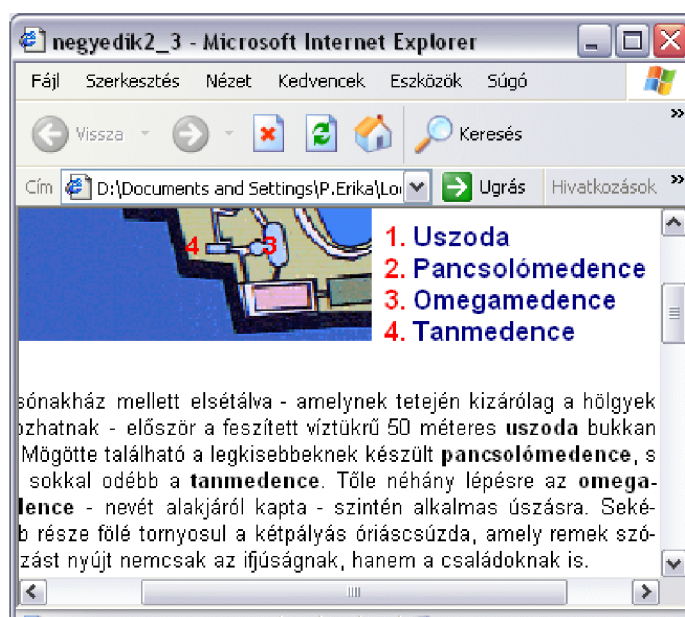
Az internet és a világháló gyors fejlődésével a szöveges anyagok fontosabbá váltak, mint valaha. A szavak és szimbólumok a kommunikáció legalapvetőbb eszközei, akár szóban vagy írásban jelennek meg. Éppen ezért a szöveg létfontosságú eleme a multimédiás menüknek, tartalomnak. Egy interaktív multimédiás weboldalnál legcélszerűbb szöveges menüt alkalmazni.

Szövegek tervezése

Ha weboldalt tervezünk, akkor nagy mennyiségű szöveges információkat is elhelyezhetünk a számítógép képernyőjén.

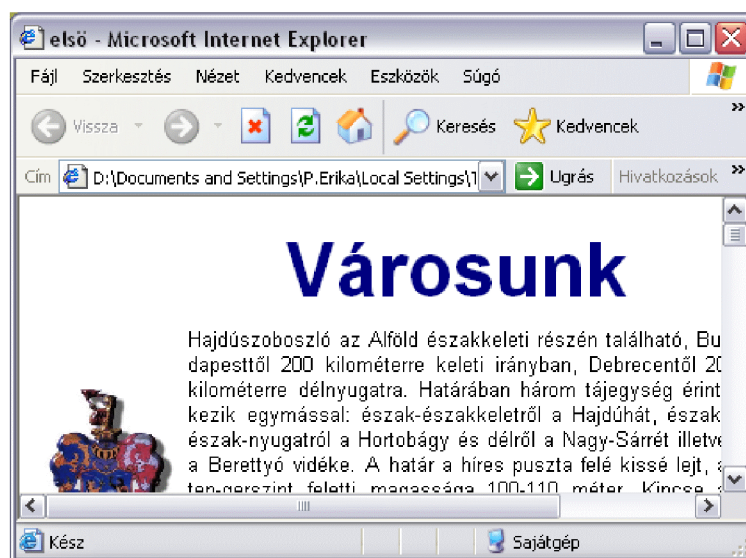
Ügyelni kell arra, hogy a kiírt szövegmennyiség ne legyen átláthatatlan.

A tervezésnél fontos a megfelelő betűtípus kiválasztása. Nem az a cél, hogy minél különlegesebb, hanem, hogy könnyen olvasható legyen. Célszerű a lehető legkevesebb különféle betűtípust alkalmazni, de érdemes variálni a betűk méretét, stílusát. Kiemelhetünk betűket, szövegrészeket, alkalmazhatunk színeket, háttereket.

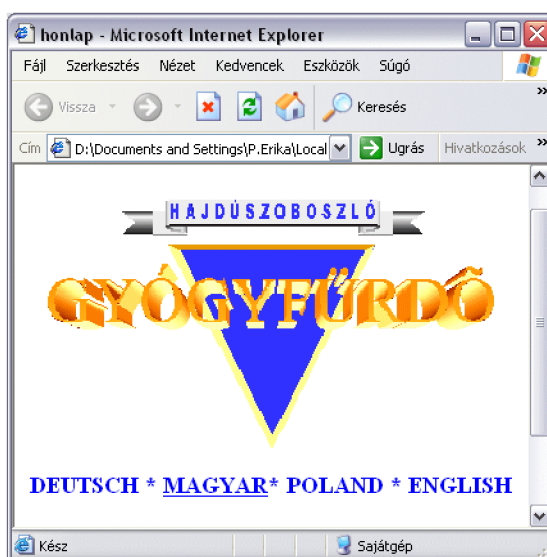


Ne alkalmazzunk aláhúzást, mint a linkeknél, hanem formázzuk, emeljük ki a szöveg bizonyos részeit.

Igazíthatunk szövegrészeket középre. Címsorokat vegyük körül üres sorokkal.



Ha tetszetős szöveget szeretnénk létrehozni, akkor szükség van egy fontokból és grafikus alkalmazásból álló eszközkészletre. S szöveget nyújthatjuk, árnyékolhatjuk, színezhetjük. Ezeket a szövegeket különféle manipulációs eljárásoknak vetjük alá és képállományba mentjük.



Képek

Az állóképeket a számítógépek vagy bittérképes állományként vagy vektorgrafikus objektumként állítják elő.

Bitmat fájlokat finom kidolgozású rajzok esetében szokás alkalmazni.

A vektorgrafikus objektumokat matematikailag jellemezhető grafikus alakzatok rajzolására használjuk. A rajzolt objektumokat beszínezhetjük, mintázatot rendelhetünk hozzá.

A legtöbb multimédia-szerkesztő rendszer tartalmaz vonalakat, téglalapokat stb, vektorgrafikus objektumok rajzolásához. A vektor lényegében egy vonal, melyet két végpontjának megadásával lehet egyértelműen jellemezni.

Mindkét grafikus képformátumot többféle fájltypusban tárolhatjuk.

A Corel, Micrografx és Fractal Design hatalmas ClipArt gyűjteménnyel rendelkezik. Egyes 3D modellező programok is tartalmaznak előre elkészített modelleket.

A bitmat képeket képszerkesztő alkalmazásával manipulálni lehet. Photoshop segítségével fotómontázsokat készíthetünk, átszínezhetjük, különböző vizuális effekteket alkalmazhatunk. Készíthetünk hétköznapi tárgyakról fényképet, festhetünk, rajzolhatunk kézzel grafikus alkotásokat. A kész képeket bedigitalizálhatjuk és képszerkesztővel alakíthatjuk kedvünkre.



Kétdimenziós rajzfelületen a perspektíva és háromdimenziós (3D) rajzok készítésére speciális szakismeretre és szoftverekre van szükség. A rajzolt objektumoknak valódi térhatást kell szemléltetni a felhasználó számára.

Hangok

A multimédiás alkalmazás hangulatát a hangok teremtik meg. Hangok alkotják a zenét, a speciális effekteket. Készítésénél tudnunk kell, hogy milyen típusú hangokra van szükségünk, emberi hangalámondásra, speciális hangeffektekre, háttérzenére. Tudnunk kell, hogy a hanghatások a projekt melyik pontján jelenjenek meg. Alkalmazhatunk digitális hangállományokat vagy MIDI-hangokat.

Digitális audio fájlokat célszerű használni, ha multimédiás anyagunkban emberi hangot is szeretnénk szerepeltetni, nem tudjuk vezérelni a hanglejátszásért felelős hardvert és rendelkezünk a digitális állományok feldolgozásához szükséges erőforrásokkal és sávszélességgel. Hangokat digitalizálhatunk mikron, szintetizátor segítségével, meglévő hangfelvételekről, rádió-és televízió műsoraiból, CD lemezekről.

MIDI-állományokat akkor célszerű használni, ha a digitális audio formátum nem megfelelő, mert nincs elegendő RAM memóriánk, lemezes tárhelyünk, CPU-kapacitásunk vagy megfelelő sávszélességünk.

Magas színvonalú MIDI-hangforrással rendelkezünk, a lejátszásra használt hardvert ellenőrzésünk alatt tartjuk.

Nem áll szándékunkban emberi hangot rögzíteni.

A weben két módszer használatos a digitális vagy MIDI-hangok lejátszására.

Első esetben le kell tölteni a teljes hangállományt, második esetben elkezdhetjük lejátszani a letöltés alatt álló fájlt.

Animációk

Az animációk erőteljes hatást biztosítanak a multimédia-bemutatóknak és webes dokumentumoknak.

Animációról beszélünk, ha egy objektum vándorútra indul a képernyőn.

Az animáció készítésénél a megmutatni kívánt jelenetet logikus lépések sorozatára kell bontani. Ki kell választani a legmegfelelőbb animációs eszközt. Ezek után jöhet a készítés és a tesztelés fázisa.

A számítógépes animációkészítő programok a filmes animációnál megismert logikát alkalmazzák. A képeket grafikus szoftver-eszközök felhasználásával készítik.

Az animációk felkeltik a felhasználók figyelmét, kiemelik vele a lényeges részeket. Célszerű óvatosan bánni vele, hogy lapunk nehogy zsúfolttá váljon.

Videók

A digitális videó a leghatásosabb a multimédia valamennyi területe közül. Egy jól megtervezett és kivitelezett videoklip egyetlen más multimédiás komponenssel sem versenyezhet. Videóanyagot készíthetünk magunk is, vagy megvásárolhatjuk. Ha magunk készítünk videóanyagot, tisztában kell lennünk a vidórögzítés és szerkesztés alapjaival.

Digitalizált videó tárolására és lejátszására szolgáló rendszereket és formátumokat biztosít az AVI-technológia. A technológia meghatározza a képkockákban megjelenített információ mennyiségét, képkockák sebességét. Egyéni módszerek vannak az audio, video-állományok vegyítésére. A mozgóképek és az őket kísérő hangok lejátszásánál fontosak a képtömörítő algoritmusok. Képtömörítés nélkül nincs elegendő sávszélesség a nagy mennyiségű adat mozgatására.

A multimédia felhasználási területei

A multimédia felkelti a felhasználó figyelmét, sőt képes az érdeklődést fenntartani.

Multimédia az üzleti életben

A multimédia üzleti alkalmazási területei a céges bemutatók, prezentációk, üzleti tréningek, marketing, termékbemutatók, üzleti adatbázisok, katalógusok, a vállalaton belüli hálózati kommunikáció, a világhálón a weblapok. A multimédiát előszeretettel alkalmazzák a különféle képzésekben. Irodai körülmények között a multimédia már általánossá vált, mint például a videokamerák, mikrofonok, azonosítók a dolgozók számára.

Multimédia az iskolában

Új oktatási forma lehetne, amelyben a tanulók kerülnének középpontba. A tanárok útmutatást adnának a tanulóknak az ismeretszerzéshez. Az oktatószoftverek ma még csak a hagyományos tananyagot kiegészítő elem.

Multimédia otthon

A multimédia jelen van otthonunkban a televíziókészülékeken, a számítógépeken keresztül. Számítógépes hardverek, szoftverek árának csökkenésével a jövőben nő a kereslet a multimédiás termékek iránt, általánosan elérhetővé válik az internet.

Multimédia a nagyközönség szolgálatában

Információs terminálok váltják fel a jövőben az információs pultokat és az ott dolgozó embereket a bevásárlóközpontokban, múzeumokban, stb. A nap bármely szakában az emberek szolgálatában állhatnak.

Multimédia készítése

A multimédia és a webes projektek készítését négy szakaszra kell bontani.

1. Tervezés

Meg kell vizsgálni, hogy a projekt a rendelkezésünkre álló eszközökkel hogyan valósítható meg. Tudnunk kell, hogy a multimédiás elemeket hogyan tudjuk létrehozni. Meg kell becsülni az elkészítéshez szükséges időt és költséget. Ki kell dolgozni egy kisebb prototípust, hogy a projekt koncepciója megállja a helyét.

2. Kivitelezés

Végre kell hajtani a megtervezett feladatokat.

3. Tesztelés

Ki kell próbálni a programot, hogy helyesen működik-e, megfelel-e a megrendelő, felhasználó számára.

4. Átadás

A kész projekt eljut a végfelhasználóhoz.

A multimédia készítésének feltételei

A multimédia készítéséhez szükség van hardverre, szoftverre és jó ötletekre. Ezen kívül időre és pénzre. Fontos a szervezethez, hisz a nagy terjedelmű, magas szintű multimédiás anyagokat gyakran csoportok végzik, grafikusok, filmesek, zenészek, programozók. Nélkülözhetetlen a kreativitás, ami megkülönbözteti a multimédiás anyagokat egymástól.

Hardver eszközök

Multimédiás anyagok készítéséhez használhatjuk a Macintosh vagy a Windows platformokat. A hétköznapi életben a Windows alapú számítógépes környezet terjedt el, az idők során a

Windows-t futtató hardver és a projektek kivitelezésére készített szerkesztőeszközök jelentős fejlődésen mentek keresztül.

Weblapomat Windows alapú környezetben készítettem, ezért a Windows-t futtató hardver eszközökről teszek említést.

A Windows-gép részegységek együttese, amelyet a Windows operációs rendszer követelményeinek megfelelően állítottak össze.

1. Memóriák és háttértárak

Érdemes minél nagyobb memóriával és háttértárral ellátni a számítógépet. A színes képek, szövegek, hangállományok, videoklipek és az ezeket egységbe fogó programkód tárhelyet igényel. Helyet kell biztosítani a munkafájlok számára, tárolni kell az eredeti audio- és videoállományokat, véglegesen előállított állományokat, dokumentációkat, biztonsági másolatot.

Ram: Állandó memória hiányában nehéz több alkalmazást futtatni, több fájlt egyidejűleg használni, műveleteket végezni. Ma már általános a 256 MB-os rendszerek. Megfelelő processzor sebességnél is hatástalan a számítógép gyorsasága, ha nem párosul megfelelő mennyiségű RAM-al.

Rom: Tartalmuk nemvész el kikapcsoláskor. BIOS programok, valamint nyomtatóknál a beépített betűtípusok tárolására használjuk.

Flopik, merevlemezek: A merevlemezek sokkal több adat tárolására képesek, mint a flopik, az adatátviteli sebességük is nagyságrendekkel nagyobb. A floppylemezek használata lassan visszavonulóban van. A floppylemezek használata lassan visszavonulóban van. A floppylemezek rugalmas, speciális hajlékony műanyagból készülnek, amelyet mágneses réteggel vonnak be. A merevlemezek egy köteg, mágneses anyaggal bevont vékony fémlemezt foglalnak magukba. A gyorsan pörgő lemezek felett írófej vagy érzékelő körözik.

2. Optikai tárolóeszközök

DVD: Alkalmas mozgó videoképek megjelenítésére, magas minőségű térhatású hangzás támogatására.

CD-Rom: Olvasható lemezes tárolók lejátszói vagy meghajtói napjainkban már nélkülözhetetlen. Szoftverfejlesztő eszközök, grafikus programok, kép és hangállományok, játékok, oktatóprogramok csak ezen a médiumon állnak rendelkezésünkre.

CD-írók: Egy CD-írónál saját CD-t készíthetünk. Az egyszer írható CD-k nagykapacitású fájlarchívumok készítésére alkalmasak.

3. Input eszközök

Billentyűzet: A billentyűzeten keresztül léphetjük kapcsolatba a legegyszerűbben a számítógéppel. Legáltalánosabb PC-s billentyűtípus a 101 gombos klaviatúra.

Egér: Grafikus felhasználói felületek kezelésére alkalmas szabványos beviteli periféria. A multimédia projektek tipikusan egér vagy érintőképernyő használatát feltételezik. Az egereken elhelyezett gombok további felhasználási inputot továbbítanak a számítógépnek.

Érintőképernyő: A képernyő üvegét speciális bevonattal látják el. Ez a bevonat érzékeny a nyomásra és képes lokalizálni a helyet, ahol a felhasználó ujjai megérintik a képernyő felületét. A képernyőt gyors egymásutánban kétszer megérintve a dupla egérkattintással megegyező hatás érhető el. Ha áthúzzuk ujjunkat a monitoron egy pontból egy másik pontra, akkor az egér ennek megfelelő funkcióját szimuláljuk az érintőképernyőn. A billentyűzetről történő adatbevitelt úgy oldják meg, hogy a monitoron megjelenítik a klaviatúra ábráját és a billentyűit megérintik. Az érintőképernyőt a mindennapi számítógépes munkában nem célszerű alkalmazni, de használhatók például múzeumi tárlaton.

Digitalizáló tábla: A kurzort egy speciális ceruzával lehet mozgatni. Finom rajzolatú, aprólékos grafikák készítésére alkalmasak.

Szkenner: Lehetnek síkágyas és kézi. Kézi szkennerek kisebb képek vagy szövegrészek digitalizálására alkalmas. Igényesebb multimédia készítéséhez a síkágyas lapolvasók alkalmasak. Jó minőségű elektronikus képek készíthetők fényképekről, grafikákról, rajzokról.

4. Output eszközök

Erősítők, hangszórók: A beépített hangszórók nem alkalmasak az alkalmazások életre keltésére, ezért beépített erősítőket tartalmazó hangszórókat vagy külső erősítő berendezéseket kell igénybe venni.

Monitorok: A professzionális multimédiafejlesztők több monitort is csatlakoztatnak a számítógéphez, kiegészítő videokártyákat helyeznek a gépükbe. Egyet a szerkesztésnek, egyet a végeredménynek.

Videoszerek: Videodigitalizáló kártyát helyezve a számítógépbe televízióműsort nézhetünk a képernyőn. Egyes kártyák képesek a tévéképek elmentésére is, amelyet saját grafikáink készítésénél is felhasználhatunk.

Kivetítők: Ha a multimédiás alkalmazásunkat egyszerre több nézőnek is meg szeretnénk mutatni, akkor a projektet célszerű kivetíteni egy nagyméretű vászonra. Léteznek katódsugárcsöves projektorok, felfüggesztett projektorral összekötött vagy folyadékkristályos kijelzők, és fényszelepes kivetítők. A katódsugárcsöves projektorok az eredeti nagyképernyős televíziók.

A folyadékkristályos kijelzők hordozhatók, akár egy aktatáskában is elfér. A panelt felfüggesztett kivetítő elé helyezik. A számítógéphez csatlakoztatott LCD-panel szolgáltatja a kivetítendő képet. Komplettebben felszerelt LCD-projektorok saját kivetítőlámpát és lencsét tartalmaznak és nincs szükség külön kivetítő berendezésre.

A fényszelepes projektorok folyadékkristályos technológiával működnek. Drágák, de a velük előállítható képek ragyogóak, és akár tíz méter széles vászakra is kiváló minőségű képet vetítenek.

Nyomtatók: A színes nyomtatók fontos szereplőivé váltak a multimédiának. A színeknek nagy szerepe van egy projekt sikerében.

Alapvető szoftvereszközök

Az alapvető szoftvereszköz-csomag komplex multimédia szerzői rendszerekből, szövegek, képek, hangok és videoállományok szerkesztőprogramjaiból áll. További alkalmazásokra is szükség van, mint például a tartalom elmentését végző programokra, konvertáló szoftverekre. A multimédiás anyagok készítésénél fontos, hogy milyen programok állnak rendelkezésükre, és az is, hogy mennyire vagyunk jártasak benne.

1. Word, mint szövegformázó eszköz

A Word 97 és 2000 képes arra, hogy weblapokat is készítsünk. A dokumentumokat el tudjuk menteni HTML formátumban, a szöveg alá tehetünk háttérrel, használhatunk linket is. Weblapok készítésénél a Word szokásos lehetőségei használhatók, de néhány szolgáltatást nem vehetünk igénybe. A weblapkészítésnél is vannak olyan funkciók, amelyeket normál oldalak esetében nem alkalmazhatunk, például a háttér sem kerül kinyomtatásra.

Hajdúszoboszlói Gyógyfürdő Rt.
4200 Hajdúszoboszló, Szent István park 1-3.
Telefon: 52/360-344 Telefax: 52/360-039

Ha nincs kellő gyakorlatunk a weblapok készítésében, úgy használhatjuk a Weblap Varázslót, amely egységes megjelenést biztosítanak.

A Word használatát dolgozatomban nem részletezem, számos szakirodalom foglalkozik vele, csak azokat a funkciókat emelem ki, amelyet a hagyományos szövegek készítésén túl plusz szolgáltatást adnak a weblap készítéséhez.

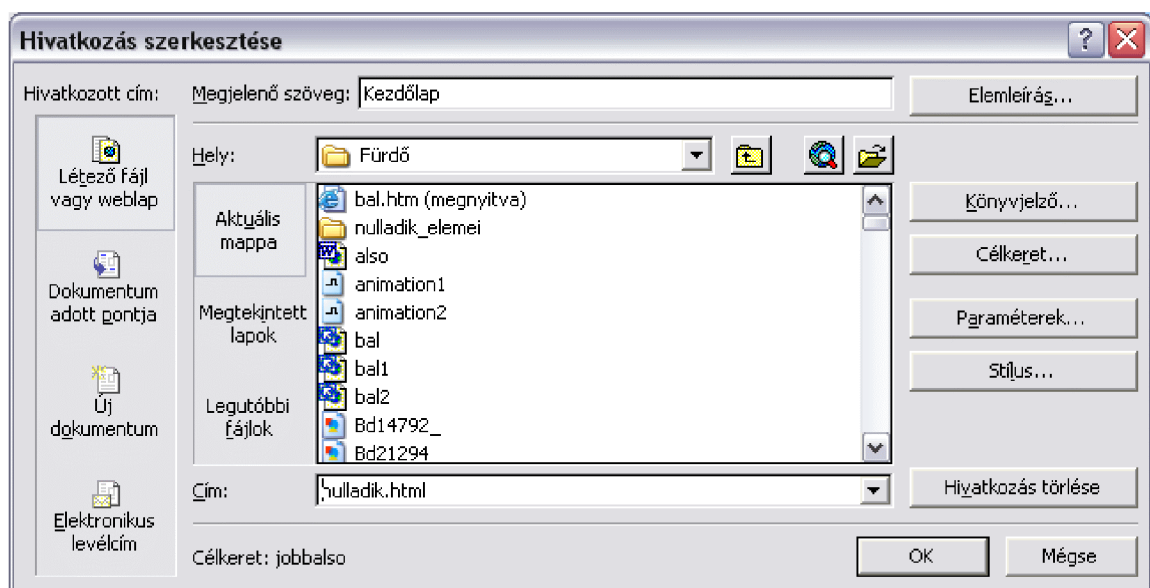
Weblapok mentése

Ahhoz, hogy az elkészített lapot az Interneten meg tudjuk tekinteni, első mentéskor a *Fájl* menü *Mentés másként* menüpontját kell választani és a fájltypusnál a HTML formátumot. Mentéshez használhatjuk a *Fájl* menü *Mentés weblapként* menüpontját is. Mentéskor csak kisbetűs állományneveket használjunk, mert az Internetre helyezéskor az ottani szerverek általában megkülönböztetik a kis és nagybetűket.

Hivatkozások

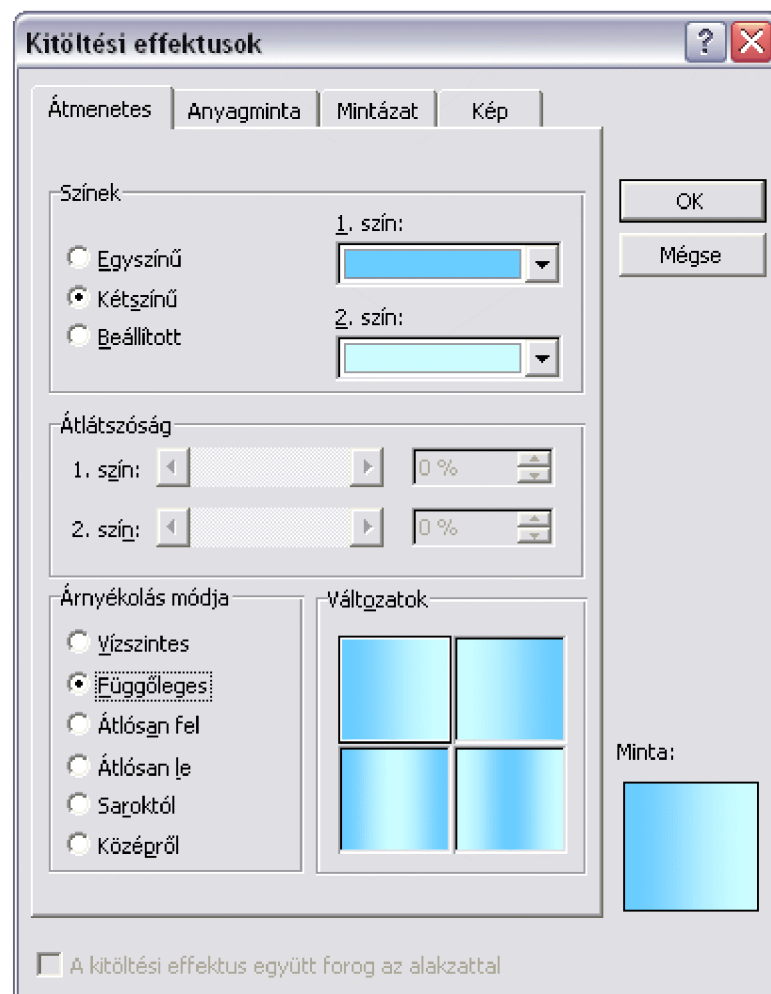
Először ki kell jelölni a szöveget, majd válasszuk a *Beszúrás* menü *Hiperhivatkozás* menüpontját. A listáról választjuk ki a hivatkozás címét.

2000 – es verziónál azonos dokumentumon belül a *Könyvjelző* gombot kell választani.



Háttér

Formátum menü *Háttér* menüpontjában vagy a *Kitöltési effektusok* almenüjében állíthatjuk be a háttérret. A *Mintázat* fülnél egyszerű kitöltések közül válogathatunk. A *Kép* fülnél egyéni, fájlban lévő képet szűrhatunk be háttérmintának. Képfájl megnyitásához a *Képválasztás* gombra kell kattintani.



Helyettesítő szöveg (2000-es verzió)

Hogy a képek letöltése idején azok helyén egy helyettesítő szöveg jelenjen meg, úgy a képen való kattintást követően a *Formátum* menü *Kép* menüpontját kell választani, majd a *Web* fülnél gépeljük be a helyettesítő szöveget.

Keretek (2000-es verzió)

A kereteket tartalmazó weblapok tároláskor több állományból állnak, a fő állomány a hivatkozásokat tartalmazza a további keretek fájljaira.

A kereteknek lehetnek önálló háttereik és azonosítói. A keretekre osztást az új keretek beszúrásával tudjuk megoldani.

Lapok és keretek tulajdonságai (2000-es verzió)

Beállíthatunk a keretek méretét, szegélyt, gördítősávot a keret tulajdonságaira kattintva.

Megtekintés

A Fájl menü Megtekintés Weblapként menüpontját kell választani a weblap megtekintéséhez.

2. Optikai karakterfelismerő programok

Egy optikai karakterfelismerő (OCR) program és egy síkágyas lapolvasóval a nyomtatott formában lévő anyagot ASCII-szöveggé alakítja. A program a bittérképes állományt darabokra tördeli annak megfelelően, hogy szöveget vagy képeket tartalmaznak-e. A szöveges részt a szoftver ASCII-karakterekké konvertálja.

3. Festő és rajzolóprogramok

A grafika a látvány teszi a legnagyobb benyomást a felhasználó számára. A Photosop úgynevezett festőprogram, igényes bittérképes rajzok előállítására való. Alkalmazásával aprólékosan kimunkált, speciális effektusokkal izgalmas állományokat hozhatunk létre.

4. 3D modellező és animációkészítő szoftverek

A háromdimenziós tervezőszoftverek egyre inkább bekerülnek a grafikus alkalmazások körébe.

Modellező szoftverek például AutoDesk Discreet, StrataVision 3D. Lehetőség van 3D szövegek készítésére és animálására. A legtöbb 3D modellező szoftver képes a modellezett teret bejáró mozgások rögzítésére is egy külső AVI animációs állományba.

5. Képszerkesztő programok

A képszerkesztő programok a már meglévő bittérképes állományok módosítására, továbbfejlesztésére alkalmasak. Ezek a szoftverek általában rendelkeznek a festő és rajzolóprogramok tulajdonságaival. Használhatók szkennerekkel, digitális kamerával előállított grafikus állományok, ClipArt-fájlok, rajzolóprogramokkal létrehozott képek feldolgozására.

6. Hangszerkesztő programok

A digitalizált és MIDI-hangok szerkesztésére szolgáló eszközök nemcsak lejátszák a zenét, meg is jelenítik azt. Lehetővé teszik a kivágást, átmásolást, beillesztést. A WAV-állományok kezelésére a Windows tartalmaz egy kezdetleges hangszerkesztő funkciókat ellátó programot, de komoly hangszerkesztési feladatok ellátásához külön szoftverre van szükség.

7. Animáció, videó és digitális videoszerkesztő szoftverek

Animációk és digitális videoklipek bittérképes grafikus állóképek gyors lejátszású sorozatai. Animációkat úgy is készíthetünk, hogy az objektumok helyzetét gyorsan változtatjuk a mozgás érzetét keltve. Mozgóképes állományok hozhatók létre, szerkeszthetők és illeszthetők be kis ablakok formájában a multimédiás anyagukba a Windows-környezetre kifejlesztett Microsoft Video-technológia adta lehetőségekkel. Számítógépes filmkészítő szoftverekkel, mint például a Premiere, VideoShop, lehetőségünk van videoklipek szerkesztésére.

A multimédia és az Internet

Dolgozatomnak nem célja, hogy teljes betekintést adjak az internettel kapcsolatos kérdésekben.

Hogy hogyan működik az internet, nagyvonalakban tekintsük át.

Internet története

Az internet az USA Hadügyminisztériumához tartozó ARPA kísérleti hálózataként indult útjára 1969-ben, Los Angeles-i California Egyetemen. 1970-ben az ARPANET hálózatközi hálózata több mint 30 egyetemet, katonai intézményt, kormányhivatalt kötött össze. 1985-ben az amerikai Nemzeti Tudományos Alapítvány tovább fejlesztette az adatfeldolgozással foglalkozó központokat. Gondoskodtak a hálózat fejlesztéséről, növelték a sebességet. Biztosították a nemzetközi elágazásokat a tengerentúli, európai és távol-keleti hálózatokhoz.

1989-től a kutatóintézetek és egyetemek váltak az internet fő felhasználóivá. Később egyre több magánérdekeltségű vállalat és szervezet csatlakozott az internethez. Az internet kereskedelmi és üzleti célokra 1992-ig tilos volt használni. Azóta az üzleti élet és a fejlődés hajtóerejévé vált.

Hálózatok

A hálózat számítógépek egy csoportja, kitüntetett számítógép, a szerver felelős a fájlok átviteléért, e-mail üzenetek kézbesítéséért. Átjáró és forgalomirányító gépek segítségével egy helyi (LAN) csatlakoztatható más LAN-okhoz, ezáltal létrejön egy nagy kiterjedésű hálózat (WAN). A LAN és WAN hálózatok egy szerveren keresztül az internethez is kapcsolódhatnak.

Hálózatokhoz nem kapcsolódó gépek telefonhívások révén léphetnek kapcsolatba az internetszerverekkel és azonosítás után kaphatnak IP-címet internetes barangoláshoz.

Internetcímek

1983-ban alakították ki a tcp/IP sémát, kidolgozták a tartománynév rendszert.

Az első szintű domainneveket az internetfelhasználók kategorizálásával alakították ki.

Például: com	kereskedelmi célú felhasználók
edu	főiskolák, egyetemek
net	hálózati szolgáltatók számítógépei
	kétfetős országkódok

A másodszintű tartománynevekhez nagyszámú számítógép és felhasználói fiók csatlakozik. A tartományokhoz alárendelt tartományok és azokhoz további altartományok kapcsolódnak. A tartománynevekben a szinteket pontok választják el egymástól.

Amikor a számítógépünk adatokat küld egy másik gépnek az interneten keresztül, a TCP protokoll adatcsomagokra tördeli. Minden csomag tartalmazza a célgép címét, csomag sorszámot, hibajavításhoz szükséges információkat. A csomagot ezután az Internet Protokoll veszi át és küldi a célszámítógéphez. Közben sok más számítógépet is tartalmazhat az útvonal, amelyek továbbítják a nem nekik szóló adatcsomagot.

Az IP-címek négy, egymástól ponttal elválasztott számból épülnek fel. A domainnév szerver feladata hogy a domainneveket kikeressék a címadatlistából és olyan IP címekké konvertálják, amelyeket már fel lehet használni az adatcsomagok fejlécében. Ha felkeresünk egy webcímet, akkor egy domainnév server a szöveges címeket számokká konvertálja.

Szolgáltatások az interneten

Az internet általános szolgáltatásai:

http	dokumentumok lehívása, olvasása
https	kódolt dokumentumok lehívása, olvasása
pop	elektronikus levelek fogadása
ftp	fájlok átvitele számítógépek között
gopher	internetes adatbankokban használt szöveges menük megjelenítése
usenet	részvétel információs fórumokon

telnet	bejelentkezés távoli számítógépre
irc	szöveges üzenetváltás, beszélgetés (CHAT)
smtp	elektronikus levelek küldése

MIME-típusok

Ahhoz, hogy a multimédiát az interneten meg lehessen jeleníteni, megfelelő protokollok előírásai szerint kell eljárni. Felismerhető fájlformátumokat kell használni. A célgépeknek alkalmas szoftverrel kell rendelkeznie az információk dekódolásához, megjelenítéséhez. Az internet a MIME típusok néven ismert szabványos fájlformátumokat használja. A MIME típusokat használja a web http-démonja is. A weboldalak kezelésére használt programok közül legelterjedtebb a HTTP alkalmazás az Apache.

A World Wide Web és a HTML

A World Wide Web 1989-ben született meg. Tim Berners-lee nevéhez fűződik, aki egy protokollt dolgozott ki az internethez csatlakozó számítógépen található dokumentumok összekapcsolására.

A hipertext átviteli protokoll (HTTP) szabályai:

1. Kapcsolat kiépítése.
2. Kiválasztott dokumentumra vonatkozó kérelem küldése.
3. Dokumentum elküldése.
4. Kapcsolat lezárása.

A protokoll új dokumentumformátuma a HTML.

HTML

Az internetes oldalak leíró nyelve. A böngésző ablakában megjelenő oldalaknak két látható eleme van, a szöveg és a kép, illetve a grafika. Nem látható része a forráskód, amelynek hatására a számítógépen megjelenik az általunk készített oldal. A forráskód egy programozási

nyelv, a HTML, amit szabvány ír le. Animált GIF képek készítésével animációk is beilleszthetők. A lapok dinamikussá tehetők (DHTML) a HTML lapokba beilleszthető script programokkal, amik a lapok letöltésekor végrehajtnak és látványos hatásokat érhetünk el vele. Ilyen script nyelvek a JavaScript, Visual Basic Script.

HTML történelem

A HTML eleinte a dokumentum szerkezetére vonatkozó leíráskód volt. Csak olyan formázó utasításokat tartalmazott a nyelv, mint például a címsor, lista stb. Nem kellett törődni a kinézettel, azt az adott megjelenítő alakította ki, csak a szerkezettel.

Később már egyre több fizikai formázó utasításokat tartalmazott. Hatására többé – kevésbé ugyanúgy nézett ki minden megjelenítőn a dokumentum.

Mostanra a legelterjedtebb két megjelenítő a Netscape Navigator és a Microsoft Internet Explorer. A HTML forrásból nagyjából ugyanazt mutatja a két program.

URL

A dokumentumokra azok URL-jével hivatkozhatunk. Leírhatjuk vele az Interneten lévő objektumok elérési útját.

Egy URL három részből áll:

1. Az objektum elérési módja (protocol)
2. Az objektumot tartalmazó számítógép domain neve (hostname)
3. Az objektum elérési útja a számítógépen belül (pathname)

Ha az objektum egy fájl, az URL-t a könyvtárstruktúra kiterjesztéseként képzelhetjük el. A számítógépen a már meglévő könyvtárstruktúrát kell kiegészíteni a szerver nevével vagy a szerverre jellemző 4 bájtos IP számmal, és az elérés módjával.

Az elérés módja lehet:

- File:// Ez egy dokumentum a kliens számítógépen. Hálózati kapcsolat nélkül, a saját számítógépünkön található dokumentumot tekinthetjük meg.
- ftp:// File Transfer Protocol. Számítógépről tölthetünk le adatokat, bináris formában.
- http:// HiperText Transfer protocol. HTML és egyéb a böngészők által megjeleníthető dokumentumok letöltése szerverről.

A HTML lapokra történő hivatkozásnál a dokumentum neve után elhelyezhetünk egy hivatkozást a dokumentumon belül egy referenciapontra a # jel és a hivatkozás neve segítségével. Segítségükkel lehetővé tesszük a dokumentumon belüli navigálást.

A fent említett URL-ek abszolút megadási módok. Lehetőség van relatív URL-ek használatára is. Ilyenkor az URL-t tartalmazó oldalt alapul véve írjuk le az objektum elérési útját. Ilyenkor elmarad a szerver és a lekéréshez használt protokoll neve is.

URL-t sok helyen használunk HTML dokumentumokban. Egyszerű link segítségével levelezhetünk, programot próbálhatunk ki futás közben.

HTML utasítások szerkezete

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Honlap</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Ami látszik a képernyőn
</BODY>
</HTML>
```

A lapok szerkezete a <HTML> és </HTML> elem közé van zárva. A nyitó és záró részeket tag-eknek (címke) nevezzük.

A HTML dokumentumok három fő része tagolódnak.

1. HTML verziószámát tartalmazza.

```
<html xmlns:v="urn:schemas-microsoft-com:vml"
xmlns:o="urn:schemas-microsoft-com:office:office"
xmlns:w="urn:schemas-microsoft-com:office:word"
xmlns="http://www.w3.org/TR/REC-html40">
```

<HEAD> elem

2. Fejrész, az oldal egészére vonatkozó jellemzőkkel.

```
<head>
<meta http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1250">
<link rel=Original-File href="file:///E:\ERIKA\Fürdő\honlap.htm">
<meta name=ProgId content=Word.Document>
<meta name=Generator content="Microsoft Word 10">
<meta name=Originator content="Microsoft Word 10">
<link rel=File-List href="honlap_elemei/filelist.xml">
<link rel=Edit-Time-Data href="honlap_elemei/editdata.mso">
<!--[if !mso]>
<style>
v\:.* {behavior:url(#default#VML);}
o\:.* {behavior:url(#default#VML);}
w\:.* {behavior:url(#default#VML);}
.shape {behavior:url(#default#VML);}
</style>
</head>
```

A <HEAD> elemek közötti rész információkat tartalmaz. Nem jelenik meg a böngésző ablakában.

A <TITLE> elemmel a dokumentum címét adjuk meg.

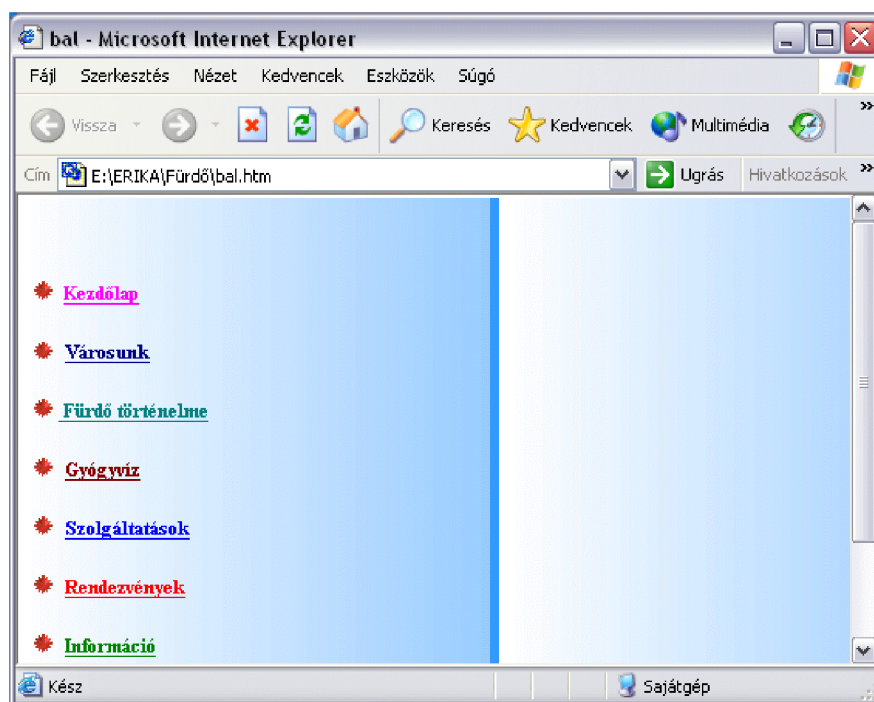
A <META> elem adminisztratív feljegyzésekre szolgál. A NAME paraméter a nevet, a CONTENT az értéket jelzi. A STYLE a szöveg megjelenési stílusait adja meg.

<BODY> elem

3. A <BODY> tag nemcsak a laptörzs elemeinek elválasztására szolgál, hanem lehetnek saját paraméterei. Ezek a lap egészének megjelenésére vonatkozik.

```
<body background="Image62.gif" link="#0000FF" vlink="#000000"  
alink="#000000" bgproperties="fixed">  
</body>
```

BACKGROUND paraméterrel háttérképet adhatunk meg. A képet mozaikszerűen helyezi el a lapon. A lap tartalma erre fog rákerülni.



LINK paraméter a még nem látogatott linkek színe.

VLINK paraméter a már látott anyagot tartalmazó linkek színe.

ALINK Amikor kattintunk egy linken, akkor annak a színe egy pillanatra más lesz.

Azon dokumentumot, amelyben keretet tartalmazó oldal leírása található, nem tartalmaznak <BODY> elemet, szerepét a <FRAMESET> veszi át.

Keretek

A böngésző ablakát keretek definiálásával (frames) oszthatjuk több részre. A felosztáshoz egy önálló lapot kell készíteni, amin a felbontás szerepel. A keretek leírását tartalmazó HTML fájlszerkezettől. Az általános oldalak a <HEAD> elem mellett egy fő <BODY> elemet tartalmaznak, míg a keretet definiáló oldalakon a <BODY> helyett egy <FRAMESET> elem található. Az első <FRAMESET> elem előtt nem szerepelhet olyan elem, ami a <BODY> elemen belül szerepelhet, mert a <FRAMESET> elem figyelmen kívül hagyja.

A következő példa a <FRAMESET> használatát mutatja be.

```
<frameset frameborder=0 cols="17%,85%">
<frame name=bal src="file:///E:\ERIK\Fürdő\bal.htm" scrolling=no noresize>
<frameset rows="19%,74%,7%">
<frame name=jobbfelso src="file:///E:\ERIK\Fürdő\jobbfelso.htm"
scrolling=no noresize>
<frame name=jobbalso src=file:///E:\ERIK\Fürdő\jobbalso.htm noresize>
<frame name=also src="file:///E:\ERIK\Fürdő\also.html" scrolling=no noresize>
</frameset>
<noframes>
<body lang=HU style='tab-interval:35.4pt'>
<div class=Section1>
<p class=MsoNormal><o:p>&nbsp;</o:p></p>
</div>
</body>
</noframes>
</frameset>
```

A következő paramétereket alkalmaztam.

A COLS paraméterrel vesszővel tagolt listában lehet megadni a terület egyes oszlopainak méretét.

A ROWS paraméterrel vízszintesen három részre osztható a képernyő.

A <FRAMESET> elemek egymásba is ágyazhatók. Erre példa, ahol a második oszlopot három részre osztottam. A <FRAMESET> elemen belül a <FRAME> elemek a tényleges kerettartalmat definiálják. A <FRAMESET> elem annyi <FRAME> elemet tartalmaz, ahány részre osztottuk a területet.

A FRAMEBORDER paraméter értéke mindenhol nulla, hogy ne legyen látható határoló keret az aktuális terület között. Másik lehetséges érték az egy, ez az alapbeállítás is.

NAME paraméterrel név adható az aktuális területnek, így lehetőség nyílik arra, hogy linkben hivatkozzunk rá, és új dokumentumot tölthetünk be.

A SCROLLING paraméterek értékei lehet No, semmiképpen nem rak ki görgetősávokat és Auto, csak szükség esetén rak ki görgetősávokat, ez az alapbeállítás is. Lehet alkalmazni a Yes értéket is, mindenképpen kirak görgetősávokat.

NORESIZE arra utal, hogy az aktuális területet határoló keret nem mozdítható el.

Színek kódjai

Színek azonosítása történhet a nevükkel és kódjukkal. A nevek használata csak angol megnevezéssel lehetséges. Színkódokat az RGB színkezelési módnak megfelelően egy # - tel kezdődően alkalmazhatunk. A kód hexadecimális formában 2-2 jegyként tartalmazza a piros a zöld és a kék összetevőket.

```
<font color="#008080"size="2" face="Times New Roman CE">
```

```
<strong> F</strong><strong><u> A fürdő történelme</u></strong></font>
```

A fürdő történelme

Alapvető szövegformázó utasítások

Az oldalak legfontosabb része a szöveg. A szöveg formázására szerényebb lehetőségek adottak. A karakterkészletek közül az ISO-8859-1 nyugat-európai, vagy az ISO-8859-2 közép-európai típusokat érdemes használni.

A WYSIWYG szerkesztőkben használhatjuk a szövegszerkesztőknél jól ismert stílusokat is, címsor, normál, listaelem, felsorolás, cím elemek. Mondanivalónkat félkövér, dőlt karakterekkel emelhetjük ki. Nem célszerű használni aláhúzott szövegrészt, mert a linkeket tartalmazó ún. hypertext részeknél alkalmazunk ilyen megoldást. A szöveg kontrasztját a betűméret megváltoztatásával emelhetjük. Használhatunk színes betűket, de mértékkel. A szín maradjon a képek jellemzője. Színeknél hatásos lehet az ismétlés. Például a főcímek és a menük azonos színnel jelennek meg a lapon. Itt meg kell említeni, hogy a képernyő felbontása is befolyásolhatja a megjelenést.

 és <P> elem

HTML nyelv az entert is szóközként kezeli, ahol bekezdésre vagy sorváltásra van szükség, azt HTML utasítással kell jelezni.

Sortörésre a
 utasítás használható.

Hidrogénkarbonát HCO_3^-

Nitrát NO_3^-	-
Nitrit NO_2^-	-
Klorid Cl^-	1495
Bromid Br^-	9,8
Jodid I^-	5,5
Fluorid F^-	1,7
Szulfát SO_4^{2-}	37
Hidrogénkarbonát HCO_3^-	1790
Szulfid S^{2-}	0,16
Összes foszfát PO_4^{3-}	0,25
Karbonát CO_3^{2-}	9,0

A <P> elem segítségével bekezdésekre tagolhatjuk a szöveget.

Az ALIGN paraméterrel adhatjuk meg az értékeket.

LEFT balra igazít,

RIGHT jobbra igazít,

CENTER középre igazít.

```
<p align=center style='text-align:center'><b><span style='font-size:36.0pt;  
font-family:Arial;color:navy'>Városunk</span></b></p>
```

Vízszintes vonal

A vízszintes vonal alkalmazása látványos , hasznos tagolási módszer.

Vonalat beszúrni a <HR> utasítással lehet. Ha a vonalat folyamatos szövegen belül használjuk, úgy sortörést eredményez, ezért csak önálló sorban lehet alkalmazni.

A vonal paraméterezhető.

NOSHADE árnyékolás nélkül,

SIZE vastagságot,

WIDTH szélességet jelöli pixelben.

Igazításra is szükség lehet.

ALIGH=right,

ALIGH=left,

ALIGH=center.

Igazítások

A <DIV> elemmel a HTML dokumentumot hierarchiába szervezett alapegységekre oszthatunk. Egy ilyen alegység alapvetően balra (LEFT) jelenik meg, de ezt felülírhatjuk az ALIGN paraméterrel. Így lehet jobbra (RIGHT) és középre (CENTER) rendezve is írni.

```
<div align="center">
```

Karakterformázások

A karakterformázás azt jelenti, hogy a szöveget a lapkészítő elképzelései szerint változtatjuk. Minden elem tartalmaz lezáró tag-et. Az elemek tetszőleges mélységig egymásba ágyazhatók.

Egy szövegrész betűinek méretét illetve színét határozhatjuk meg vele.

```
<p>&nbsp;<b><span style='font-size:36.0pt;  
font-family:Arial;color:maroon'>Gyógyvíz</span></b></p>
```

Gyógyvíz

Paraméterek jelentése.

SIZE szöveg méretét jelzi, egész számokat adhatunk meg.

COLOR szöveg karaktereinek a színét adhatjuk meg vele.

<SUP> és <SUB>

<SUB> Alsó indexbe rakott szöveg, az aktuális sorköz lejjebb, kisebb betűkkel jelenik meg.
(Subscript)

Ammónium Nh_{4}

<SUP> Felső indexbe rakott szöveg. (Supscript)

Magnézium Mg^{2+}

Kálium K^+	11,3
Nátrium Na^+	1530
Ammónium NH_4	14,8
Kalcium Ca^{2+}	8,6
Magnézium Mg^{2+}	5,4
Vas Fe^{2+}	0,79
Mangán Mn^{2+}	-
Lítium Li^+	0,2
Aluminium Al^{+++}	-

<I>, és <U>

<I> Dölt betűs szöveg. (Italic)

<i>
Az Európában már jól ismert vízi szórakoztató centrum:<o:p></o:p></i>

 Félkövér betűkkel írt szöveg. (Bold)

DEUTSCH *

<U> Aláhúzott szövegrész. (UNDERLINED)

<u>Árjegyzékek</u>

Behúzások, felsorolások, számozások

<BLOCKQUOTE> A szövegrészt a többihez viszonyítva beljebb írjuk.

****, **** Felsorolások készítésénél használható, amely között a ****-vel kezdődő sorok előtt lesz felsorolás jel. A felsorolás egymásba is ágyazható. Az **** és **** utasítás paraméterezhető is, ahol a **TYPE**=után megadható a felsorolás típusa, pl: disk (korong).

**** Számozott lista alkalmazására használjuk. **START** paraméter az induló sorszám beállítására szolgál, a **TYPE**=a típus meghatározása.

Fejlécek (<H1> - <H6>)

A **<H>** (heading, címsor) elemek a dokumentumnak logikai felosztását határozzák meg, Ezzel az elemmel adhatunk címet egy bekezdésnek. Lehetőség van a többszintű szövegrendezésre. A HTML lapokon 6 szint mélységig lehet egymásba ágyazni a bekezdéseket, **<H1>** - **<H6>**. A **<H1>** a legfelsőbb szintje, például egy oldal címe, a **<H2>** egy alcím lehet, és így tovább. A **<H>** elemet **</H>** tag-el zárjuk le. **ALIGN** paraméterrel a címsor igazítását változtathatjuk meg.

Kapcsolatok

Két elem szolgál a kapcsolatok létrehozására, a **<LINK>** és az **<A>** elem. Az **<A>** elemmel a kapcsolat kezdő vagy végpontját definiáljuk.

A **HREF** paraméterrel a kapcsolat megadott objektum URL-jét adhatjuk meg.

```
<a href="file:///E:\ERIKÁ\Fürdő\negyedik_10_2.html"><b><span style="font-size:10.0pt;font-family:Arial;color:purple">Gyógyszolgáltatások  
árjegyzéke</span></b></a>
```

A <LINK> elem a dokumentum fejlécében szerepelhet és nem jelenik meg az oldalon.

```
<link rel=File-List href="negyedik1_elemei/filelist.xml">
```

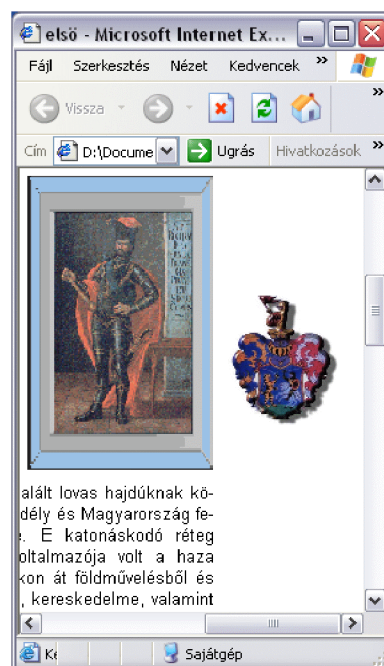
```
<link rel=Edit-Time-Data href="negyedik1_elemei/editdata.mso">
```

Képek beszúrása

Az elemmel képeket, ábrákat helyezhetünk el a lapon.

```

```



Paraméterek, amelyeket alkalmaztam.

SRC paraméter a kép URL-jét adja meg. A képtípusa lehet gif, jpg.

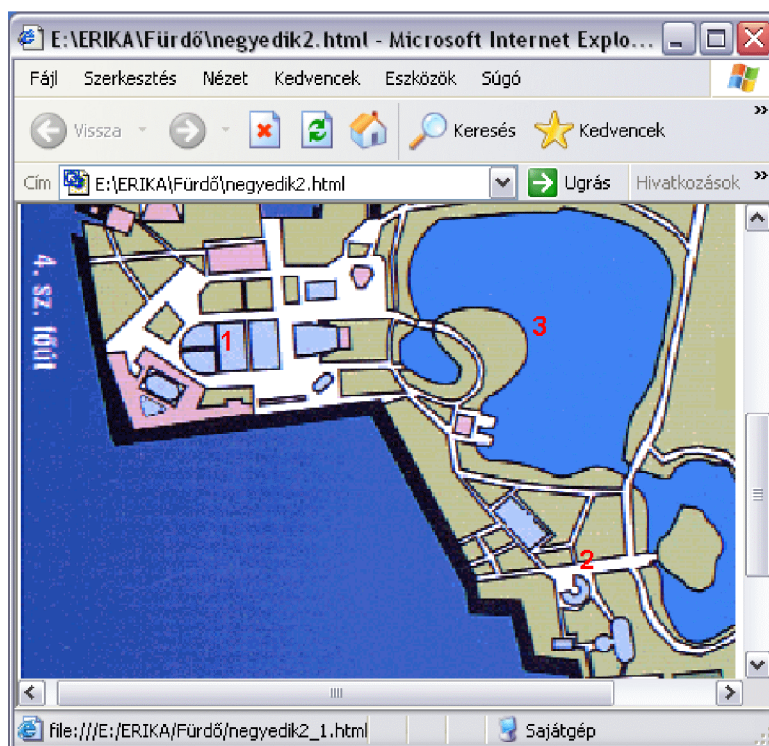
WIDTH a kép szélességét határozza meg képpontokban vagy a rendelkezésre álló hely bizonyos százalékában.

HEIGHT a kép magasságát adja a szélességhez hasonlóan.

Térképek

A <MAP> elem egy térképet jelöl. Kötelező paraméter az USEMAP. Ezzel a névvel hivatkozhatunk a térképre. A tényleges térképet a <MAP> elemen belül szereplő <AREA> elemek összessége határozza meg.

```
<p align="center"><!--webbot bot="ImageMap" startspan  
rectangle=" (0,0) (200, 188) negyedek2_1.html"  
rectangle=" (189,0) (395, 188) negyedek2_2.html"  
rectangle=" (189,170) (395, 330) negyedek2_3.html"  
src="Image235.gif" border="0" width="439" height="405" --><MAP  
NAME="FrontPageMap0"><AREA SHAPE="RECT" COORDS="0, 0, 200, 188"  
HREF="negyedek2_1.html"><AREA SHAPE="RECT" COORDS="189, 0, 395, 188"  
HREF="negyedek2_2.html"><AREA SHAPE="RECT" COORDS="189, 170, 395, 330"  
HREF="negyedek2_3.html"></MAP><!--webbot  
bot="ImageMap" i-checksum="54363" endspan --> </p>
```



Alkalmazott paraméterek.

SHAPE paraméterrel az adott terület alapjait adhatjuk meg. Ezek a

rect – téglalap alakú területet,

circle – kör alakú területet,

poly – sokszög alakú területet definiál.

COORDS paraméterrel a terület méretét állíthatjuk képpontokban megadva, vagy az objektum méretéhez viszonyított százalékos adatokkal. A koordinátarendszer origója a (0,0) koordinátájú pont bal felső sarokban van.

HREF a hivatkozási dokumentum URL-jét adja.

Táblázatok

A táblázatot <TABLE> és </TABLE> elem között adjuk meg.

A következő példa a <TABLE> elem használatát mutatja be.

```
<table border="4" cellpadding="6" width="542"
bordercolor="#0080FF" bordercolordark="#00356A"
bordercolorlight="#95CAFF">
  <tr>
    <td colspan="8" bgcolor="#FFFFFF"><p align="center"><font
color="#008080" size="6"><strong>ÁRJEGYZÉK 2000</strong></font></p>
<p align="center"><font color="#800080" size="4"
face="Arial"><strong>Légzésterápia</strong></font></p>
    </td>
  </tr>
  <tr>
    <td colspan="4" width="36%" bgcolor="#C0C0C0"><font
face="Arial"><b>Megnevezés</b></font></td>
    <td colspan="2" width="31%" bgcolor="#C0C0C0"><p
align="center"><font face="Arial"><b>Külföldiek
részére</b></font></p>
```

```

</td>
<td colspan="2" width="33%" bgcolor="#C0C0C0"><p
align="center"><font face="Arial"><b>Magyar
állampolgárok részére</b></font></p>
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="4" width="36%" bgcolor="#FFFFFF"><font
size="2" face="Arial">20 kezelésből álló kúra</font></td>
<td colspan="2" width="31%" bgcolor="#FFFFFF"><p
align="center"><font size="2" face="Arial">600 DEM</font></p>
</td>
<td colspan="2" width="33%" bgcolor="#FFFFFF"><p
align="center"><font size="2" face="Arial">12.000,-Ft</font></p>
</td>
</tr></table>

```



A <TABLE> elem a táblázatot leíró összes többi elemet tartalmazza. A táblázatok három szintből állnak, és mindegyiknek egy elem felel meg.

Első szint: táblázat <TABLE> elem.

Második szint: sor <TR> elem. A <TR> elem segítségével adjuk meg a tábla egyes sorait.

Harmadik szint: cella <TD> elem. A <TR> elem segítségével adjuk meg a tábla egyes sorait.

Az elemek hierarchikusan egymásba ágyazhatók.

A <TABLE> tag paraméterei lehetnek:

A BORDER paraméterrel a táblázatot szegélyező keret vastagságát adhatjuk meg pixelben. Ha nem szerepel ez a paraméter, a táblázat keret nélkül jelenik meg. Ha érték nélkül szerepel a paraméter, akkor a böngészők ezt vékony keretként értelmezik.

CELLPADDING paraméter a cellákon belül a cella tartalma és a cella széle közti távolságot adja meg pixelben.

CELLSPACING a cellák közti távolságot definiálja pixelekből.

A WIDTH paraméterrel a táblázat szélességét adhatjuk meg pixelben vagy % - ban.

A VALIGN paraméterrel a cella tartalmát igazíthatjuk függőlegesen.

Top értékkel a cella tetején,

Bottom értékkel a cella aljához,

Middle értékkel a cella közepéhez igazíthatjuk a szöveget.

Az ALIGN paraméterrel a táblázatnak az aktuális margókhoz való helyzetét adja meg. Alaphelyzetben a táblázat balra igazítva jelenik meg. A *left* értékkel balra igazíthatjuk a szöveget. Paraméter hiányában is ez érvényes. A *right* értékkel jobbra, a *center* értékkel középre igazíthatjuk a szöveget.

Objektumok

Az objektumok lehetnek:

- Képek
- Programok
- Videók
- Térképek
- Más HTML oldalak, stb.

Általános objektumbeillesztés <OBJECT> elemmel lehetséges weblapunkba.

Összegzés

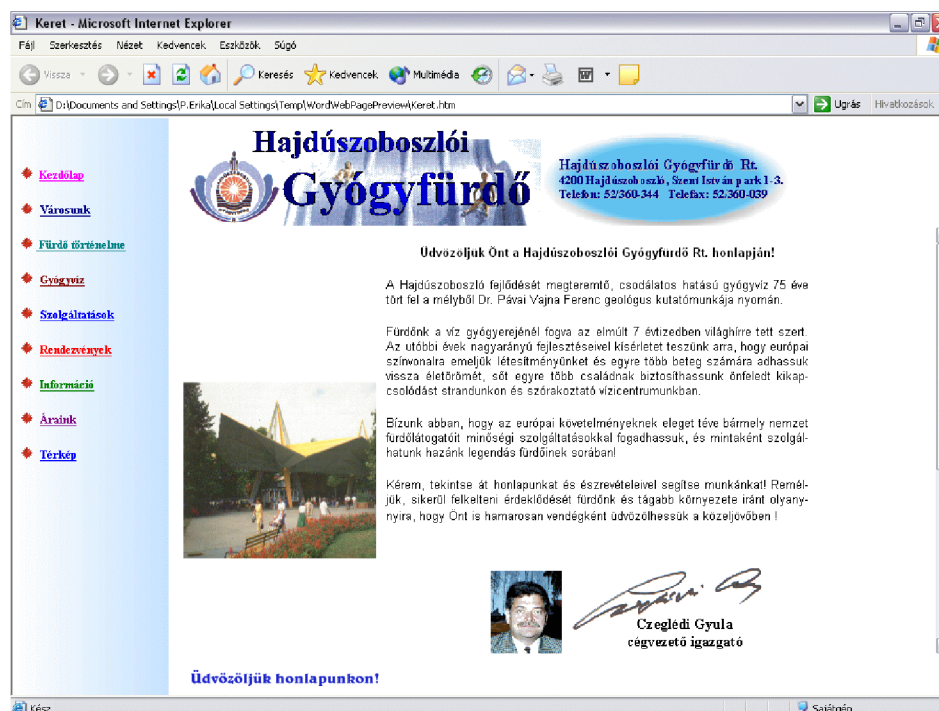
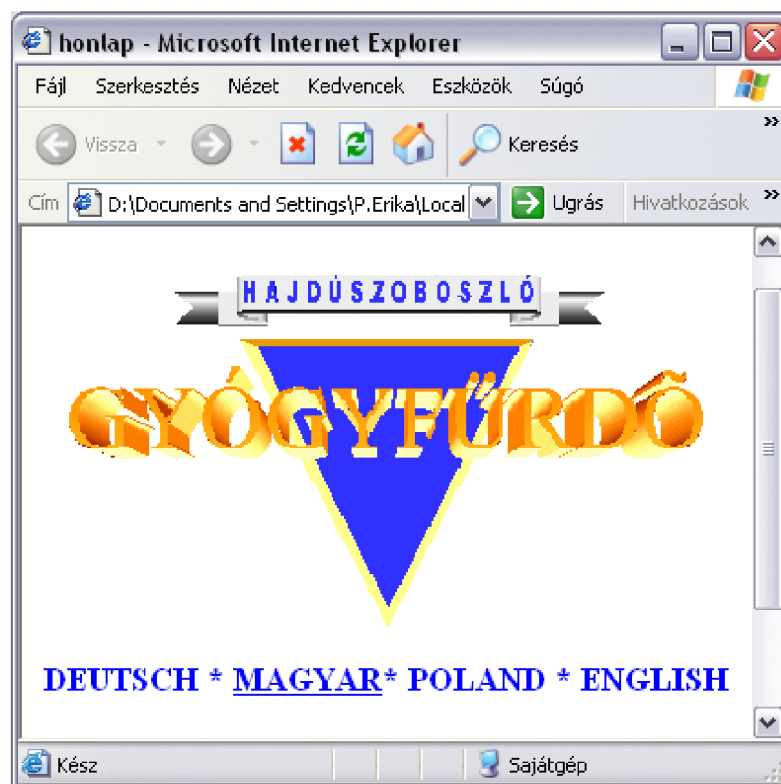
A szakdolgozat megírásához az információkat, adatokat, képanyagot a Hajdúszoboszlói Gyógyfürdő Rt. igazgatója bocsájtotta rendelkezésemre. A fürdő eddig még nem rendelkezett saját honlappal, ezért érdeklődéssel fogadták kérésemet, hogy erről a hatalmas komplexumról készíthessem a dolgozatomat. A gyógyfürdő Európa legnagyobb üdülőparadicsoma. Egy ilyen hatalmas intézmény számára elkerülhetetlenné vált, hogy megjelenjen a világhálón. Az első megbeszélést többszöri egyeztetés követte, amíg a weblap elnyerte végső formáját.

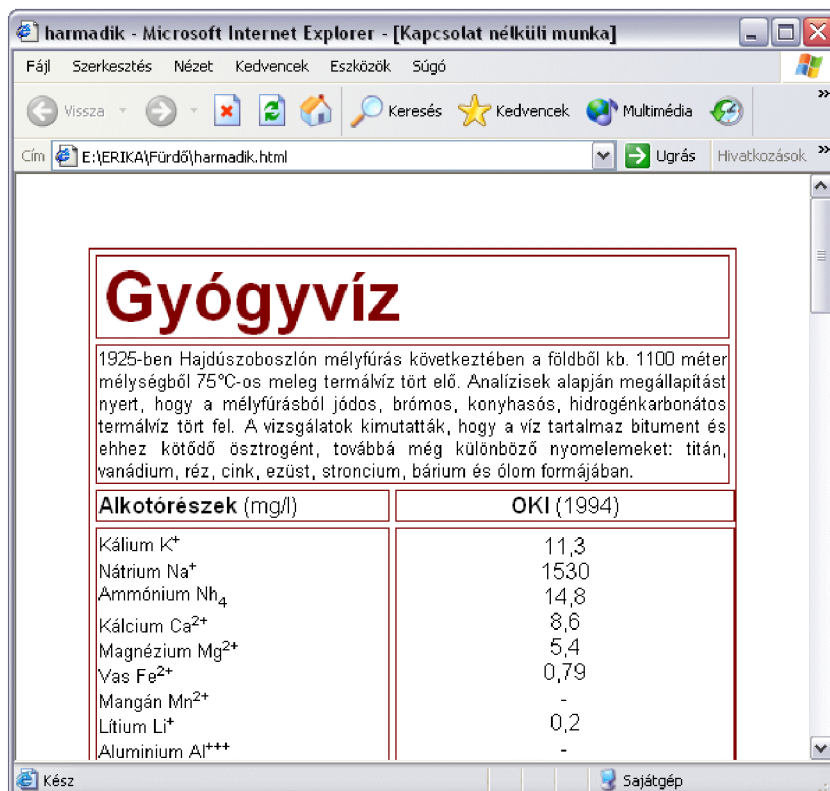
A kész munkát a fürdő vezetősége megtekintette, és kisebb változtatások után alkalmasnak találta arra, hogy ez a munka legyen fürdő első honlapja.

Irodalomjegyzék

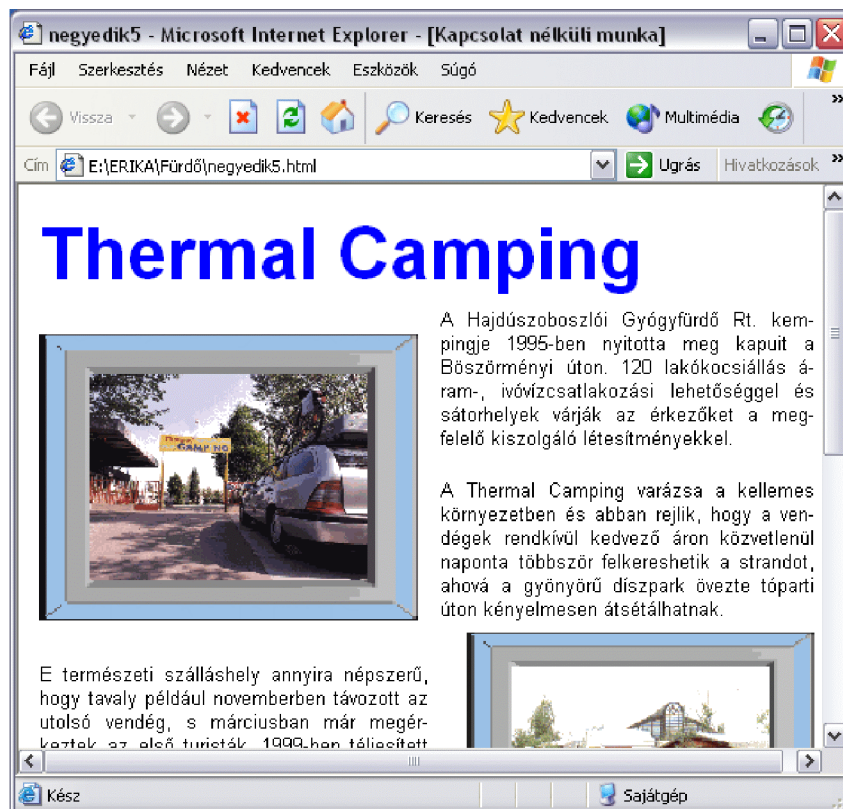
- Bócz Péter – Szász Péter: A világháló lehetőségei
- Kris Jamsa – Suleiman „Sam” Lalani – Steve Weakley: A Web Programozása
- Bártfai Barnabás – Kovács Rudolf: Weblapkészítés házilag
- Péterfy Kristóf: Képfeldolgozás felsőfokon, AdobePhotoshop 6.0

Melléklet

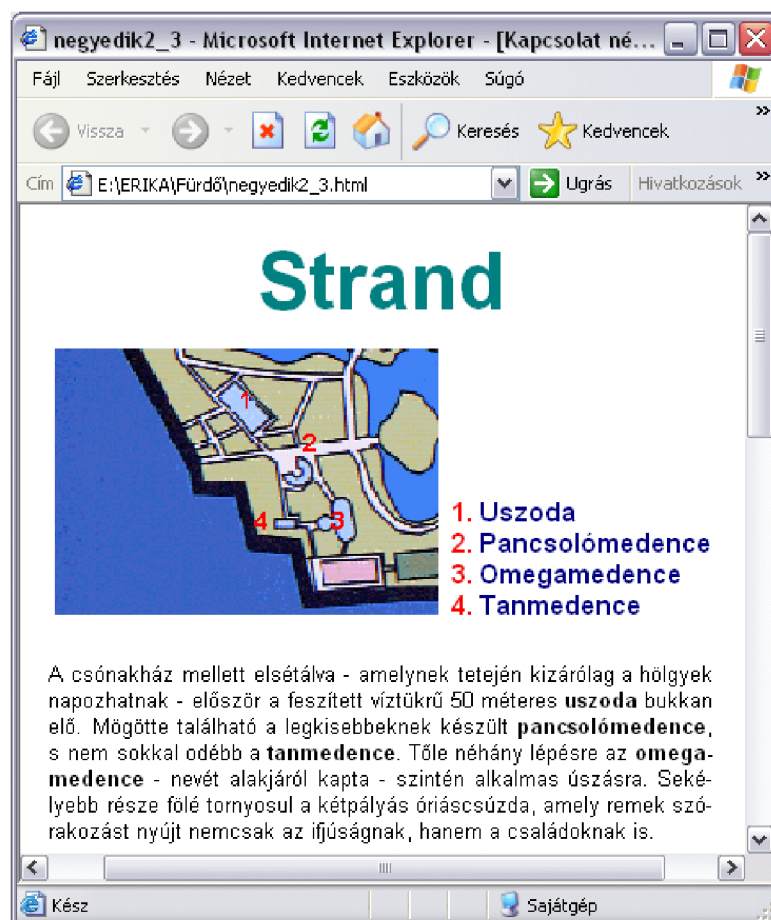


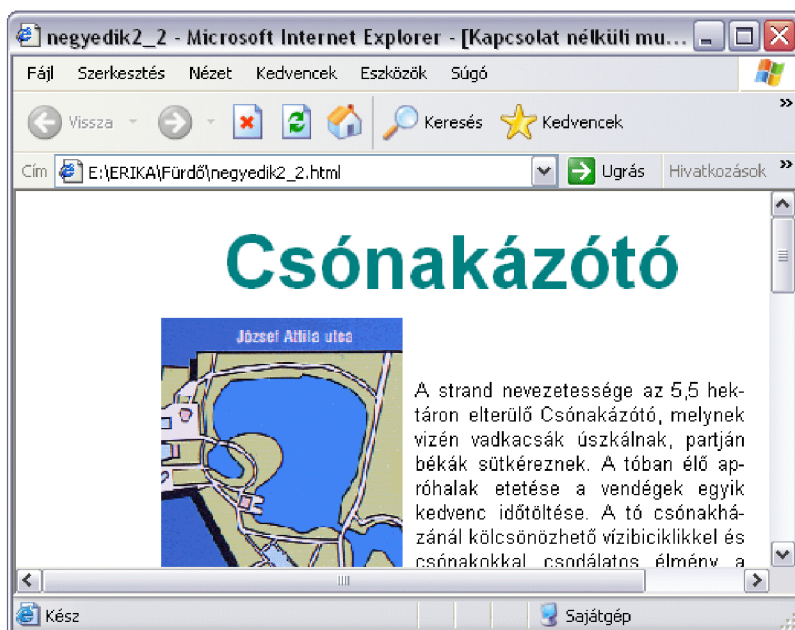












negyedik_10_1 - Microsoft Internet Explorer - [Kapcsolat nélküli munka]

Fájl Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Multimédia

Cím E:\ERIKÁ\Fürdő\negyedik_10_1.html Ugrás Hivatkozások

ÁRJEGYZÉK 2000

**Termál fürdő
Fürdőszolgáltatások**

Megnevezés	2000. évi ár (Ft)
Fürdőbelépő (egész napra)	550,-
Fürdőbelépő (13.00 órától)	450,-
Kedvezményes fürdőbelépő	450,-
Kedvezményes fürdőbelépő (13.00 órától)	350,-
7 napos felnőtt bérlet	3.300,-
7 napos kedvezményes bérlet	2.700,-

Kész Sajátgép

nyolcadik - Microsoft Internet Explorer - [Kapcsolat nélküli munka]

Fájl Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Multimédia

Cím E:\ERIKÁ\Fürdő\nyolcadik.html Ugrás Hivatkozások

Térkép

Hozzánk vezető út

Kész Sajátgép