

Ramki, formularze

Jednym z elementów, które są obecnie bardzo często wykorzystywane przy tworzeniu stron WWW, są ramki. Dają one niepowtarzalne możliwości dzielenia całego okna przeglądarki na prostokątne obszary, w których można wyświetlać niezależne dokumenty HTML.

Ramki nie są elementami niezależnymi, muszą one być częścią większej całości – tak zwanego układu ramek. Układ ramek jest jak gdyby definicją sposobu podziału okna przeglądarki na poszczególne ramki. Za jego pomocą można określić wymiary ramek, sposób ich ułożenia w oknie przeglądarki oraz pracy (na przykład, czy posiadają one paski przewijania i czy ich rozmiary są stałe).

Ramki dają jeszcze jedną, bardzo interesującą możliwość – otóż „użycie” połączenia umieszczonego w jednej z ramek układu. Powodować może wyświetlenie strony docelowej w innej ramce. Dzięki temu w bardzo prosty sposób stworzyć można, na przykład „menu”, które będzie cały czas widoczne. Takie zastosowanie ramek w znacznej mierze ułatwić może nawigowanie po witrynie.

Tworzenie ramek podzielić można na dwa etapy: pierwszym z nich jest tworzenie układu ramek, a drugim – tworzenie stron wyświetlanych w każdej z ramek układu oraz wzajemnych połączeń pomiędzy nimi.

Formularze

Każda witryna WWW powinna posiadać chociaż jeden formularz. W dzisiejszym stanie rozwoju WWW, gdy rezygnuje się ze stron statycznych na rzecz interaktywnych, których zawartość zależy może od wybieranych przez użytkownika opcji, formularze pełnią niesłychanie ważną funkcję – pozwalają na prowadzenie dialogu z użytkownikiem. Ogólnie mówiąc formularze, są wydzielonymi fragmentami stron WWW, w których umieszczać można, oprócz standardowych elementów stron, takich jak teksty czy obrazki,

także specjalne pola. Właśnie one zapewniają użytkownikowi możliwość podawania informacji lub wybierania opcji dostarczonych przez twórców strony. Standard HTML udostępnia kilka typów pól, są to jedno- oraz wieloliniowe pola tekstowe, listy, z których wybierać można jeden lub więcej elementów, listy rozwijalne, pola opcji, jak również pola wyboru.

Sam formularz umieszczony na stronie WWW nie wystarczy do tego, by mógł on być wykorzystany do jakichkolwiek celów. Musi on współpracować ze specjalnym programem, który potrafi obsłużyć wprowadzane przez użytkownika dane. Jeszcze do niedawna programy takie działały tylko i wyłącznie na serwerach WWW, zapewniając możliwość zapisywania informacji podawanych na formularzu, czy też obsługę map graficznych. Były one potocznie zwane skryptami CGI. Jednakże dzięki specjalnym, niedawno wprowadzonym językom skryptowym – jak na przykład JavaScript – stało się możliwe wykonanie bardzo wielu czynności nie na serwerze, lecz na przeglądarce użytkownika. FrontPage Editor umożliwia nie tylko wygodne tworzenie formularzy i umieszczanie na nich wszelkiego rodzaju pól, lecz udostępnia także dwa specjalistyczne programy obsługi formularzy, umożliwiające zapamiętywanie podawanych informacji, rejestrację użytkowników oraz prowadzenie listy dyskusyjnej. Dzięki zastosowaniu skryptów możliwa jest także weryfikacja danych wprowadzanych na formularzu.

Tworzenie formularzy w środowisku FrontPage Edytora jest bardzo proste i szybkie, i w dużym stopniu przypomina tworzenie normalnych stron WWW. Najważniejszymi etapami tworzenia formularza są: umieszczanie na nim pól, określenie jego wyglądu oraz wybór programu obsługi.

FrontPage Editor udostępnia także trzy gotowe szablony najczęściej wykorzystywanych formularzy oraz specjalny kreator, za pomocą którego można sobie dodatkowo ułatwić budowanie własnych formularzy. Szablony te to: Confirmation Form, Feedback Form oraz Sourvey Form. Chociaż podobnie jak wszystkie szablony udostępniane przez FrontPage Edytora,

również i one posiadają komentarze w języku angielskim, to jednak mogą stanowić doskonałą bazę wyjściową i wzorzec do tworzenia własnych formularzy.

We FrontPage Edytorze formularz (tworzące go etykiety HTML) dodawany jest do kodu źródłowego edytowanej strony WWW w momencie umieszczenia na niej pola dowolnego typu. Formularz przedstawiany jest jako prostokąt zaznaczony przerywaną linią.

Konfigurowanie formularzy jest drugą (po umieszczeniu na formularzu pól) najważniejszą czynnością, którą należy wykonać podczas tworzenia formularza. Podczas konfigurowania należy przede wszystkim określić program służący do obsługi formularza; oprócz tego można podać nazwę formularza oraz zdefiniować tzw. *pola ukryte*.

Elementy aktywne i komponenty

Podczas tworzenia stron WWW największy nacisk jest kładziony na zapewnienie interaktywności i dynamicznej wymiany danych z użytkownikiem. Najczęściej do tego celu wykorzystywane są skrypty CGI (ang. *Common Gateway Interface*). CGI jest narzędziem o bardzo dużych możliwościach, gdyż dzięki niemu możliwe jest zautomatyzowanie i uproszczenie wielu czynności związanych z utrzymaniem witryn WWW. Jednakże używanie CGI nie jest proste. Dlatego też, w pakiecie FrontPage, stworzone zostały *WebBoty* – specjalne elementy aktywne, które można umieszczać na stronach WWW, i które łączą w sobie ogromne możliwości skryptów CGI z dużą łatwością użycia. WebBoty, podobnie jak skrypty CGI, są programami działającymi na serwerze WWW.

WebBoty udostępniane przez FrontPage'a podzielić można na trzy rodzaje: edycyjne, organizacyjne oraz obsługi formularzy. W skład pierwszej grupy wchodzi siedem WebBotów, umożliwiających dołączanie różnego rodzaju plików do strony WWW, tworzenie komentarzy oraz zastępowanie tekstów.

Druga grupa – WebBoty organizacyjne – składa się z dwóch

elementów. Pierwszy z nich – Spis Treści – pozwala na dynamiczne tworzenie spisu zawartości całej witryny; drugi zaś – Wyszukiwanie – na wyszukiwanie w witrynie podanego łańcucha znaków.

WebBoty wchodzące w skład trzeciej grupy ułatwiają tworzenie najczęściej spotykanych formularzy – na przykład rejestrację użytkowników czy też tworzenie grup dyskusyjnych.

Przy tworzeniu skomplikowanych stron bardzo przydatna może być możliwość umieszczenia na stronie komentarza, który jest widoczny w edytorze, jednakże nie będzie wyświetlony przez żadną przeglądarkę.

WebBot **HTML Markup** pozwala umieścić na stronie WWW kod HTML, którego poprawności FrontPage Editor nie będzie sprawdzać. Można go użyć w momencie, kiedy chcemy skorzystać z najnowszych modyfikacji języka HTML, których nie można wprowadzić za pomocą narzędzi dostarczonych przez program FrontPage Editor.

WebBot **Timestamp** jest specjalną odmianą WebBota **Include**, dzięki której można na stronie WWW umieścić automatycznie modyfikowaną informację o dacie ostatniej modyfikacji strony.

Wszystkie trzy WebBoty służące do obsługi formularzy używają strony potwierdzającej poprawne przesłanie danych lub informującej o wystąpieniu błędów. Przyjęło się, że na stronach tych wyświetlane są wszystkie bądź jedynie część informacji podanych przez te WebBoty. WebBot – **Confirmation Field** (ang. *Pole potwierdzenia*) – służy właśnie do tego celu.

WebBot **Substitution** (ang. *zamiana*) pozwala na umieszczanie na tworzonych stronach wartości parametrów zdefiniowanych w witrynie, do której należy strona.

WebBot **Include Page** (ang. *dołącz stronę*) służy do umieszczania zawartości wskazanej strony WWW w innej stronie.

WebBot **Scheduled Include Page** jest specyficzną odmianą WebBota **Include** – pozwala on na dołączenie wybranej strony w określonym czasie.

WebBot **Scheduled Image** jest specyficzną odmianą WebBota **Scheduled Include** – pozwala on na dołączenie wybranego rysunku w określonym czasie.

Prawdopodobnie najpopularniejszym elementem „aktywnym” umieszczanym na stronach WWW jest licznik odwiedzin. Licznik ten, jak sama nazwa wskazuje, liczy osoby które odwiedziły daną stronę, a następnie wyświetla wynik w postaci określonej przez użytkownika.

WebBot **Table of Contents** (ang. *spis treści*) jest WebBotem, który pozwala na stworzenie automatycznie uaktualnianego spisu zawartości całej witryny.

Pasek nawigacyjny jest częścią struktury nawigacyjnej witryn WWW, którą można stworzyć na zakładce **Navigation** FrontPage Explorera. Pasek nawigacyjny zawiera hiperłącza umożliwiające przechodzenie do pozostałych stron witryny.

FrontPage Editor udostępnia specjalne narzędzie, dzięki któremu możliwe jest wyświetlanie na stronie WWW jej tytułu. Tytuł ten może zostać wyświetlony w normalnej postaci tekstowej lub też jako rysunek. Narzędziem tym jest WebBot **Page Banner**.

Hover Button jest animowanym przyciskiem, którego postać modyfikowana jest w momencie umieszczenia wskaźnika myszy wewnątrz obszaru zajmowanego przez przycisk. Przycisk ten pozwala na przechodzenie do wskazanej strony WWW. **Hover Button** jest w rzeczywistości apletem Javy, który przypomina swoim działaniem przycisk.

Banner Ad Manager jest kolejnym narzędziem pozwalającym na tworzenie hiperłączy o bardzo atrakcyjnej formie graficznej. **Banner Ad Manager** ma postać paska (o dowolnie określanych

wymiarach), na którym są kolejno wyświetlane określone przez użytkownika obrazki. Każdy obrazek wyświetlany jest przez określoną ilość sekund, a zamiana obrazków odbywa się za pomocą wybranego efektu specjalnego. Podobnie jak **Hover Button**, także i **Banner Ad Manager** jest w rzeczywistości apletem napisanym w języku Java.

WebBot **Search** (ang. *szukanie*) pozwala na przeszukiwanie zawartości całej witryny i odnajdywanie w niej stron zawierających podany łańcuch znaków. WebBot **Search** ma postać formularza zawierającego pole tekstowe służące do wpisywania pytania oraz dwa przyciski; jeden rozpoczynający przeszukiwanie witryny i drugi – czyszczący zawartość pola tekstowego.

WebBot **Discussion** (ang. *Dyskusja*) jest kolejnym WebBotem służącym do obsługi formularzy. Umożliwia on dołączenie do witryny WWW listy dyskusyjnej i jej obsługę. Listy dyskusyjne pozwalają użytkownikom na przesyłanie listów (zazwyczaj poświęconych konkretnej tematyce), z których treścią inni użytkownicy mogą się następnie zapoznać i umieścić na liście własne komentarze.

Tworzenie i edycja skryptów.

a) Ze względu na wciąż rosnącą popularność skryptów, twórcy FrontPage Editora przewidzieli specjalne narzędzia służące do ich tworzenia i edycji – są to: specjalne okno edycyjne oraz Kreator skryptów. Dzięki tym narzędziom, a zwłaszcza dzięki kreatorowi, tworzenie skryptów zostało w bardzo dużym stopniu ułatwione.

b) Edycja skryptów. Skrypty umieszczane w kodzie strony WWW są we FrontPage Editorze przedstawiane za pomocą specjalnych ikon, których postać zależna jest od języka użytego do stworzenia skryptu.

c) Kreator skryptów jest narzędziem służącym do tworzenia skryptów związanych ze zdarzeniami, które mogą zachodzić na

stronach WWW. Jego obsługa jest prosta i wygodna.

Kolejnym rodzajem elementów aktywnych, które można umieszczać na stronach WWW, są aplety napisane w języku Java. Aplety są to małe programy umieszczane wewnątrz strony WWW i wykonywane przez przeglądarkę. Plik klasowy apleta to plik, w którym zapisany został wykonywalny kod programu, jakim jest aplet. Pliki te zazwyczaj posiadają rozszerzenie `.class`.

Kolejnymi elementami aktywnymi, które można umieszczać na stronach WWW w celu zwiększenia ich możliwości, są tak zwane **wtyczki** (ang. **plug-in**). Są to odrębne moduły programowe, które dołączone są do przeglądarki w celu zwiększenia jej możliwości technicznych.

W serwisie dyplom.com.pl prezentujemy obronione prace dyplomowe, które mogą służyć za wzór do napisania własnej pracy - gdyby potrzebowali jeszcze Państwo konsultacji to polecamy stronę [pisanie prac](http://pisanieprac.pl) - fachowa pomoc w pisaniu prac.