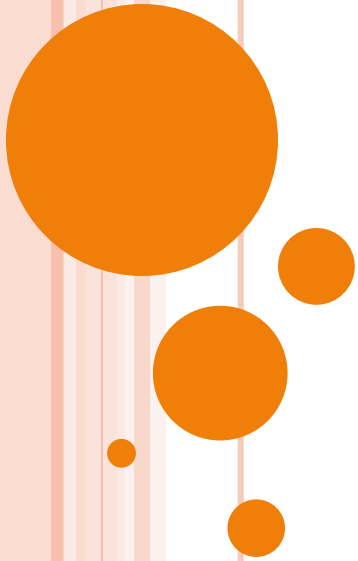


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



فصل 10

HTML

Hyper Text Markup Language

تقسیم بندی زبانهای برنامه نویسی

زبان برنامه نویسی از چهار دیدگاه مختلف می توان تقسیم بندی کرد:

الف) روش های برنامه نویسی

1-زیر روالی

✓ اولین قدم در پیشرفت برنامه نویسی است.

✓ در این روش مسائل را به چندین عملکرد تقسیم میکنند و با هر عملکرد به صورت جداگانه رفتار میکند

✓ مثال زبان های فرترن و کوبل

2- ساخت یافته:

✓ در دهه 1960 میلادی توسعه نرم افزار دچار مشکلاتی شد. در آن زمان سبک خاصی برای برنامه نویسی وجود نداشت و برنامه ها بدون هیچگونه ساختار خاصی نوشته می شدند.

✓ وجود دستور پرش (go to) نیز مشکلات بسیاری را برای فهم و درک برنامه توسط افراد دیگر ایجاد می نمود.

✓ فعالیتهای پژوهشی در این دهه باعث به وجود آمدن برنامه ساخت یافته شد. روش منظمی که باعث ایجاد برنامه هایی کاملا واضح و خوانا شد که اشکال زدایی و خطایابی آنها نیز بسیار ساده تر بود.

✓ عدم استفاده از دستور پرش (go to) است.



✓ تحقیقات بوهم وژاکوپینی نشان داد که می توان هر برنامه را بدون دستور پرش و فقط با استفاده از 3 ساختار کنترلی یعنی ترتیب. انتخاب و تکرار نوشت.

✓ ساختار ترتیب: همان اجرای دستورها به صورت متوالی است.

✓ ساختار انتخاب: به برنامه نویس اجازه می دهد که بر اساس درستی یا نادرستی یک شرط تصمیم بگیرد و کدام مجموعه از دستورها اجرا شود.

✓ ساختار تکرار به برنامه نویسان اجازه می دهد. مجموعه خاصی از دستورها را تا زمانیکه شرط خاصی برقرار باشد تکرار نمایند.

✓ هر برنامه ساخت یافته از تعدادی بلوک تشکیل شده که این بلوک ها به ترتیب اجرا می شوند تا برنامه خاتمه یابد (ساختار ترتیب)

✓ در مورد دستورهای داخل هر بلوک همین قوانین برقرار است و این دستورها می توانند از تعدادی بلوک ایجاد شوند و تشکیل ساختارهایی مانند حلقه های تو در تو را دهند.

ماژولار:

✓ این برنامه نویسی به نام قطعه قطعه است.

✓ نوع توسعه یافته زبان ساخت یافته است. که کدها در آن به قطعات کوچکتری به نام ماژول تقسیم میشوند

✓ کیسوله سازی اطلاعات. (هر یک از متغیرها و قطعه کدها در محدوده کاری خود فعال هستند و این فعالیت از سایر قسمت های برنامه پنهان است.



✓ 4-شی گرا:

✓ از بهترین مفاهیم برنامه نویسی به روش ساخت یافته به وجود آمده و با چندین مفهوم قوی ترکیب شده تا امکان سازماندهی برنامه را به طور کارآمد فراهم کند.

✓ با استفاده از این روش پیچیدگی کاهش می یابد و میتوان برنامه بزرگتری را هدایت کرد.

✓ واحد اصلی برنامه شی نامیده میشود. و شامل ویژگی هایی است که حالت فعلی شی را مشخص میکند.

✓ مثل زبان سی شارپ, بیسیک, دلفی, جاوا



ب) نزدیکی به زبان ماشین

1- سطح بالا:

✓ زبان هایی که به زبان انسان (زبان محاوره ای انگلیسی) نزدیکتر و فهم آن ها برا انسان آسان تر.

✓ برای کامپیوتر فقط به کمک زبان برنامه نویسی یعنی کامپایلر و مفسره قابل فهم است

✓ مثل زبان بیسیک. فرترن. پاسکال. C.



2-سطح میانی

✓ شکل ساده تر زبان ماشین است

✓ برای هر دستور العمل زبان ماشین یک اسم نمادین انتخاب شده است.
(مثل ADD به جای کد دودویی دستور العمل جمع)

✓ به خاطر سپردن و برنامه نویسی با آنها برای انسانها ساده تر است.

✓ برای ماشین قابل فهم نیست و باید قبل از اجرا توسط برنامه مترجمی به نام اسمبلر به زبان ماشین تبدیل شود.



3- سطح پایین

✓ این زبان به زبان کامپیوتر بسیار نزدیک و فهم آن برای کامپیوتر بسیار آسان است.

✓ برای انسان قابل فهم نیست.

✓ طراحان سخت افزار هر کامپیوتر زبان ماشین خاص خود را برای آن ماشین طراحی می نمایند. به همین دلیل هر برنامه که به زبان ماشین نوشته شود فقط روی همان ماشین خاص کار می کند.

✓ برنامه های نوشته شده به زبان ماشین غیر قابل حمل می نامند.



ج) نوع ترجمه

1- کامپایلری:

- ابتدا کل برنامه از لحاظ خطای املائی بررسی شده در صورتیکه خطایی نداشته باشد برنامه به زبان ماشین ترجمه و خروجی تولید میشود.



مزایا

سرعت بالا برای اجرای برنامه ها
عدم نیاز به کد منبع و کامپایلر در زمان اجرا



2-مفسری

✓ مفسر هم کار کامپایلر را انجام می دهد.

✓ بااین تفاوت که مفسر دستورهای برنامه را خط به خط میخواند سپس با کتابخانه خود آنها را پارس نموده وبعد اجرا می کند. سپس نوبت دستور بعد.

✓ هر مفسر دارای حلقه ای است که هر باروبرای هر خط از برنامه مراحل تشخیص توکن. پارس و اجرا انجام میشود



مزایا مفسری:

- نمیتوان کدها را بهینه نمود
- کندی اجرای برنامه ها در مقایسه با زبان های کامپایلری
- نیاز به تفسیر هر دستور حتی اگر در یک حلقه آن دستور را هزار بار داشته باشیم. در ترجمه می توان یک بار ترجمه نمود و چند بار از آن استفاده نمود ولی در تفسیر یک بار ترجمه و یک بار اجرا می شود
- در روش تفسیر به دلیل به مرحله بودن ترجمه و اجرا ممکن است کلیه خطاها کشف نشود ولی در روش ترجمه چون در دوفاز مختلف انجام میشود کلیه خطاها قابل کشف هستند.

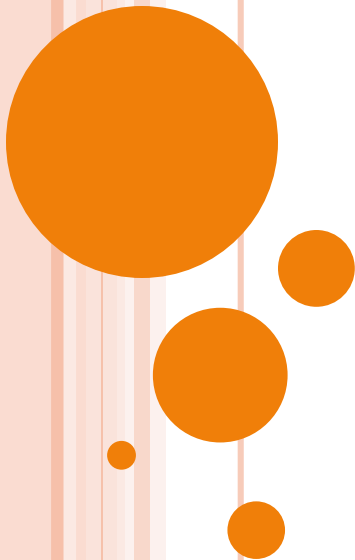


د) رابطہ برنامه نویسی

1-مبنتی بر متن:

✓ برنامه ای که همه چیز در آن با نوشتن کدها تولید می شود و خروجی در اکثر مواقع به صورت متن است

✓ به کاربر امکان دسترسی مستقیم به گرافیک را نمی دهند.

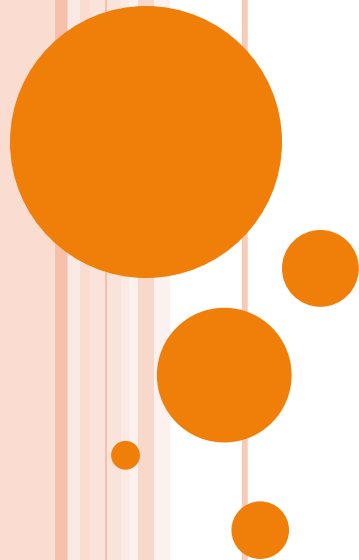


مبتنی بر گرافیک (ویژوال)

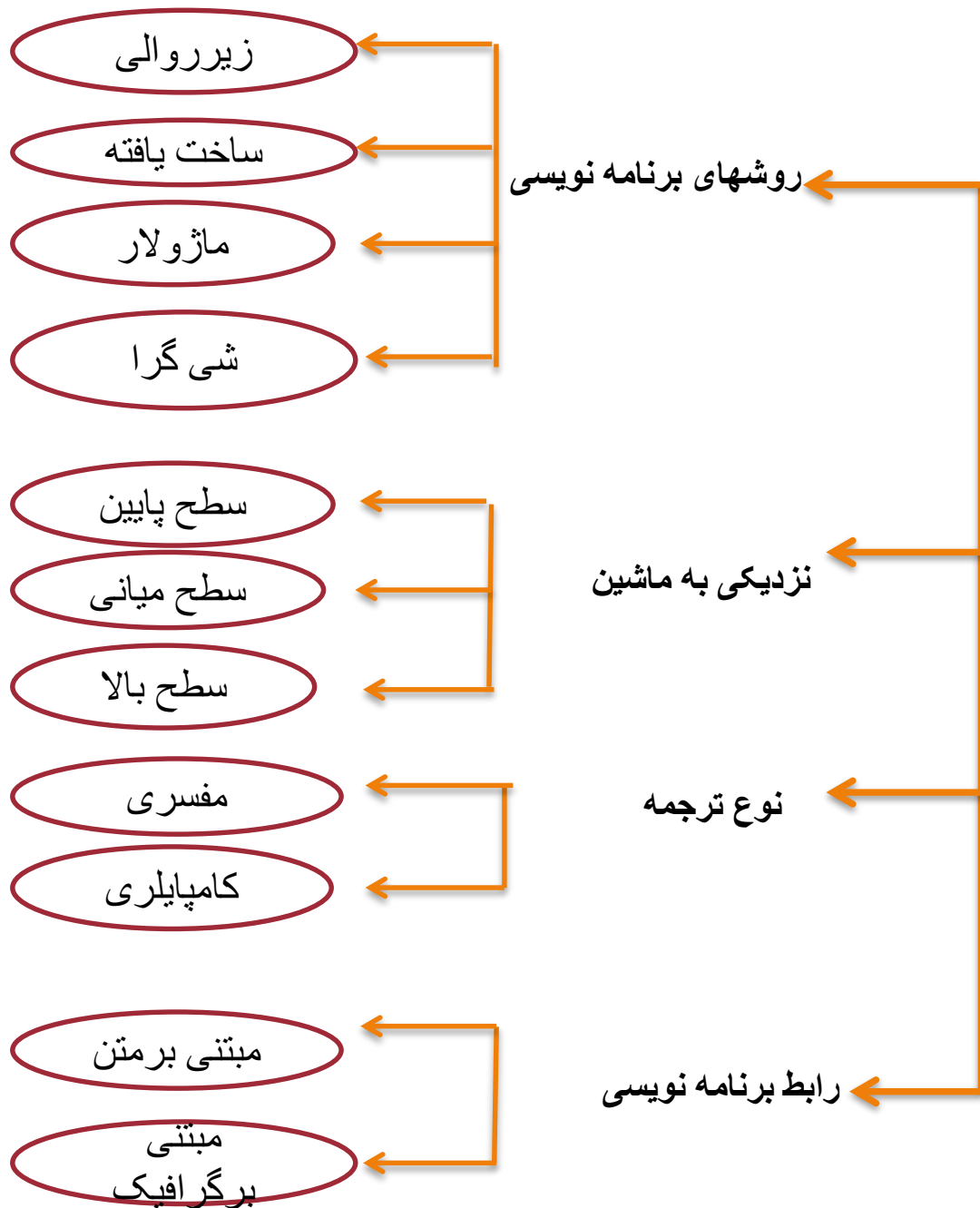
✓ برای اشیا در آن برنامه نوشته می شود و خروجی به صورت اشیا گرافیکی است.

✓ امکان دسترسی مستقیم کاربر به گرافیک را فراهم می کنند.

✓ برای ایجاد سریع برنامه های تحت ویندوز نیز استفاده نمود بدون اینکه نیاز به یادگیری و استفاده از بسته های نرم افزاری اضافه داشته باشد.



**تقسیم بندی
زبان های برنامه نویسی**



تقسیم بندی زبانهای برنامه نویسی تحت وب

✓ زبان های سمت مشتری (سرویس گیرنده) و زبان های سمت سرویس دهنده

سمت مشتری:

✓ برنامه ای که به این زبان ها نوشته شوند هرگز توسط سرویس دهنده پردازش نمی شوند. بلکه تنها توسط مرورگر سرویس گیرنده پردازش می شود.

✓ مثال: وقتی یک صفحه سمت مشتری را در مرورگر در خواست می کنید سرویس دهنده کاری انجام نداده و مرورگر مشتری کدها را خط به خط خوانده و نمایش می دهد. (HTML, JavaScript, VB Script)

سمت سرویس دهنده:

- ✓ این نوع اسکریپت ها تماما روی سرویس دهنده وب پردازش می شوند.
- ✓ مرورگر سرویس گیرنده این نوع اسکریپت ها را دریافت ننموده ونمی شناسد.
- ✓ بلکه تنها خروجی آنها را دریافت می کند.
- ✓ وقتی یک صفحه به زبان های سمت سرویس دهنده نوشته می شود این صفحه وب تنها شامل کدهای HTML نیست بلکه شامل کدهای برنامه نویسی به زبانهای دیگر نیز مانند php. Asp. نیز میباشدکه مرورگر مشتری قابل به درک آن نیست.
- ✓ این کدها توسط یک سرویس دهنده وب خوانده وبه زبان HTML ترجمه می شوند و برای مرورگر مشتری ارسال می شوند.

زبان HTML

- ✓ توسط Tim berners-lee در دهه 90 میلادی همراه باگسترش وب شکوفا شد.
- ✓ توسط مرورگر Mosaic معروفیت خاصی پیدا نمود.
- ✓ در تمام نسخه های این زبان سعی بر این بود تا نظر کسانی که در زمینه وب سرمایه گذاری نموده اند جلب شود و برنامه های تولید شده بتوانند مدت طولانی تری قابل استفاده باشد.
- ✓ به هر حال زبان HTML جزو زبان های اینترنتی است که توسط مرورگر در سمت مشتری اجرا می شود.
- ✓ کاربر میتواند با دستورهای تگ (tag) صفحات سایت خود را طراحی کند.
- ✓ فایل های این زبان با پسوند HTML ذخیره می شوند.

تگ های HTML

✓ ساختار دستور در HTML به صورت

`<tag name[attributes="value"]>...</tag name>` است.

✓ این ها علائمی هستند که در ابتدا و انتهای هر قسمت در زبان HTML استفاده میشوند.

✓ تگ های
آغازین
پایانی

✓ به طور کل تگ ها با دو علامت کوچکتر و بزرگتر یعنی `<` مشخص می شوند و بین تگ ها کد نوشته میشود.

✓ به مرورگر وب میفهماند که از کجا کدها شروع و به کجا ختم می شوند.

تگ های HTML

```
<html>
```

```
<head>
```

تگ های قسمت سرآیند

```
</head>
```

```
<body>
```

تگ های قسمت بدنه

```
</body>
```

```
</html>
```

تگ های سرآیند (head)

تگ های قسمت بدنه (body)

تگ ها



✓ تگ های head

✓ هر اطلاعاتی داخل تگ های قسمت head نوشته شود در صفحه مرورگر نشان داده نمی شود.

✓ مانند تگ <title> که عنوان سایت را در قسمت نوار عنوان مرورگر نشان می دهد.

✓ تگ های مربوط به رنگ پس زمینه و پخش موسیقی که در پس زمینه میتوان پخش نمود.

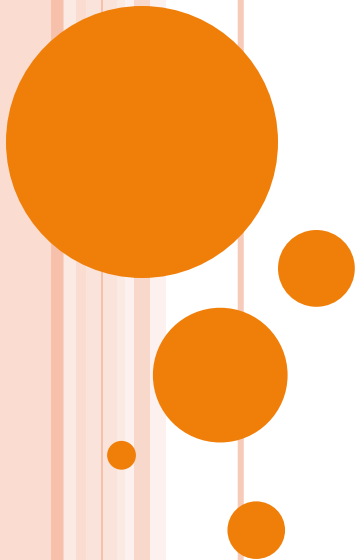
تگ های body

✓ هر اطلاعاتی وارد شود در صفحه وب نمایش داده می شود.

✓ آگه بخواهیم تاریخچه یک موضوع را معرفی کنیم

✓ بخواهیم گزینه های مختلفی رو سایت بگذاریم که کاربران با کلیک روی هر یک وارد قسمت های دیگر سایت بشوند

✓ یک گالری عکس در صفحه وب قرار داده شود



تگ DTD

- ✓ یک تگ اختیاری بنام DTD (<!doctype >) که خارج دو تگ قبل عمل می کند.
- ✓ در اولین خط شروع کد نویسی یعنی قبل از تگ آغازکننده <html> می باشد.
- ✓ کار آن معرفی نوع تگ ها، خصوصیات آنها و قوانینی است که باید آن صفحه وب بکار برده شود.
- ✓ هر HTML یک DTD مخصوص به خود را دارد و اگر از کدهای XHTML هم استفاده می کنید، آن را هم باید مشخص کنید.
- ✓ اعلام وبه رسمیت شناختن تگ ها و نسخه های XHTML. HTML. به عهده W3C می باشد.
- ✓ `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 //EN">`
- ✓ `<!DOCTYPE xhtml PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 strict //EN">`

<head>...</head>:

- ✓ در بین ای دو تگ اطلاعات مربوط به همان صفحه ثبت می شود. (آهنگ پشت صحنه)
- ✓ این اطلاعات بیشتر برای سایتهای جستجوگر مانند گوگل مفید می باشد.

تگهای داخلی سرآیند:

<title>...</title>:

- ✓ عنوان سایت را در نوار عنوان مرورگر نشان می دهد.
- ✓ باید از اسامی کوتاه استفاده شود اسامی طولانی را نشان نمیدهد
- ✓ اگر فارسی نوشته شود در سیستم هایی که قابلیت فارسی ندارند به صورت علامت سوال نمایان می شود.

<:base>

✓ آدرس اصلی وب سایت را همان ابتدا معرفی کنیم.

✓ در هنگام ایجاد لینک های داخلی وب سایت نیازی به نوشتن آدرس کامل نیست.

مانند:

<base href =<http://www.sitename.com>>

<:meta>

✓ اطلاعاتی مربوط به موتور جستجو را کنترل می کند.

✓ در این تگ هر نوع اطلاعاتی مانند کلمات کلیدی. نوع کدینگ. زبان. نام سازنده و... برای جستجو نیاز باشد وارد می شود.

<link>:

✓ این تگ برای زمانی است که از اطلاعات یک فایل مانند style sheet در آن صفحه استفاده شود.

```
<link rel="Stylesheet" type="text/css" href="آدرس سایت شیوه نامه">
```

```
<link rel="shortcut Icon" href="آدرس آیکون شما">
```

<script>:

✓ برای درج کدهای اسکریپت در صفحه وب استفاده می شود.

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
```

تگ های BODY

`...`

متنی که بین این دو تگ باشد با حروف ضخیم نمایش داده می شود.

`<i>...</i>`

هر متنی بین این دو تگ باشد مورب نمایش داده میشود.

`<u>...</u>`

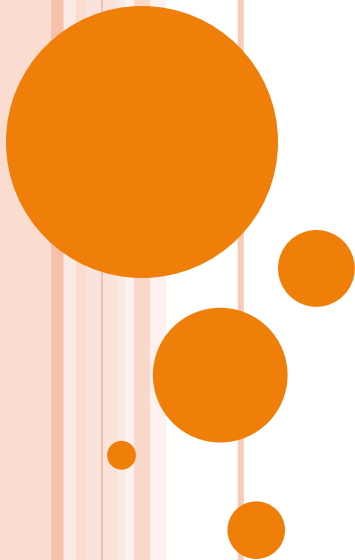
زیر هر متنی که بین این دو تگ باشد خط رسم می شود.

`<s>...</s>`

در میان متن خط رسم می شود

`<!--...-->`

جهت قرار دادن توضیحات یا اسکریپت ها در صفحه HTML



تگ های BODY

<h1>...</h1> <h6>...</h6>:

به منظور نمایش دادن متنها با اندازه ای متفاوت در صفحه وب به کار می روند.

<hr/>:

این دستور خطی را در صفحه وب رسم می کند.

**
:**

برای رفتن از یک خط به خط دیگر از این تگ استفاده می شود.

<p>...</p>:

پاراگراف بندی متن را بر عهده دارد.

این تگ شامل خصوصیت "align=" می باشد که محل قرار گیری پاراگراف را در یک سطر کنترل می کند.

<div>...</div>

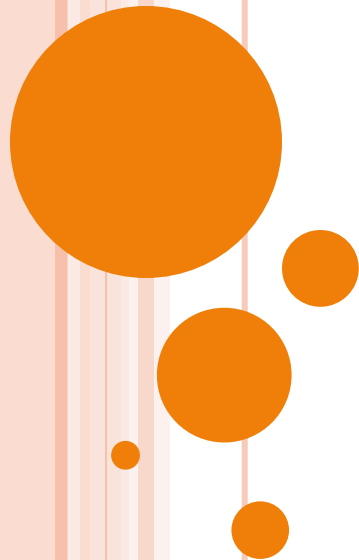
این تگ کاربرد فراوانی برای مدل دادن به متن دارد. مانند تگ `
` آن قسمت از متن را جدا میکند و به خط بعد منتقل می کند.

خصوصیت `style="` در این تگ توانایی اعمال یک الگوی خاص در آن قسمت از متن را می دهد.

...

مانند تگ `div` با این تفاوت که مخصوص یک کلمه یا حتی یک حرف است.

متن را از بقیه جدا نمی کند و دارای خصوصیت `style` می باشد که هنگام قرار گرفتن موس روی یک کلمه زمینه آن رنگی می شود.



```

<html>
  <head></head>
  <body>
    <b>this is a bold text</b>
    <br>
    <i>this is a italic text</i>
    <br>
    <u>this is a underlined text</u>
    <br>
    <s>this is a strikethrough text</s>
    <br>
    <tt>this is a tele type text</tt>
    <br>
    <h1>this is a H1 size text</h1>
    <br>
    <h2>this is a H2 size text</h2>
    <br>
    <h3>this is a H3 size text</h3>
    <br>
    <h4>this is a H4 size text</h4>
    <br>
    <h5>this is a H5 size text</h5>
    <br>
    <h6>this is a H6 size text</h6>
  </body>
</html>

```



this is a bold text
this is a italic text
this is a underlined text
~~this is a strikethrough text~~
 this is a tele type text

this is a H1 size text

this is a H2 size text

this is a H3 size text

this is a H4 size text

this is a H5 size text

this is a H6 size text



<marquee>...</marquee>

✓ متن بین این دو تگ متحرک خواهد شد.

✓ ممکن است در همه مرورگرها عمل نکند ولی در مرورگر اینترنت اکسپلورر مشکلی برای نمایش ندارد.

خصوصیات این تگ عبارتند از:

“align=” محل قرار گرفتن متن را تعیین می کند که با علامت bottom,middle,top مقدار دهی می شود.

“Behavior=” نحوی حرکت متن را کنترل می کند.

آنرا برابر با scroll اگر قرار دهیم متن به صورت متناوب از یک طرف صفحه وارد و از طرف دیگر خارج می شود .

اگر برابر با alternate قرار دهیم متن از صفحه خارج نمی شود و در عرض مرورگر حرکت می کند.

اگر برابر با slid قرار دهیم متن از یک طرف وارد صفحه شده و در طرف دیگر باقی می ماند.



“ “**background-color**: رنگ زمینه تگ را مشخص می کند که یا نام رنگ یا کد هگز آن را باید نوشت.

“ “**direction**: جهت ورود متن به صفحه را کنترل می کند و با کلمات right, left, top, down می توان وارد شود.

“ “**height**: ارتفاع کادر marquee را به عدد در مقیاس پیکسل یا به درصد تعیین می کند.

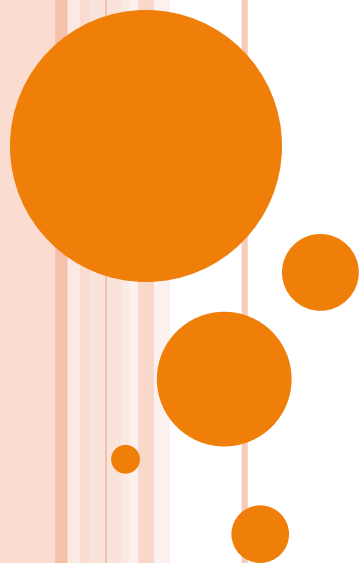
“ “**hspace**: حاشیه چپ و راست را کم یا زیاد می کند.

“ “**Loop**: تعداد چرخش متن را کنترل می کند.

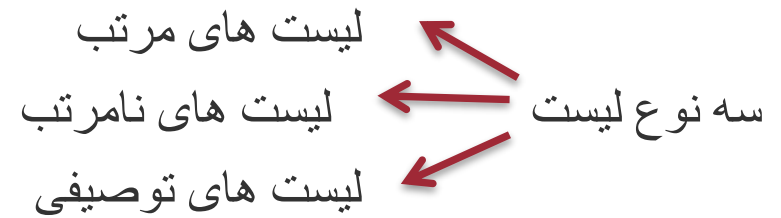
“ “**ScrollDelay**: سرعت حرکت متن را تعیین می کند.

“ “**Vspace**: حاشیه بالا و پایین متن را مشخص می کند.

“ “**Width**: عرض کار را کنترل می کند.



ایجاد لیست ها



...

یک لیست ترتیبی ایجاد می کند و دارای پارامترهای زیر می باشد:

Type="..": روش شماره گذاری را مشخص می کند. که می تواند یکی از مقادیر I,A,a,i باشد.

start="..": اولین شماره لیست را مشخص می کند.

مثال: اگر می خواهید ترتیب لیست با اعداد رومی کوچک باشد بدین صورت تگ را کامل کنید:
`<ol type=" I">...`

...: هر یک از اعضای لیست را مشخص می کند

Type="...": نوع شماره گذاری در لیست شماره دار و شکل علامتها در لیست های گلوله دار را مشخص می کند.

Value="...": شماره عضو موجود در لیست شماره دار را مشخص می کند.

...: برای لیست های غیر مرتب بکار می رود. به جای حروف و اعداد از دایره یا مربع های توپر استفاده می شود.

برای درست نمودن یک لیست که دارای چند گزینه است و هر گزینه هم چند زیرمجموعه دارد از ترکیب این دو نوع لیست استفاده کنید که به این حالت **nested list** گفته می شود.

```
<ol type="i">
<li> item 1</li>
<li> item 2</li>
<li>item3</li>
</ol>
<hr/>
<ul type="disc">
<li> item 1</li>
<li> item 2</li>
<li> item 3</li>
</ul>
<hr/>
```



- i. item 1
- ii. item 2
- iii. item3

-
- item 1
 - item 2
 - item 3
-



```
<ol type="1">
```

```
<li>
```

```
Item 1
```

```
<ul type="circle">
```

```
<li> black </li>
```

```
<li> white </li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
<li>
```

```
Item2
```

```
<ul type="circle">
```

```
<li> black </li>
```

```
<li> white </li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
<li>
```

```
Item 3
```

```
<ul type="circle">
```

```
<li> black </li>
```

```
<li> black </li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
</ol>
```

مثال

1. Item 1

- black

- white

2. Item2

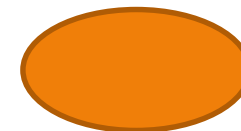
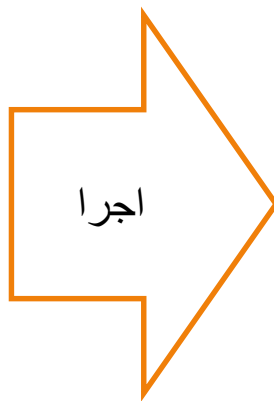
- black

- white

3. Item 3

- black

- black



<dl><dt></dt><dd></dd></dl>

لیست های توصیفی که برای تعریف و توصیف یک کلمه بکار می روند که کلمه مشخص را باتگ <dt> و توصیف آنرا با <dd> بکار می برند.

```
<dl>  
  <dt>HTML</dt>  
  <dd> hyper text markup language</dd>  
</dl>
```

اجرا

HTML

hyper text markup language

ایجاد ابر پیوند

برای پیوند یک صفحه به صفحه دیگر استفاده می شود.

<a>...

با خصوصیات href آدرس دهی می شود و مشخص می کند که آن لینک به کجا وصل خواهد شد.

برای اتصال یک لینک به سایت یاهو:

`yahoo websit`

لینک های داخلی به دو صورت آدرس های مطلق و نسبی نوشته می شوند.

`page1`

آدرس مطلق (آدرس کامل سایت)

`page1`



درج عکس

✓ یکی از عناصری که باعث جذابیت در وب سایت می شود عنصر عکس یا همان image است.

✓ زیبایی خاصی به صفحه می بخشد ولی از طرف دیگر تولید در دسر می کند.

✓ اگر تعداد زیادی عکس در یک صفحه بگذارید از عکس با حجم زیاد استفاده کنید آن موقع است بیننده باید مدت طولانی را صرف کند باعث از دست دادن بیننده و یک نمره منفی به حساب می آید.

✓ یک سایت موفق سایتی است که بیننده زیادی داشته باشد.

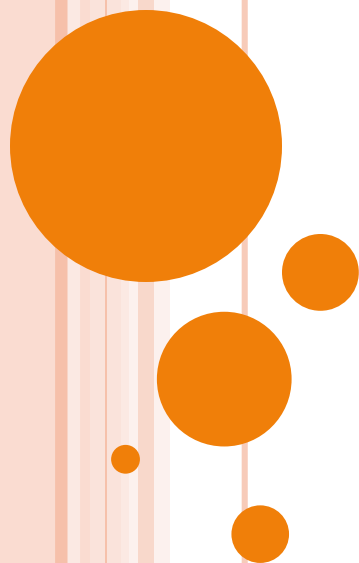
✓ `...`: برای درج عکس بکار می رود.

✓ ``



نحوی ایجاد جدول

- ✓ یکی از بهترین و مفیدترین عناصر هادرفصحات وب جدول ها هستند
- ✓ با استفاده از آن ها می توان اطلاعات را در یک صفحه سازمان دهی و مرتب کرد.
- ✓ کلیه اطلاعات و عناصر دیگر وب را می توانیم داخل ردیف ها یا ستون های جدول قرار دهیم بدون آنکه خطوط مشخص باشند.
- ✓ **<table>...</table>** برای ایجاد جدول بکار می رود.
- ✓ برای اضافه نمودن ردیف به جدول از **<tr></tr>**
- ✓ برای ستون از تگ **<td></td>** استفاده می شود.

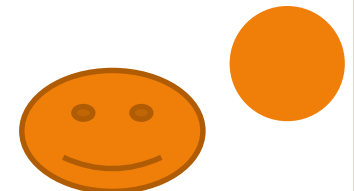


مثال

```
<table border color="#ff0000" border=1>  
<tr><td>cell1</td><td>cell2</td></tr>  
<tr><td>cell3</td><td>cell4</td></tr>  
</table>
```



cell1	cell2
cell3	cell4



ایجاد فرم

✓ زبان html امکانی بنام فرم فراهم می کند تا کاربر بتواند اطلاعات خود را وارد و ارسال کند.

✓ در سمت سرور دهنده زبانی مانند asp یا php میتواند اطلاعات فرم رسیده را پردازش نماید.

✓ نتیجه اطلاعات فرم بعد از تجزیه و تحلیل در فایل ذخیره یابه صورت یک صفحه html برای کاربر برگردانده می شود.

✓ داخل یک سایت می توان چند فرم داشت.

`<form>...</form>`: برای ایجاد فرم استفاده می شود.

✓ یکی از خصوصیات این تگ به نام " "name=" نام می دهد. که برای هر فرم نام جداگانه انتخاب شود و اطلاعات هر فرم با نام خودش پردازش شود.

✓ در فرم ها اجزای متفاوتی با وظیفه مشخص وجود دارند که باید قبل از تگ پایان دهنده `</form>` آنها را بکار برد.

بعضی از اجزا عبارتند از:

✓ فیلدهای متنی, جعبه انتخابات چند گزینه ای checkbox و تگ گزینه ای radio buttons ...

برای ایجاد دکمه تایید یا ارسال به دو روش می توان عمل کرد.

✓ روش اول از طریق تگ <button>

✓ روش دوم از طریق <input>

❖ دارای دو خصوصیت یکی “name=” که باید کلمه button در جلوی آن بیاید و دیگری “type=” می توان هم submit باشد و یا .reset

```
<button name="button 1" type="submit">OK</button>
```

```
<input name="button" type="submit">
```

به جای دکمه های ساخته شده توسط مرورگر از عکس هم می توان استفاده کرد

شکل یک دکمه را طراحی کنید و در فرم قرار دهید و خصوصیات “type=” را

برابر با کلمه image قرار داده و با خصوصیت “src=” آن را آدرس دهی کنید:

```
<input name="button" type="image" src="images/button1.gif">
```

برای ایجاد یک فیلد متنی به صورت زیر عمل می شود:

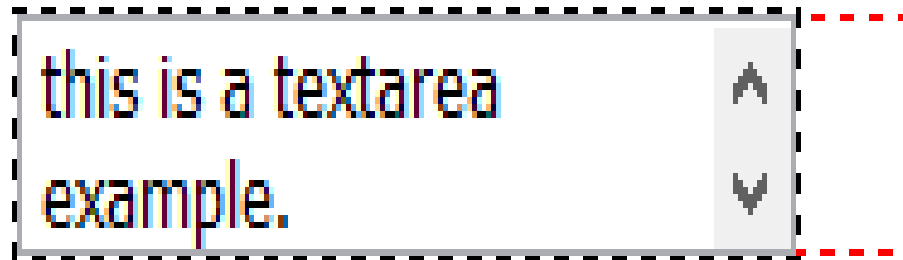
```
<input name="textfield 1" type="text">
```

اگر مقدار “password” باشد. آنگاه بیننده هر چه داخل فیلد کلمه وارد کند به صورت ستاره در مرورگر نمایش داده می شود.

:<textarea>...<textarea>

✓ برای متن های طولانی از این تگ استفاده می شود.

✓ جدا از خصوصیت "name=" " از خصوصیات "cols=" "rows=" برای کنترل سطرها و ستون های کادر استفاده می شود.



:<lable>...</lable>

در کنار هر فیلد روی فرم می توان متنی نوشت که نشانگر محتوای فیلد باشد. مثل نام . نام خانوادگی و....

<label>Family Name:</lable>

<input type="text" name="textfiled1">



family name

--

Text field

نام

نام خانوادگی

کد ملی



checkbox

مدرک تحصیلی

دیپلم

فوق دیپلم

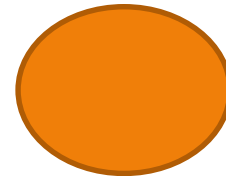
لیسانس



Text area

خیابان جهاد

آدرس



TabIndex

✓ کاربرد زیادی در فرم دارد.

✓ با اضافه کردن آن به تگ های یک فرم و مقداردهی این خصوصیت به ترتیب اعداد می توانیم تمرکز مکان نما را از یک نقطه به نقطه مورد نظر به کنترل خود در آوریم.

✓ مقادیر این خصوصیت نباید تکراری باشند.

```
<input type="text" name="field1" tabindex="1">
```

```
<input type="password" name="pass1" tabindex="2">
```

```
<textarea name="area1" cols="10" rows="5" tabindex="3"></textarea>
```

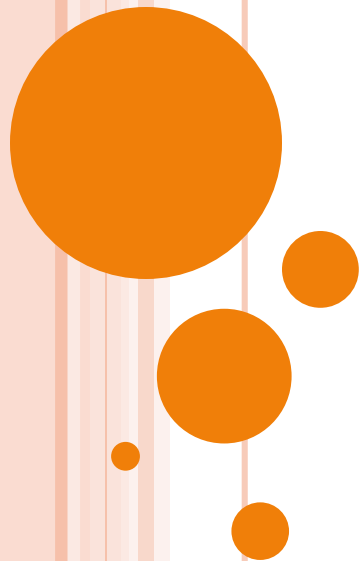
شیوه نامه (CSS)

✓ شکل ظاهری یک صفحه وب را مشخص می کند.

✓ هر style sheet از یک یا چند قانون تشکیل می شود.

✓ هر قانون نیز شامل یک انتخاب کننده و یک یا چند اعلان می باشد.

✓ انتخاب کننده قسمتی از صفحه را مشخص می کند که تحت تاثیر این style قرار می گیرد و قالبی را که باید اعمال شود تعیین می کند.



مثال

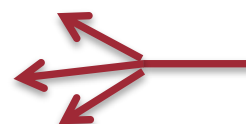
Table

```
{  
background-color: red ;  
width: 100%;  
vertical-align: top;  
}
```

انتخاب کننده



انتخاب کننده



اعلان

یک انتخاب کننده دارد که سبب می شود اعلان های بلاک به تمام المان های table اعمال شود.

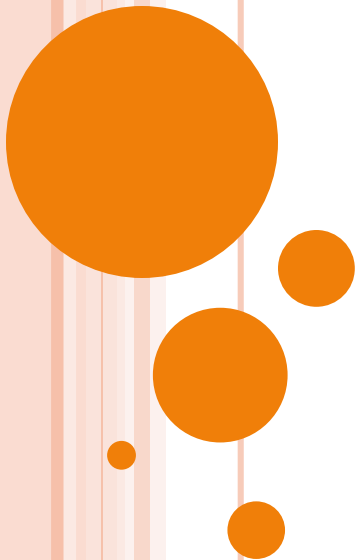
سه اعلان وجود دارد که به رنگ پس زمینه عرض و تراز عمودی انتخاب کننده ی table را مشخص می کند.

انتخاب کننده تمامی تگ های هم نام انتخاب کننده را تحت تاثیر قانون قرار می دهد. برای اینکه فقط بعضی از المان ها تحت تاثیر قرار بگیرند. دو روش وجود دارد.

```
Table.class_name  
Table#id_name
```

1-اساس کلاس

2-اساس id(متداول تر)



اعمال نمودن STYLE ها

✓ اگر بخواهیم تمام صفحات وب را با قالبی یکنواخت طراحی کنید بهتر است از style sheet های خارجی استفاده کنید.

✓ تمام style های مورد نظرتان را در یک فایل با پسوند css تعریف نموده و سپس هر یک از صفحات وب موجود در سایت را به روش زیر به style sheet متصل کنید.

✓ `<link rel="stylesheet" type="text/css" href="آدرس فایل.css">`

✓ اگر بخواهید قوانین را داخل همان فایل html مشخص نمایید. میتوانیید style را در بالای سند html به روش زیر تعریف کنید:

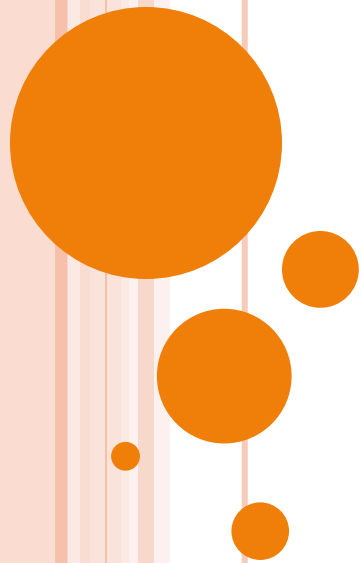
`<style type="text/css">`

....

`</style>`

قالب بندی سند با استفاده از CSS

صفحه 352-353



فارسی نویسی

✓ متون انگلیسی بطور پیش فرض از چپ به راست می باشند (ltr) اما امروزه با مطرح شدن یونیکد، سایت‌های غیر از زبان انگلیسی مانند فارسی و عربی که از راست به چپ (rtl) هستند نیز قابل نمایش می باشند.

✓ برای راه اندازی یک وب سایت فارسی باید سیستم عامل با زبان فارسی سازگار باشد.

✓ تگ زیر را در قسمت head می نویسیم.

```
<meta http-equiv=" content-type" content="text/html;charset=utf-8">
```


گردآورنده : فاطمه فولادی

استاد مربوطه: سرکار خانم دباغیان

