

**Simone Ferrigno**

Corso di Scrittura Tecnica  
Prof. Dario Corno  
Terzo corso di Ingegneria dell'informazione

## **Manuale di progettazione di un sito Web personale**



**Politecnico di Torino**

**Anno accademico 2000-2001**

# Indice

Introduzione .....	1
§ A chi è dedicato questo manuale .....	2
§ Com'è strutturato il manuale .....	2
§ Il metodo utilizzato per la progettazione di un sito web personale .....	3

## Capitolo 1: Come iniziare

<b>1. L'uso dell'html o di un programma WYSIWYG?.....</b>	<b>4</b>
1.1. Cenni sull'html .....	4
1.1.1. Le Tag fondamentali .....	5
1.1.2. Inserire un testo in una pagina web .....	6
1.1.3. Inserire un'immagine in una pagina web .....	8
1.1.3.1.Immagine di Sfondo .....	8
1.1.3.2.Immagine nel Testo.....	8
1.1.4. Creare un collegamento Hypertext (ipertestuale) .....	9
1.1.5. Formattazione .....	10
1.2. Microsoft® Front Page 2000.....	11
1.2.1. Funzioni principali e potenzialità del programma .....	11
1.2.2. Come impostare una pagina e salvare il lavoro .....	13
1.3. Un client ftp per inviare il proprio sito sul server .....	14
1.3.1. Come inviare il sito .....	15

## Capitolo 2: Progettazione

<b>2. Progettare il proprio sito .....</b>	<b>17</b>
2.1. Trasferire le idee su carta .....	17
2.2. Raccolta delle informazioni e degli strumenti per la realizzazione del lavoro .....	19
2.2.1. Raccolta delle immagini per gli sfondi .....	19
2.2.2. Raccolta delle immagini per i titoli.....	20
2.2.3. Raccolta dei testi con i motori di ricerca (raccolta di informazioni).....	22
2.3. La pagina <i>Index</i> .....	23
2.3.1. Come progettare la pagina <i>Index</i> .....	23
2.3.1.1. Le tabelle come strumento chiaro e leggibile .....	24
2.4. Come far orientare il navigatore nel vostro sito.....	25
2.4.1. Creare un indice del sito .....	25
2.4.1.1.Frame .....	25
2.4.2. Creare una mappa concettuale o grafica .....	28

2.4.3. Guidare il navigatore nel vostro sito .....	29
--	----

## Capitolo 3: Controlli per la corretta visualizzazione e fruibilità

<b>3. Compatibilità del sito con i browser e debugging .....</b>	<b>30</b>
3.1. Testare le proprie pagine con diversi browser .....	30
3.1.1. Le differenze principali tra Explorer ed Netscape .....	30
3.2. Controllo delle funzioni presenti e della visualizzazione .....	31
3.2.1. Il problema della risoluzione video .....	31
3.2.2. Controllo dei links immessi .....	33
3.3. La dimensione delle immagini inserite nel sito .....	33
3.3.1. Come alleggerire le immagini e con quali programmi .....	34
3.4. Il problema del nome dei file e della compatibilità tra sistemi Unix e Windows .....	36
3.4.1. Come inserire i nomi dei file e delle immagini .....	36

## Capitolo 4: Piccoli accorgimenti per offrire una navigazione migliore

<b>4. Semplici trucchi per rendere più snello il vostro sito .....</b>	<b>37</b>
4.1. Le miniature .....	37
4.1.1. Come creare delle miniature per le immagine .....	38
4.2. Rendere visibile il sito grazie ad un dominio .....	39

## Capitolo 5: Cenni sulle funzioni avanzate

<b>5. Cosa offre il codice html e quali sono le funzioni avanzate che si ottengono con altri codici .....</b>	<b>40</b>
5.1. I limiti dell'html .....	40
5.2. Gli script .....	41
5.2.1. Linguaggi fondamentali .....	41

## Appendice 43

§ Siti utili per la programmazione web .....	43
§ Piccolo glossario dei termini usati .....	44

## Bibliografia 46

# Introduzione

Questo manuale è il completamento finale del corso di scrittura tecnica tenuto dal prof. Dario Corno nel terzo corso di Ingegneria dell'Informazione del Politecnico di Torino, nell'anno accademico 2000-2001.

La scelta dell'argomento è ricaduta su questo tipo di lavoro dal momento che mi è possibile scrivere sul tema esponendo i problemi che io stesso ho dovuto affrontare imparando a progettare il mio sito e ad affrontare tutti i possibili intoppi che possono capitare a chiunque intraprenda quest'avventura.

Tutto questo lo affronterò parlando e considerando problemi di basso livello (non potrebbe essere altrimenti data la mia conoscenza) facendo in modo che chi si rivolge a questo manuale possa trovare le risposte alle domande più semplici ed immediate, quelle insomma che sorgono a chi affronta la progettazione di una pagina web per la prima volta.

La speranza in ogni caso è quella che questo lavoro in futuro possa servire anche ad insegnare realmente qualche cosa, togliendosi così la veste di mero esercizio pensato solo per il conseguimento di un esame!

Speriamo! J

**Simone Ferrigno**

## A chi è dedicato questo manuale

---

Questo manuale per la progettazione di un sito web personale è pensato e scritto per coloro che per la prima volta affrontano la costruzione di un sito web; il manuale, infatti, contiene gli argomenti fondamentali per iniziare ad addentrarsi nel mondo di Internet non solo come semplici utenti ma come protagonisti della rete, permettendo così di creare un “Home Page” semplice, funzionale e facile da leggere per chiunque voglia esplorarla.

Non sono richieste particolari doti per chi vuole addentrarsi nella progettazione e nello sviluppo di un sito web; sono però necessari una discreta conoscenza della rete e una certa confidenza con le funzioni di un PC che abbia come piattaforma Windows 9x /Me.

E' anche vivamente consigliato possedere una guida all'uso o un manuale per l'utilizzo di Front Page 2000 e possedere un'esperienza anche minima di lavoro con gli strumenti del pacchetto Microsoft® Office 2000 o precedenti; questo è indispensabile poiché questo manuale accompagna il lettore nella progettazione concettuale di un sito web, offrendogli degli spunti pratici senza però addentrarsi sulle tecniche di utilizzo dei programmi.

## Com'è strutturato il manuale

---

Le operazioni che saranno compiute per creare questo tipo di sito sono relativamente semplici e si richiamano principalmente all'uso del linguaggio *html* come base per la costruzione di pagine ipertestuali; il linguaggio di programmazione *html* sarà introdotto e toccato solo marginalmente vista la difficoltà ma soprattutto il dispendio di tempo che s'incontrano usando il puro codice.

Verranno quindi spiegate le varie funzioni di Front Page® 2000 e il motivo per cui è stato scelto questo programma per la progettazione e lo sviluppo del sito. Il manuale tratterà quindi la vera e propria progettazione del sito, impostando e spiegando un semplice metodo per mettere in piedi la struttura e i collegamenti di tutte le pagine che compongono il sito.

Il passo successivo alla progettazione e alla realizzazione sarà quello del debugging, ovvero della correzione degli errori che inevitabilmente saltano fuori nella costruzione di un sito; si passa quindi a dei semplici consigli per una corretta e più funzionale visualizzazione delle pagine ed infine si accennano le funzionalità avanzate che con l'esperienza si possono implementare nelle pagine html. Ecco in ogni caso un riassunto degli argomenti trattati:

- § **Scelta tra html e programmi WYSIWYG**
- § **Progettazione e realizzazione del sito personale**
- § **Controlli e debugging per la correzione degli errori più comuni**
- § **Piccoli trucchi per migliorare le pagine web**
- § **Cenni sulla programmazione avanzata in ambito Web**

Al fondo del manuale inoltre è presente un piccolo vocabolario per aiutare chi, per la prima volta sente parlare di questi argomenti.

## **Il metodo utilizzato per la progettazione del sito web personale**

---

Il metodo che è stato impiegato per la realizzazione delle pagine descritte in questo libro è molto semplice e non pretende di raggiungere livelli professionali; l' intento infatti è quello di dare una generale infarinatura sugli argomenti fondamentali che sono necessari a chiunque vuole avvicinarsi al mondo di Internet con serietà e voglia di assimilare questo nuovo mondo.

La struttura delle pagine e dei siti saranno quindi molto lineari e di semplice comprensione, per far sì che chi cerca di sviluppare un suo personale sito non si trovi in difficoltà anche nella lettura e nella comprensione del manuale!

# Capitolo 1

## Come iniziare

.....

### 1. L'uso dell'html o di un programma WYSIWYG?

In questo capitolo viene introdotto l'argomento trattato dal manuale e vengono illustrate le nozioni fondamentali del linguaggio *html*, la base di tutte le pagine che si trovano su Internet.

Saranno trattati:

- Cenni sull'*html*
- I fondamenti di questo linguaggio utili per creare una pagina di base
- L'uso di Ms Front Page® 2000 e dei programmi WYSIWYG (What You See Is What You Get)
- Inviare il proprio sito su un server tramite il protocollo Ftp

#### 1.1 Cenni sull'html

---

HTML è l'acronimo di Hyper Text Markup Language, frase che sta ad indicare il carattere particolare di questo linguaggio che si distingue dal resto dei linguaggi informatici per la sua semplicità e per il fatto che è un semplice sistema di contrassegno che permette ai Browser di interpretare velocemente il codice e di trasformarlo in una pagina visualizzabile. L'html insomma è un insieme di brevi parole, dette **Tag**, che indicano in maniera univoca una certa istruzione.

La semplicità dell'html sta nel fatto che il suo compito è semplicemente quello di richiamare altri oggetti come delle immagini, creare un link (cioè un punto sensibile tramite il quale è possibile accedere in altre pagine: è insomma la porta di comunicazione di ogni singola pagina web.) e creare delle semplici tabelle grafiche con pochi comandi; tutto questo senza che ci sia bisogno di una particolare esperienza in campo informatico, campo che presuppone la conoscenza di un certo metodo logico per programmare.

Per programmare con il codice html è necessario solo un editor di testo come il blocco note di Windows o un programma che automaticamente formatti il testo per renderlo più leggibile; rimane comunque il fatto che gli strumenti indispensabili per la programmazione html sono molto scarni e non richiedono particolari compilatori o interpreti, necessari per compilare ed eseguire la maggior parte dei programmi fatti con altri linguaggi (quali il C, il Basic, il Pascal ecc.) questa

Ecco quindi un esempio di listato html scritto con il semplice *Blocco Note* di Windows:



```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252">
<meta name="keyword" content="Denver&Simone Home page, Loader 1.1,Loader, Cool Mp3, Zima, zima, Warhol, sfondi, Denver's">
<title>Denver&Simone Home page</title>
</head>

<p align="center"><a href="http://www.desktopdollars.com/default.asp?id=sasim" target="_blank">
</a></p>
<p align="center"></p>
<p align="center">&nbsp;</p>
<p align="center">&nbsp;</p>
<p align="center"><a href="ka-denver.htm" target="_top"></a></p>
<p align="center"><font color="#99FF33"><span style="background-color: #333333">Sito
ottimizzato per una visualizzazione ad una risoluzione di 1024 X 768 pixel e
superiori.</span></font></p>
<p align="center"><font color="#FFFF00"><span style="background-color: #333333">Per
una corretta visualizzazioneè consigliato l'uso di Netscape, dalla versione 4
in avanti, o di Internet Explorer, dalla versione 5 in avanti.</span></font></p>
</CENTER>
<p align="center">&nbsp;</p>
<p align="center"><a href="http://www.alladvantage.com/home.asp?refid=gkg-681" target="_blank">
</a></p>

</body>

</html>
```

Figura 1

Elenchiamo ora i Tag fondamentali per fare le operazioni di base con il linguaggio html.

### 1.1.1 Le Tag fondamentali

Innanzitutto un listato html inizia sempre e termina sempre con le tag:

`<html>` ed `</html>`

Grazie a queste due istruzioni il browser riconosce un listato html, e capisce che da lì iniziano i comandi che a lui interessano. Nella Figura 1 si nota che questi due tag sono presenti all'inizio e alla fine del listato. Grazie a `<html>` scopriamo quindi che i Tag sono sempre racchiusi tra i segni "<" e ">", e che per indicare il termine di un tag si deve anteporre il segno "/" così: `</html>`.

Un altro tag molto importante è:

`<head>` `</head>`

Questi sono posti subito dopo il comando `<html>` e racchiudono le informazioni della singola pagina web; in quest'intestazione sono indicati dei comandi tramite il tag `<meta>` che descrive il contenuto della pagina in questo modo:

`<meta name = "keyword" content = "Inserimento di parole riguardanti il sito" >`

Questa riga serve di solito ai motori di ricerca per identificare il tipo di sito e gli argomenti trattati; la tag meta, come avrete notato, non termina con `</meta>`, ma semplicemente è chiusa con il segno di maggiore; le funzioni di questo tag comunque sono molteplici, quindi è consigliato consultare un manuale sulla programmazione *html* che illustri tutte le sue potenzialità.

Sempre tra i comandi `<head>` ed `</head>` è contenuta la tag:

`<title>` e `</title>`

Questa tag serve ovviamente per inserire il titolo della pagina che sarà visualizzato nella barra in alto del Browser; vediamo un esempio della pagina di prima:



Figura 2

In quest'immagine si nota che la riga

```
<title>Denver&Simone Home Page</title>
```

ha fatto sì che nella pagina venisse inserito questo come titolo.

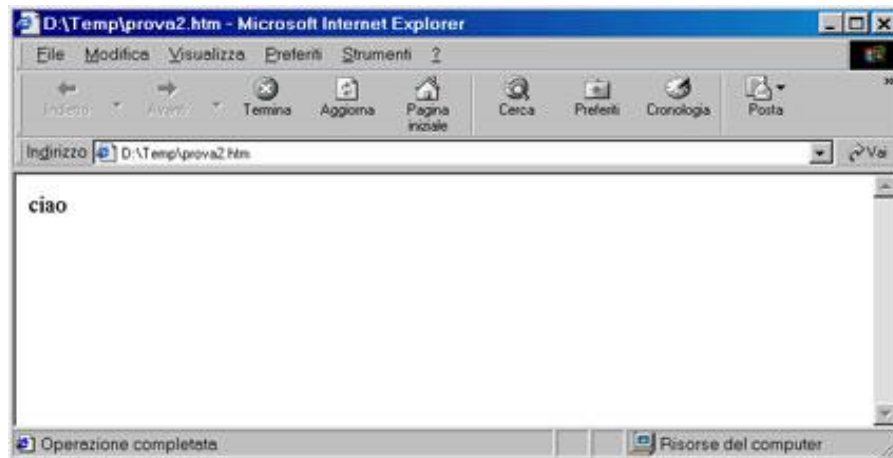
Di solito, dopo l'inserimento del titolo è chiusa la tag `<head>`, cosicché viene terminata l'intestazione della pagina html.

### 1.1.2 Inserire un testo in una pagina web

Per inserire un testo in una pagina web è necessario solamente inserire il testo tra i due tag `<html>`;

```
<html>  
Ciao  
</html>
```

In quest'esempio il file che salviamo ci restituirà sul browser la parola **ciao**.



Per inserire quindi un testo in una pagina non è necessario nessun tag particolare. Esiste però il tag:

**<font>**

che serve a formattare il testo che vogliamo scrivere; ecco un esempio per l'uso del tag <font>

**<font size="8" color="#0000ff">Ciao</font></p>**

osserviamo qui che subito dopo la parola font vengono inserite diverse proprietà quali la dimensione (**size**) ed il colore (**color**). Questi parametri vengono sempre immessi tra virgolette e nel caso della dimensione del carattere il contenuto può essere semplicemente un numero che identifica la dimensione; nel caso del colore invece è stato inserita una cifra esadecimale (cioè in base 16) preceduta da #, segno che identifica questo tipo di cifra; il colore viene quindi identificato dal computer tramite una cifra particolare che in questo caso lui interpreta come *blu* (mappe dei colori rappresentati in esadecimale si possono trovare su diversi siti internet).

Per i colori principali comunque è possibile anche inserire proprio la parola **BLUE** o **RED**, in base al colore che vogliamo dare al carattere.

Il tag font termina sempre con il suo contrario, cioè:

**</font>**

Altre proprietà da associare al tag font sono:

- **<i>**, **</i>**; questo, inserito prima e dopo la parola, rende il testo corsivo
- **<b>**, **</b>**; questo, inserito prima e dopo la parola, rende il testo grassetto
- **<u>**, **</u>**; questo, inserito prima e dopo la parola, rende il testo sottolineato
- **face="arial"**; questa proprietà, inserita dopo il tag <font> permette di selezionare il carattere

In questo esempio inoltre notiamo anche un altro tag, cioè:

**</p>**

Questo tag dice semplicemente al browser che è terminata l'istruzione in quella riga e manda automaticamente a capo; il tag </p> non è indispensabile, ma molte volte evita che ci siano dei problemi durante la visualizzazione.

### **1.1.3 Inserire un'immagine in una pagina web**

#### 1.1.3.1 Immagine di sfondo

Per inserire un'immagine come sfondo si deve innanzi tutto inserire un tag fondamentale come:

**<body> </body>**

Questo tag viene posto di solito subito dopo il tag </head> e comunque all'interno dei tag fondamentali <html>; la funzione del tag <BODY> è quella di mostrare gli oggetti (testo, immagini, suoni, ecc...) della pagina, cioè il corpo del documento.

Una volta aperto il tag <body> (che sarà chiuso solo alla fine del codice, prima del tag </html>) si può inserire il tag per l'immagine di sfondo; questo tag è:

**<BODY BACKGROUND="back.jpg">**

In questo tag il nome del file che identifica l'immagine per lo sfondo viene inserito tra le due virgolette, come tutte le proprietà del resto, e il percorso segnalato deve essere quello esatto; se l'immagine è contenuta nella cartella sfondi, il tag dovrà essere composto così:

**<BODY BACKGROUND="../sfondi/back.jpg">**

Come si può notare abbiamo richiamato la cartella sfondi ed il file back.jpg, e prima di questo abbiamo inserito i due punti per identificare la cartella padre, pur senza conoscerla.

Volendo potete inserire un colore predefinito al posto di un'immagine inserendo la proprietà *bgcolor* invece che *background*:

**<BODY bgcolor="#0000ff">**

In questo modo quindi avete impostato l'immagine o il colore di sfondo.

#### 1.1.3.2 Immagine nel Testo

Il metodo per inserire un'immagine nel documento html è questo:

****

Il tag “**Img src**” è un acronimo che sta per “Images Source” (sorgente dell'immagine); di solito questo tag è accompagnato da alcune proprietà come:

- **border=" "**; questa proprietà identifica la dimensione del bordo che circonda l'immagine
- **width=" "**; questa proprietà identifica la larghezza dell'immagine
- **height=" "**; questa proprietà identifica l'altezza dell'immagine

Le proprietà width e height non sono obbligatorie, però è vivamente consigliato inserirle.

### 1.1.4 Creare un collegamento Hypertext (ipertestuale)

L'ipertesto è il fondamento di tutta la filosofia su cui si regge Internet, quindi è necessario imparare bene il tag per inserire i collegamenti ipertestuali.

Il tag in questione è:

**<h ref> </a>**

Vediamo subito un esempio per capire meglio di cosa si tratta:

```
<a href="www.iol.it" >IOL</a>
```

In questo esempio la parola *IOL* possiede un collegamento ipertestuale verso un sito internet con indirizzo “ [www.iol.it](http://www.iol.it) ”.

Oltre ai siti esterni il comando serve per la navigazione vera e propria nel proprio sito, e in questo caso al posto dell'indirizzo ci sarà la cartella dentro la quale è contenuta la pagina a cui si vuole fare riferimento.

```
<a href=" ../pagineweb/ciao.htm" >CIAO</a>
```

In questo caso, cliccando sul link identificato dalla parola *CIAO* si accede alla pagina “ciao.htm” che è contenuta nella cartella *pagineweb*.

Il tag <href> possiede diverse proprietà; qui di seguito trovate la lista di alcune di queste:

- **TARGET="\_new";**

Questa proprietà permette di far aprire una pagina che era stata linkata in una nuova finestra del browser. Oltre alla proprietà “\_new” si possono utilizzare con Target anche:

- ◇ “\_Top” per aprire la nuova pagina in tutta la finestra corrente
- ◇ “\_parent” per aprire la nuova pagina nel frame principale
- ◇ “\_self” per aprire la nuova pagina nello stesso frame del link

- **TITLE="Questo è un link di prova";**

Questa opzione permette di visualizzare un messaggio (Questo è un link di prova) quando si pone il mouse sopra il link.

La tag **<a href>** è anche utile per creare un link ad un e-mail in questo modo:

**<A HREF="mailto:webmaster@prova.it">Scrivi a Prova.it</A>**

In questo modo create un link all'indirizzo **webmaster@prova.it** “ sul testo “**Scrivi a Prova.it**.

I collegamenti ipertestuali possono essere creati anche sulle immagini oltre che sul testo inserendo la stringa con il tag **<a href>** e il relativo indirizzo prima della tag che identifica l'inserimento dell'immagine (**<img>**).

### 1.1.5 Formattazione e giustificazione del testo

Per rendere il testo più leggibile e per formattarlo esistono dei tag particolari; vediamo subito quali dove sono:

- **<p align>** questo è il tag per spostare il testo allineandolo a sinistra, al centro e a destra. Queste sono le proprietà per i vari allineamenti:
  - ◇ **<P ALIGN=left>** Per allineare il testo o l'immagine a sinistra
  - ◇ **<P ALIGN=right>** Per allineare il testo o l'immagine a destra
  - ◇ **<P ALIGN=center>** Per allineare il testo o l'immagine al centro
- **<BR>** Questo tag serve per far andare a capo un testo e va inserito alla fine della riga.
- **<DIV ALIGN=left>Testo e immagini a sinistra</DIV>**  
Questo tag serve per allineare il testo contenuto tra i due tag a sinistra; la stessa operazione con “center” e “right” fa le stesse operazioni del **<p align>**
- **<HR align="CENTER" size="2" width="400" color="Red" noshade>**  
Questo tag crea delle linee orizzontali da utilizzare come divisori; in questo caso la linea è di colore rosso, la sua altezza in pixel è “2” e la larghezza è di 400 pixel.

Questi quindi sono i principali tag per la formattazione che si possono utilizzare per la sistemazione di un testo o di un'immagine nella pagina web.

## 1.2 Microsoft® Front Page 2000

---

*Front page 2000* è un editor di pagine web in modalità WYSIWYG cioè *What You See Is What You Get*, che in italiano suona all'incirca come: “*Ciò che tu vedi è ciò che tu inserisci*”; questo vuol dire che su questo tipo di editor l'utente inserisce le immagini, il testo, le eventuali musiche e tabelle tramite l'uso di alcuni pulsanti programmati per eseguire questo compito. Quando insomma si preme un pulsante per l'inserimento di un'immagine nella pagina, il programma automaticamente inserisce nel suo editor di testo le tag html (in questo caso **<img>**) con i relativi percorsi dell'immagine.

*Front page 2000* è un prodotto della famiglia Ms Office 2000® e, come tale, la sua impostazione grafica è simile a tutte le altre applicazioni della suite Office, come Word 2000 o Excel. Il suo uso quindi, per chi già utilizza programmi Microsoft®, è quasi immediato ed intuitivo e l'unica difficoltà da affrontare rimane quindi il metodo con cui si deve realizzare la pagina web.

Il programma in questione inoltre implementa anche un editor html che formatta automaticamente il codice per renderlo più visibile; questo strumento aiuta chi si avvicina per la prima volta allo sviluppo di un sito o di una *Home page* poiché rende visibile il codice che automaticamente il programma inserisce; in questo modo chi ancora non ha esperienza nella programmazione html potrà osservare la corretta sintassi che inserisce il programma nell'editor e correggere gli eventuali errori commessi nelle sue esercitazioni.

La scelta di un editor visivo come *Front page* è motivata dal fatto che la semplice programmazione in html con un editor di testo può essere molto lunga ed anche noiosa. Questo perché le operazioni da eseguire sono sempre le stesse e gli sviluppi nella costruzione diventano dei meri processi meccanici.

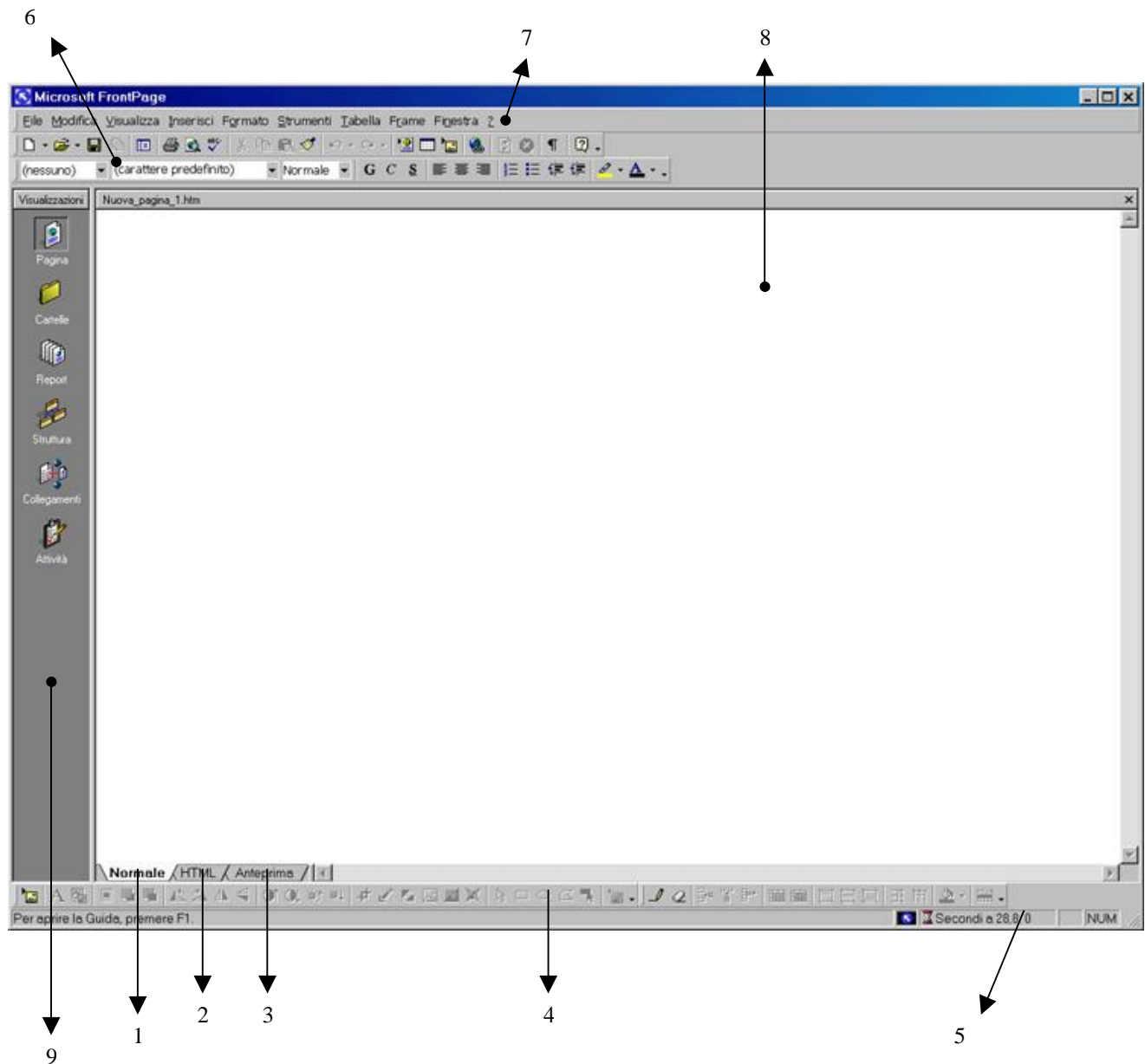
Ecco quindi la scelta di un editor WYSIWYG, il quale semplifica il lavoro dello sviluppatore (in inglese Webmaster) e gli permette di dedicare il tempo risparmiato nell'elaborazione di altre pagine o funzioni nel suo sito.

Naturalmente *Front page 2000* non è l'unico programma che svolge queste funzioni; sul mercato esistono svariati programmi che hanno lo stesso compito; il più famoso di questi è il *Macromedia Dreamweaver*®, un programma molto completo e funzionale che si rivolge però a dei professionisti del settore, dal momento che le sue funzioni in alcuni casi sono superiori. Il *Front page 2000* è stato quindi scelto anche per venire incontro alle esigenze di un utente che non ha molta esperienza con programmi di impostazione diversa da quelli Microsoft® e che vuole innanzitutto imparare a sviluppare con semplicità una pagina html.

### 1.2.1 Funzioni principali e potenzialità del programma

*Front page 2000* è un programma relativamente semplice che permette all'utente di inserire vari componenti nella sua pagina html; le funzioni che saranno spiegate qui sono solo quelle principali, poiché con questo tool della famiglia *Office 2000* è possibile creare anche pagine con linguaggio ASP (per la creazione di pagine web commerciali). L'impostazione del programma è simile a quella di Word e include delle barre personalizzabili attraverso le quali è possibile accedere alle varie

funzioni offerte dal programma; inoltre è stata implementata la funzione di *Anteprima*, attraverso la quale è possibile visualizzare la pagina che si sta sviluppando come se fosse aperta con un browser. Vediamo quindi l'interfaccia grafica di *Front page 2000*:



1. Identifica la pagina su cui stiamo lavorando; in questo caso, nella modalità normale, stiamo utilizzando l'editor WYSIWYG.
2. Questa è la cartella dell'editor html; qui dentro viene visualizzato tutto il codice che il programma automaticamente inserisce.
3. Qui si può visualizzare l'anteprima della pagina che si sta costruendo.
4. Queste sono alcune barre degli strumenti (in questo caso c'è la barra delle immagini e quella delle tabelle)

5. Questa piccola barra ci indica il tempo teorico di caricamento della pagina( in questo caso con un modem da 28,8K boud)
6. Queste sono le barre fondamentali presenti su tutti i tool del pacchetto *Office 2000*
7. Menù a discesa rapida
8. Il vero e proprio editor *WYSIWYG* dove inserire gli elementi della pagina.
9. Barra laterale per la visualizzazione delle cartelle, della struttura del sito e degli Hypertext.

Come avrete notato l'interfaccia grafica è, come già detto, simile a quella degli altri programmi Office.

Le barre personalizzabili per il testo sono uguali a quelle di Word; quelle per il disegno e per le tabelle possiedono solo qualche funzione in più rispetto al programma di videoscrittura. Le funzioni aggiuntive, come la casella che indica il tempo di caricamento della pagina, sono state studiate espressamente per un programma dedicato al mondo del web, come del resto le cartelle che riportano tutti i collegamenti ipertestuali da noi fatti nelle varie pagine.

In questo manuale ci occuperemo di *Front page 2000* semplicemente come editor per pagine html, ma il programma possiede altre potenzialità; può, infatti, creare un Ftp, cioè delle speciali cartelle che si comportano come se fossero sul nostro computer, ma in realtà sono su un server di rete. Inoltre si possono creare pagine commerciali e inserire speciali programmi per la gestione di database e di archivi del server.

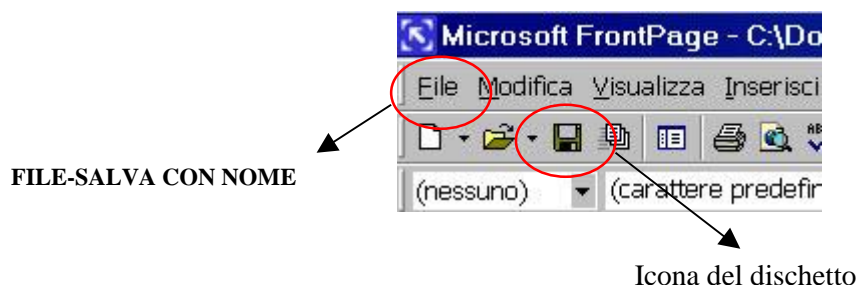
## 1.2.2 Come impostare una pagina e salvare il lavoro

1. Innanzi tutto aprite il programma e andate nel menu FILE-NUOVO-WEB.
2. Selezionare web vuoto oppure uno dei modelli offerti da *Front page*
3. Selezionare nelle opzioni il nome della cartella e il percorso dove sarà creata la cartella.

Il programma ora creerà una cartella con dentro dei file e delle sotto cartelle predefinite che *Front page* utilizza e che saranno in seguito da inviare al server insieme a tutte le vostre pagine e cartelle.

Una volta che si è schiacciato *OK* avrete a disposizione una pagina vuota nella quale inserire tutto ciò che volete.

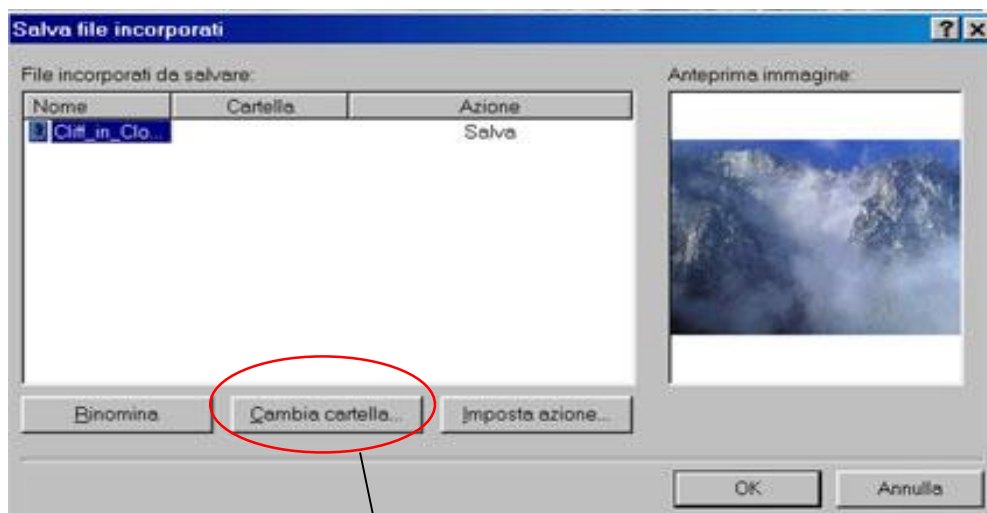
Dopo che avete creato la vostra pagina dovete salvarla; andate sull'icona del dischetto o nel menù FILE-SALVA CON NOME.



Dopo aver schiacciato questa icona, inserite il nome del file che volete salvare e fate click su *Ok*.

**Attenzione:** se state salvando la prima pagina chiamatela **“INDEX”** poiché, a volte, molti server accettano come prima pagina solo questa.

Se avete inserito delle immagini durante il salvataggio della pagina, il programma vi chiederà anche dove volete salvare queste e con quale nome; il consiglio è di salvare tutte le immagini in un'unica cartella in modo tale da rendere la vostra cartella web più ordinata e di facile lettura.



Premete questo pulsante e selezionate la cartella IMAGES che front page ha creato in precedenza. Quindi premete **ok**.

Per organizzare meglio il vostro lavoro vi conviene sempre salvare le immagini nella cartella **IMAGES** creata automaticamente dal programma; per quanto riguarda invece le pagine il salvataggio può essere fatto sia nella cartella principale Web sia dentro una cartella prestabilita da voi creata; il consiglio è quello di creare delle cartelle diverse nominate secondo l'argomento trattato; questo è utile quando se avete molte pagine nel vostro sito.

### 1.3 Un client Ftp per inviare il proprio sito sul server

---

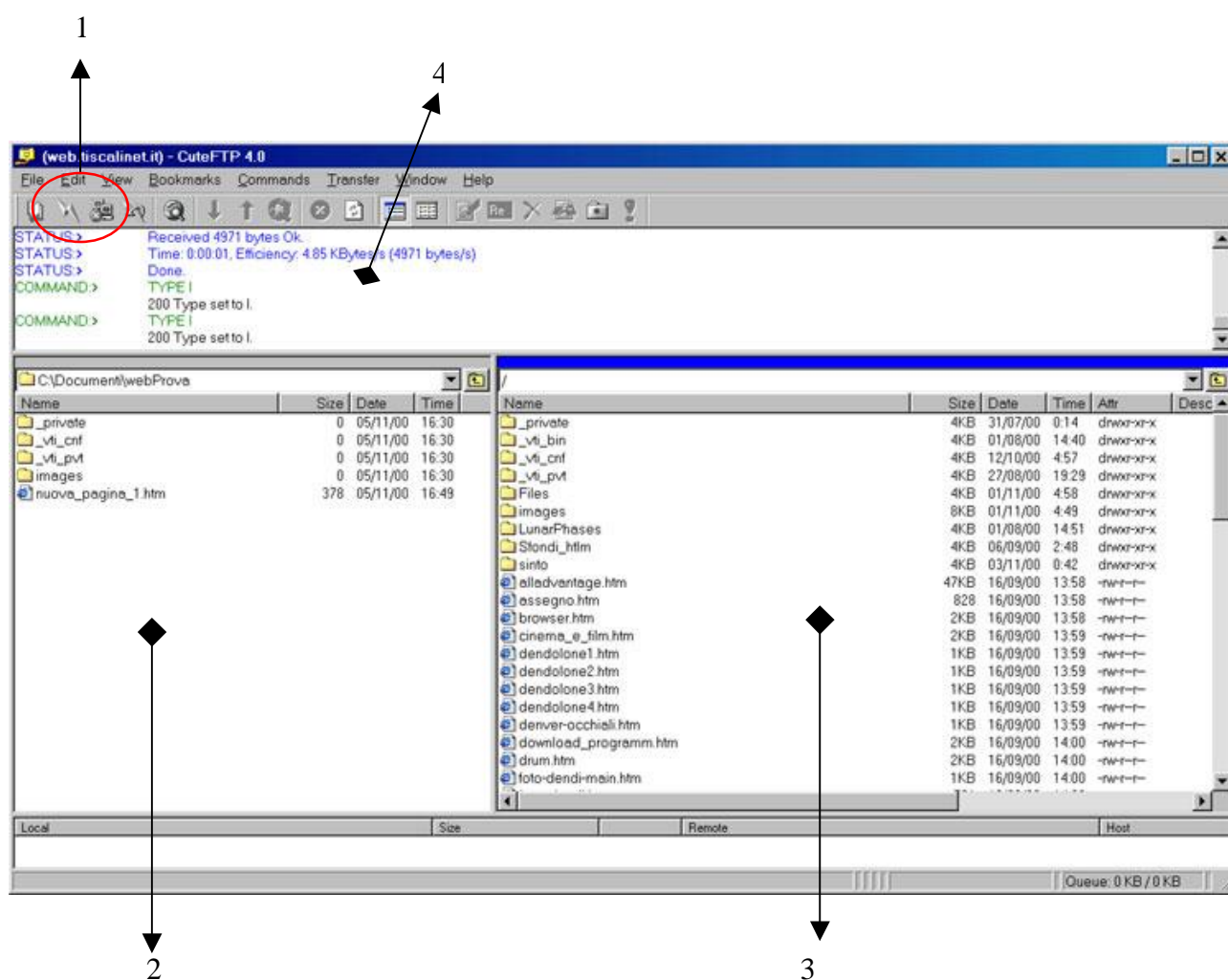
Per pubblicare il vostro sito sulla rete avrete bisogno di inviare tutti i file contenuti nella cartella Web creata da *Front Page 2000*. Per fare questo avete quindi bisogno di un client ftp, cioè di un programma che assomiglia vagamente alla gestione risorse di Windows, ma che in realtà gestisce le cartelle nello spazio assegnatovi dal server.

Su internet si trovano molti di questi programmi offerti gratuitamente o con i banner pubblicitari che ruotano nella pagina mentre voi lavorate. Comunque, solo a scopo esemplificativo, useremo qui *Cute Ftp 4.0* della *Global Scape*, scaricabile su <http://www.globalscape.com>

### 1.3.1 Come inviare il sito

La filosofia del programma è molto semplice; per trasferire i file sul server è necessario aprire una connessione con questo e in seguito selezionare i file che ci interessano per poi trascinarli nella finestra che ci mostra i file del server.

Vediamo l'immagine del programma e capiamo meglio il procedimento.



1. Premere l'icona a forma di fulmine per impostare la connessione con il server; inserire l'indirizzo ftp del server e poi la vostra Username e la vostra password; la porta di connessione per gli Ftp è sempre la 21. L'icona alla destra serve per chiudere la connessione.

2. Questa è la sezione del vostro Hard Disk dove dovete prendere la cartella del vostro web. Qui selezionate tutti i file e le cartelle indispensabili per il funzionamento del sito e trascinatele nella sezione **3**.
3. Questa è la lista dei file che avete sullo spazio a voi concesso dal server; potete trattare questi file come se fossero sul vostro Hard Disk, con l'unica differenza che le operazioni saranno più lente.
4. Questa è la finestra di comunicazione del vostro computer con il server; non cercate di capire cosa si dicono, credeteci...!

Quando avrete finito di fare l'*Upload* (termine inglese che significa: *trasferire*) dei file, chiudete la connessione con l'icona alla destra di quella del Fulmine.

## Capitolo 2

### Progettazione

.....

## 2. Progettare il proprio sito

In questo capitolo parleremo del metodo di progettazione di un sito e della raccolta delle fonti grafiche e testuali da inserire nelle varie pagine.

Saranno trattati:

- Progettazione della mappa del sito su carta
- Raccolta delle informazioni e degli elementi grafici
- Creazione della pagina *index* e consigli per una pagina iniziale più leggibile
- Progettare un percorso per il vostro visitatore

### 2.1 Trasferire le idee su carta

---

Per creare un sito esistono due metodi:

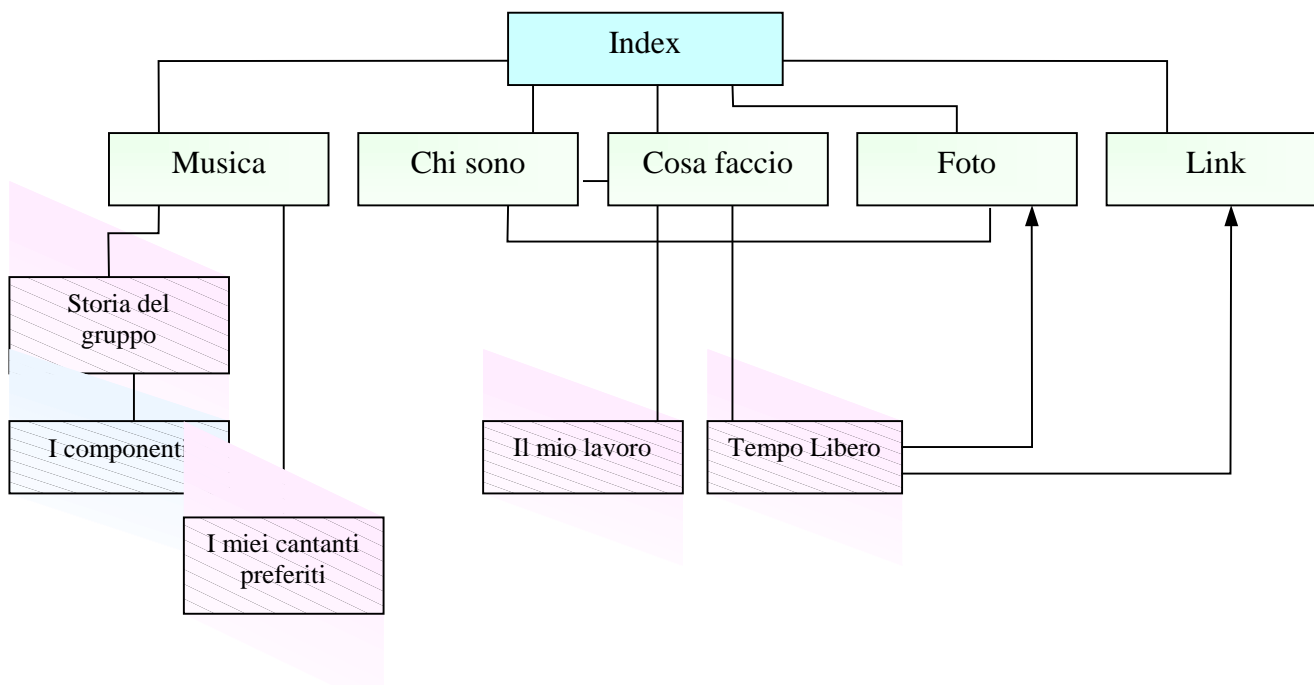
1. Mettersi di fronte a *Front Page* e iniziare la prima pagina. In seguito inserire tutte le pagine che ci vengono in mente
2. Fare un diagramma di ciò che vogliamo trattare nel nostro sito e in seguito creare le pagine una per volta

Il primo metodo è sicuramente più immediato, perché ci pone subito davanti al programma e ci permette di sfogare tutto il nostro entusiasmo sulla prima pagina da creare. Naturalmente lo sviluppo di tutto il lavoro sarà molto più complicato e faticoso poiché si dovranno organizzare e coadiuvare tutte le pagine create sul momento, senza un preciso schema logico.

Fare invece un diagramma del vostro sito vi aiuterà ad avere sempre sotto controllo il vostro lavoro e a capire in ogni momento quale parte del sito state sviluppando. Per fare ciò vi conviene creare un diagramma di flusso disegnandolo su un pezzo di carta o utilizzando ad esempio word.

Il diagramma di flusso è una rappresentazione simbolica che identifica una sequenza di passaggi logici o descrive delle fasi di un processo. Il diagramma di flusso fu sviluppato negli anni '60 per la programmazione sui computer, e ancora oggi trova posto nella progettazione di un programma o anche, uscendo dal campo informatico, nei campi dell'organizzazione e dell'ottimizzazione operativa. Di solito è utilizzato principalmente per rappresentare ciò che realmente avviene, come base per poter poi descrivere una procedura ottimizzata.

Ecco quindi un esempio di diagramma di flusso per progettare ed organizzare il vostro sito:



Analizziamo ora questo schema.

La pagina index è la pagina principale del sito e attraverso questa è possibile accedere a tutte le altre; le caselle con lo sfondo verde identificano le pagine di secondo livello. Già in queste pagine ci sono dei collegamenti con lo stesso livello; ad esempio la pagina “Chi sono” è collegata con “Cosa faccio” e con “Foto”. Le pagine di secondo livello sono quindi collegate a quelle di terzo, che hanno lo sfondo rosa; la pagina “Tempo libero”, pur essendo di terzo livello si collega a due pagine di secondo, cioè “foto” e “link”; questi due collegamenti sono unidirezionali, cioè partono solo da quella pagina per indirizzarsi nelle due di secondo livello e non il contrario.

L'unica pagina con lo sfondo indaco è di quarto livello e si riferisce a quella precedente. Questo è uno schema generale di un ipotetico sito, dove non sono stati contrassegnati tutti i possibili collegamenti; infatti in ogni pagina dovrebbero essere sempre inseriti i link per la pagina principale *Index*, per permettere al visitatore di spostarsi in ogni momento all'inizio, dove sono contenute i link principali.

Per fare uno schema del sito comunque non è strettamente necessario sviluppare un diagramma di flusso, anche se vivamente consigliato; potete, infatti, semplicemente scrivere gli argomenti su un foglio come promemoria, però così facendo non avrete una mappa schematica del sito che intendete creare.

Il diagramma di flusso deve essere creato anche con *Front page* durante lo sviluppo del sito; questo perché se si utilizzano dei temi grafici prestabiliti, sarà possibile creare dei link che automaticamente fanno riferimento alle pagine del diagramma creato. Per fare questo schema dovete premere il bottone “Struttura” nella barra laterale oppure andare nel menù VISUALIZZA-STRUTTURA; qui potrete selezionare le pagine da voi create e inserirle direttamente nello schema che si creerà automaticamente.

## 2.2 Raccolta delle informazioni e degli strumenti per la realizzazione del lavoro

---

Un sito oltre che contenere delle informazioni interessanti deve anche avere un aspetto che attrae il visitatore e non lo disturba mentre naviga nel vostro sito. L'aspetto della progettazione e della costruzione di una pagina web che sottrae più tempo è, molte volte, la ricerca e la scelta delle immagini. Spesso, infatti, si vedono siti che hanno degli ottimi contenuti ma non riescono a soddisfare a pieno il navigatore a causa della loro cattiva impostazione grafica.

L'aspetto del vostro sito deve essere sempre equilibrato rispetto agli argomenti da voi trattati; se volete occuparvi di un argomento allegro sarà bene che inseriate delle immagini e degli sfondi altrettanto spensierati, poiché una pagina che, ad esempio, contiene delle barzellette, se non ha una bell'immagine, che tratti il tema, come sfondo o un pulsante Link per accedervi che sia divertente, apparirà subito meno interessante di quello che effettivamente può essere.

Il consiglio è quindi quello di fare sempre molta attenzione a ciò che inserite nel vostro sito, e soprattutto alle immagini che applicate, poiché potrebbero essere proprio il successo di questo; trattate l'impostazione grafica come mezzo per pubblicizzare la vostra pagina.

### 2.2.1 Raccolta delle immagini per gli sfondi

Gli sfondi delle pagine web sono una delle cose più viste ma meno osservate durante la navigazione. Quando voi entrate in un sito la prima cosa che vi salta agli occhi non è di sicuro lo sfondo, anche se è quello che di solito si carica per primo; questo perché se visitiamo un sito ci interessiamo del suo contenuto e non del suo sfondo. Pur essendo questo il modo in cui le persone osservano una pagina, è pur vero che se voi inserite uno sfondo troppo pesante per la visione, il vostro visitatore ne sarà disturbato; inoltre dovete anche considerare sempre la leggibilità dei caratteri e il loro contrasto nei confronti del colore o dell'immagine che fa da sfondo.

Proprio per ovviare alla cattiva leggibilità dei caratteri su sfondi come le foto, Front page mette a disposizione una funzione di schiarimento della foto, che permette così di migliorare il contrasto tra il colore del carattere e lo sfondo.



Ecco quindi la differenza tra un'immagine prima e dopo l'uso di questa opzione.



E' semplice quindi capire che sarà più facile distinguere le parole su una immagine come quella di destra, che ha una patina bianca sopra la figura, che sulla seconda, che invece è più brillante, quindi più bella da vedere, ma molto più invadente per quel che riguarda il contrasto dei testi.

Nel raccogliere le immagini per gli sfondi delle vostre pagine dovete quindi ricercare sempre delle immagini con colori tenui e con pochi disegni; nel caso non voleste mettere una raffigurazione, inserite un semplice colore uniforme che contrasti bene con il colore del carattere (ad esempio bianco su nero, o blu su giallo).

E' consigliabile inserire un colore uniforme tenue, per fare in modo che la vista del navigatore non sia disturbata dall'eccessiva vivacità dei colori (tipo verde fosforescente o blu elettrico).

Per quanto riguarda la ricerca dei modelli di immagini per gli sfondi, il consiglio è quello di consultare siti che offrono questo tipo di servizi, come ad esempio.

- <http://www.coolarchive.com/> (molto bello e fornito)
- <http://www.mediabuilder.com/> (molto bello e fornito)
- <http://www.image-catcher.net/worldprints.html>
- <http://3dzine.simplenet.com/3dwebscp/3dwebscapes.html>
- <http://infinitefish.com/texture.html> (Molto bello e fornito)
- <http://www.xensei.com/textures/>

Questi sono solo alcuni dei siti su cui potrete trovare sfondi per le vostre pagine web; volendo potete anche farne voi se avete le capacità e soprattutto la voglia di crearli.

### **2.2.2 Raccolta delle immagini per i titoli**

I titoli che identificano le vostre pagine html o il vostro sito devono sempre essere particolarmente accattivanti e semplici da leggere; se un titolo è posizionato nella maniera errata o è poco leggibile a causa di un carattere strano, il visitatore farà fatica a leggere il nome del sito e in seguito non se lo ricorderà. Il titolo ha una certa importanza, soprattutto se è originale, poiché potete farlo diventare il logo che identificherà il vostro lavoro sul Web.

Per creare i titoli potete fare in due modi:

1. Scrivere semplicemente un titolo come se fosse un testo normale, solo un po' più grande
2. Cercare di creare qualcosa di originale da inserire all'apertura del sito

Tutti e due i modi sono efficaci, poiché svolgono a pino il loro dovere; il primo però rischia di rendere la vostra pagina un po' anonima, senza uno stile che possa contraddistinguervi tra la miriade di pagine che ci sono in rete. Il secondo invece ha il difetto di essere più lungo e laborioso, oltre che difficile, ma di sicuro potrebbe lasciare un certo stupore nel visitatore che per la prima volta si imbatte nel vostro lavoro.

Per creare i titoli nel primo modo non c'è bisogno di spiegazioni particolari, poiché basta scriverlo normalmente con un carattere più grande. Per il secondo invece bisogna spendere qualche parola in più; innanzi tutto dovete decidere che stile deve avere il vostro titolo, cioè deve essere un disegno in due dimensioni o in tre? Il disegno in tre dimensioni è molto più difficile e rischia a volte di essere poco leggibile, a meno che non sia un semplice testo al quale è stato aggiunto un effetto 3D. Ad esempio questo:



Questo tipo di titolo può sicuramente essere d'effetto e nello stesso tempo essere facilmente leggibile. Sempre questo tipo di titolo può anche essere una **Gif animata**.

Le *Gif animate* sono immagini che hanno l'estensione *gif* (es. *ciao.gif*) e che possono implementare nello stesso file diverse immagini; questo vuol dire che un unico file *Ciao.gif* può avere dentro di sé anche 30 immagini diverse della parola *ciao* posizionata in maniera diversa. Questo permette al file di essere una specie di pellicola cinematografica, dove tutte le varie immagini contenute sono i fotogrammi di questo piccolo film. L'effetto che si ottiene è quindi di una scritta che si muove in base al tipo di fotogrammi contenuti nel file.

*Non solo le scritte possono essere animate, ma anche le icone o qualsiasi disegno; se fate un salto con la mente a tutte le ore in cui avete navigato, sicuramente vi verrà in mente una gif animata che avete visto muoversi!*

L'effetto creato da questo tipo di immagini è molto scenografico e può rendere il vostro lavoro più appetibile agli occhi del visitatore.

Ecco l'indirizzo di un sito dove potete prelevare e creare immagini, icone e testi animati da inserire nelle pagine:

- <http://www.mediabuilder.com/>

Oltre alle immagini in 3D e agli effetti di movimento, potete inserire dei titoli che sono più dei disegni; volendo, infatti, potete creare delle vere e proprie opere d'arte da inserire come intestazione. Provate ed utilizzate questa risorsa, se avete buone doti nel disegno.

### 2.2.3 Raccolta dei testi con i motori di ricerca (raccolta di informazioni)

Ciò che inserite nelle vostre pagine dovrebbe di solito essere il motivo per il quale un visitatore naviga nel vostro sito. Il tipo di informazioni che volete dare nelle vostre pagine è una vostra scelta, però se dovete cercare delle informazioni ecco alcuni consigli.

Nella ricerca delle informazioni con i motori di ricerca cercate sempre di:

- Inserite sempre la parola che meglio identifica l'argomento che state cercando
- Utilizzate i simboli dell'algebra Booleana per ottenere una ricerca migliore
- Se cercate delle immagini guardate se il sito supporta la ricerca solo di queste
- Provate a fare ricerche su più motori; solo uno può non bastare
- Cercare l'argomento prescelto nella lingua che più ci interessa
- Fate attenzione all'uso dei caratteri maiuscoli e minuscoli
- Utilizzate la ricerca avanzata se il Motore lo permette

Questi sono i principali accorgimenti da rispettare per svolgere una ricerca il più ristretta possibile; pur rispettandoli comunque non è detto che otteniate sempre ciò che state cercando, poiché le pagine in Internet sono quasi un miliardo. In ogni modo tentare non nuoce.

L'algebra Booleana cui si è fatto riferimento nei consigli per la ricerca, E' l'algebra logica ideata da George Bool e si applica a operazioni dotate delle stesse proprietà delle operazioni di unione e intersezione della teoria degli insiemi. La utilizziamo ogni volta che usiamo un motore di ricerca.

Ad esempio per trovare tutti i documenti in rete in cui si parla sia di ossa che di muscoli del corpo umano ma senza che si parli delle costole, di cui posso sapere già tutto, verrà fatta una operazione di unione (simbolo AND) tra tutti i documenti che parlano di ossa e muscoli a cui debbo sottrarre tutti quelli in cui si parla di costole (operazione NOT). In notazione booleana si scrive:

*(ossa AND muscoli) NOT costole*

Ecco infine gli indirizzi dei motori di ricerca più importanti e potenti:

- <http://www.altavista.com/> (anche con la ricerca di immagini)
- <http://www.altavista.it/>
- <http://arianna.iol.it/>
- <http://www.lycos.it/> (anche con ricerca immagini nella modalità avanzata)
- <http://www.virgilio.it>
- <http://www.google.com/>
- <http://www.supereva.it/>

- <http://www.excite.it>
- <http://www.infoseek.it/>
- <http://www.yahoo.it/>

Questi sono solo alcuni dei più importanti motori di ricerca; navigando su internet potrete trovarne diversi specializzati per la ricerca di svariate cose (Software, Newsgroup, ecc...).

## 2.3 La pagina *Index*

---

La pagina *Index* è il cuore del vostro sito. E' la pagina che il visitatore vede per prima quando inizia a navigare nei meandri del vostro lavoro, ed è anche il punto cui fa riferimento quando si perde nelle sottopagine.

Il compito di questa pagina è quindi fondamentale, poiché deve orientare tutti coloro che entrano, mostrando sinteticamente tutti gli argomenti presentati e trattati.

La progettazione quindi deve essere particolarmente attenta e deve essere portata avanti con molta cautela e soprattutto razionalità; spesso dovrete immedesimarvi in chi, per la prima volta, visita la vostra pagina e dovrete così pensare ad un modo semplice ed intuitivo per far trovare facilmente tutto ciò che è presente.

I metodi per comporre la pagina sono diversi, ma la filosofia di base è di rendere le cose il più semplice possibile al navigatore che entra nella pagina; l'uso di troppe immagini può, ad esempio, appesantire il caricamento e rendere disordinata e confusa la pagina. Non usare immagini può portare allo stesso problema poiché l'utente si troverà di fronte ad un blocco di parole, una dietro l'altra, e non capirà bene dove deve indirizzarsi per trovare ciò che cerca.

### 2.3.1 Come progettare una pagina *Index*

I requisiti che la pagina iniziale deve avere sono quelli di:

- Chiarezza
- Leggibilità
- Rigore

E', infatti, fondamentale che la pagina *Index* sia il più possibile chiara e leggibile, dal momento che rappresenta la mappa concettuale di tutto ciò che si snoda da essa. La sua struttura deve essere rigorosa e deve seguire sempre uno schema logico, per far sì che questo sia seguito anche dal navigatore.

Ecco una lista delle cose indispensabili da inserire nella vostra pagina *Index*:

- Titolo
- Breve Introduzione all'argomento trattato
- Schema o mappa del sito
- Collegamenti alle altre pagine
- Consigli per la visualizzazione della pagina
- Inserire una tabella riassuntiva che raccolga tutte le informazioni

Innanzitutto parliamo del titolo; come già detto nel *capitolo 2.2.2* il titolo è un elemento fondamentale della pagina *Index* che permette di identificare con chiarezza l'argomento trattato. Inoltre è il marchio che spesso rimane impresso nella mente di chi sta navigando, quindi più è azzeccato il titolo, maggiori saranno le possibilità che il sito abbia dei riscontri positivi nei visitatori. (Per quello che riguarda la relazione tra il titolo del sito e il dominio vedere il Cap. 4)

L'introduzione dell'argomento trattato non è sempre indispensabile, però aiuta chi entra per la prima volta nel vostro sito a comprendere quali sono le finalità della vostra vetrina sul Web. L'introduzione deve assomigliare ad un *Abstract*, vale a dire un breve sunto di 100-120 parole che riassume il contenuto e gli argomenti trattati.

Lo schema del sito è il più delle volte un elemento indispensabile nella pagina iniziale perché rappresenta una vera e propria mappa di cui il navigatore può servirsi per orientarsi; questo argomento sarà trattato nel *Cap. 2.4*.

Navigando nella rete avrete sicuramente notato che spesso nei siti sono consigliate le risoluzioni e il browser ottimale per la visualizzazione delle pagine. Dovete farlo anche voi. Innanzitutto dovete cercare di creare una pagina il più possibile universale e compatibile con tutte le risoluzioni e con tutti i browser, ma oltre a quest'accorgimento, che spiegherò più avanti (Cap. 3), è necessario che scriviate sempre le modalità di visualizzazione ottimale che avete testato durante lo sviluppo; questo perché è sempre meglio avvertire il navigatore su ciò che sta per vedere e con quali strumenti sarà meglio che lo guardi.

### 2.3.1.1 Le tabelle come strumento chiaro e leggibile

Il modo forse più semplice, immediato e chiaro per leggere ed anche per creare la pagina *Index* del vostro sito è quello dell'uso delle tabelle; la chiarezza che offre una tabella ben costruita non è paragonabile a nessun altro strumento del linguaggio html.

Per creare una tabella con *Front page* dovete entrare nel menù TABELLA e poi scegliendo o DISEGNA oppure INSERISCI. Scegliendo *disegna* dovete proprio creare la tabella della dimensione che volete e poi inserire tutte le colonne o le righe che vi servono. Scegliendo invece *Inserisci* dovete pre-settare la tabella, che verrà subito dopo creata. In alternativa è possibile realizzarle premendo il bottone dedicato nella barra veloce.

Nelle tabelle potete indifferentemente inserire delle immagini o del testo; utilizzate questo strumento per inserirli entrambi e rendere più chiara la logica o il concetto che sta alla base del vostro lavoro.

Un accorgimento che dovete usare per rendere il sito più accessibile a tutti coloro che vi accedono è inserire l'opzione per la dimensione della tabella in percentuale; questo significa che la dimensione sarà sempre proporzionale alla risoluzione video dell'utente che la sta visionando perché viene creata in percentuale rispetto alla risoluzione. L'argomento comunque verrà trattato meglio nel Cap.3.2.

## **2.4 Come far orientare il navigatore nel vostro sito**

---

Una cosa fondamentale per chi entra in un sito è sapere sempre dove si trova. Il successo di un sito è spesso dovuto all'organizzazione che il Webmaster gli ha dato, oltre che dal contenuto.

I metodi che possono essere utilizzati per agevolare la navigazione dell'utente sono diversi, eccone alcuni:

- Creazione di un indice grazie anche all'uso dei frame
- Creare una mappa grafica o concettuale del sito
- Creare una visita guidata che il navigatore può seguire

### **2.4.1 Creare un indice del sito**

Azzardando il paragone di un libro o di un manuale con un sito, capiamo subito che è indispensabile un indice per far sì che l'utente sappia sempre dove si trova. Creare l'indice nella pagina principale è utile per diverse ragioni: la prima è che il navigatore può immediatamente avere una visione dell'estensione del sito e accedere direttamente da questo, che deve essere necessariamente ipertestuale.

Un metodo migliore consiste nel crearlo ipertestuale in un frame diverso da quello principale, e portarselo dietro durante la navigazione in tutte le pagine.

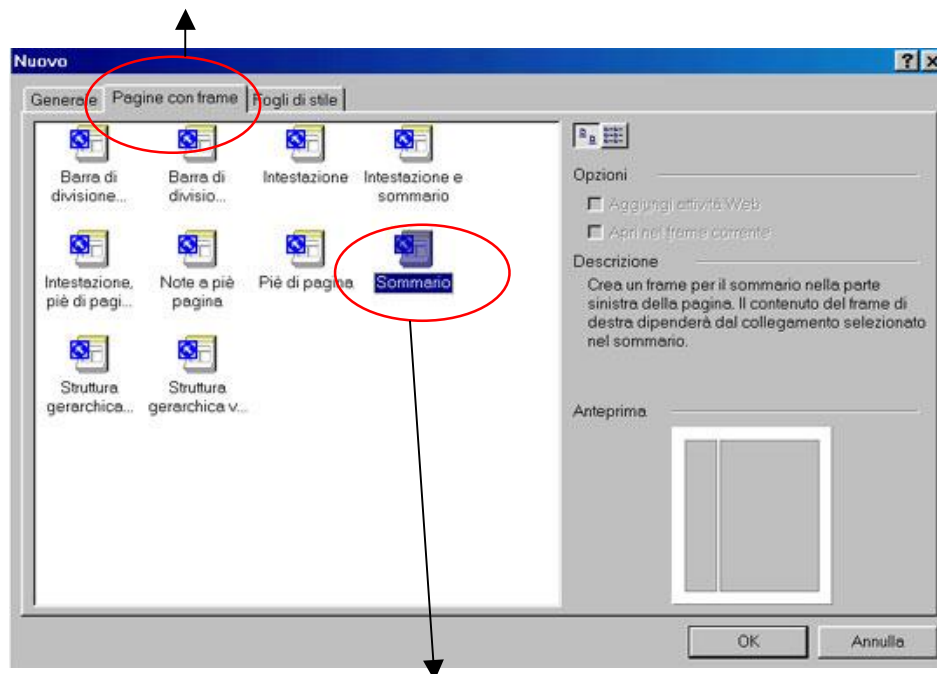
#### **2.4.1.1 Frame**

I frame sono delle finestre aggiuntive che sono visualizzate nella stessa pagina del browser, ma che hanno contemporaneamente dentro di sé altre pagine html da voi impostate in precedenza.

L'uso dei frame a volte può apparire macchinoso e poco utile; infatti se utilizzato troppo può confondere chi guarda il sito e fargli perdere la strada per arrivare più in fretta a ciò che gli interessa. E' bene quindi utilizzare i frame sempre con una certa parsimonia, data anche la relativa difficoltà nel gestirli in fase di sviluppo e di aggiornamento del sito sul server (spesso si dimentica di fare upload delle pagine html dei frame).

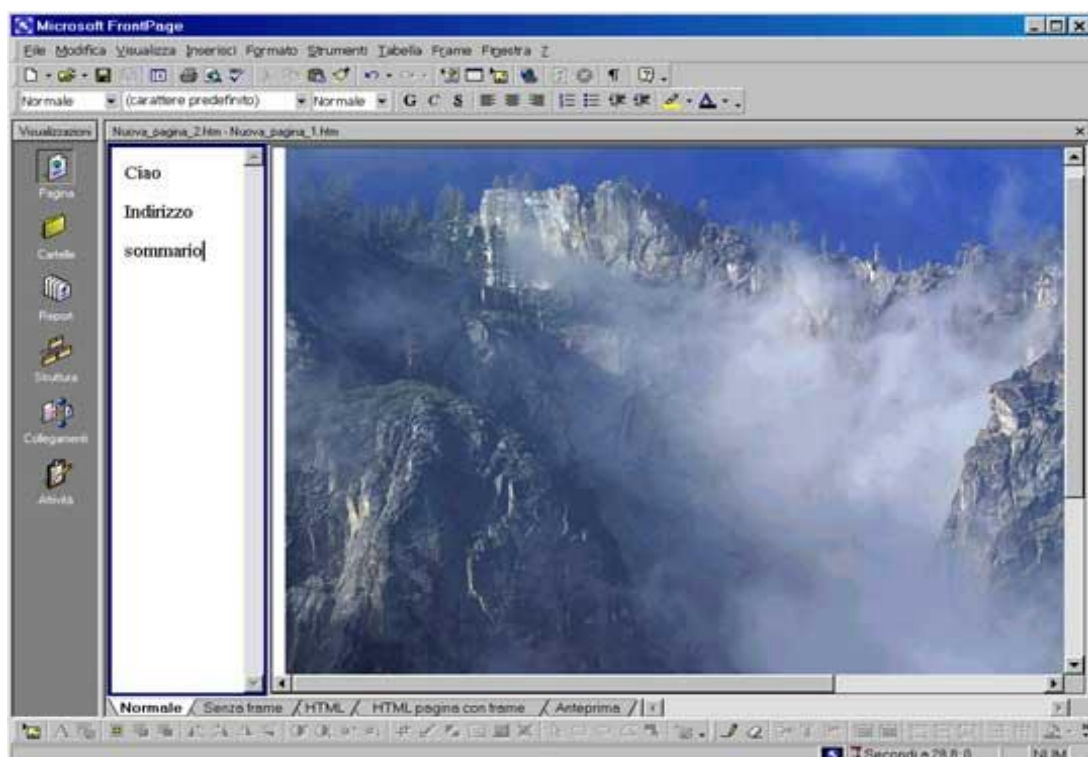
Per creare una pagina con i frame andare su FILE-NUOVO-NUOVA PAGINA. Verrà visualizzata questa finestra:

Selezionare questa cartella per visualizzare tutti i modelli disponibili



Quindi selezionare il modello “Sommario” per creare l’indice

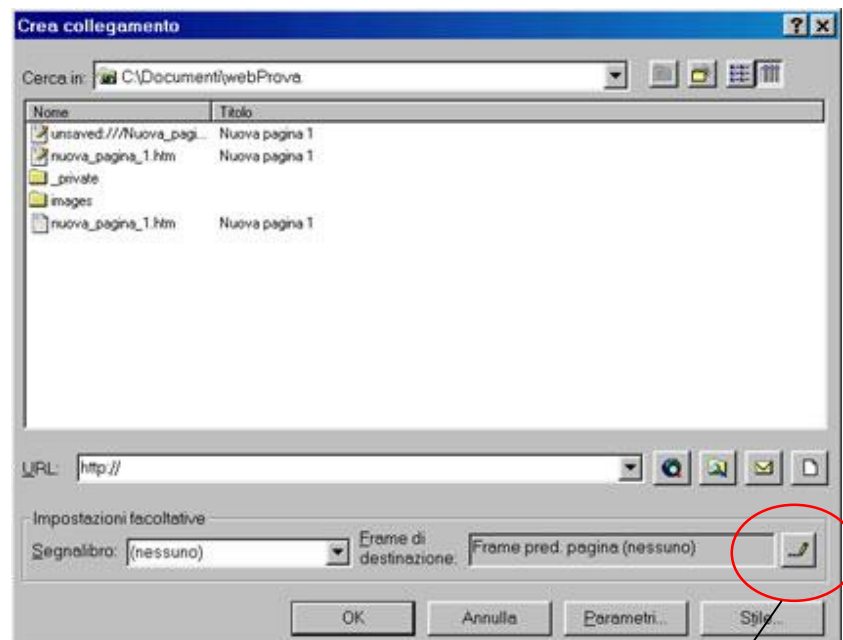
Una volta schiacciato *ok* vi comparirà una finestra divisa in due parti e in ogni finestra ci saranno due tasti: uno che ci chiede se vogliamo impostare la pagina, l’altra se vogliamo crearne una nuova. Se scegliamo di impostarne una, dovremo andare a scegliere una pagina già esistente da inserire in quel frame. Una volta selezionate le pagine o dopo averne create di nuove, ecco come viene fuori il lavoro:



Sulla destra abbiamo la pagina iniziale vera, invece sulla sinistra abbiamo creato un indice dove inserire tutti i link per le pagine di secondo livello.

Naturalmente, per rendere effettivamente utile questo strumento, dovremo inserire un frame in tutte le pagine più importanti, per far in modo che l'utente sappia sempre dove si trova.

Per gestire i collegamenti ipertestuali tra i vari frame dovremo impostare le destinazioni dei collegamenti durante i settaggi; quando apriremo la finestra per immettere un collegamento ipertestuale questa ci apparirà così:



Premere questo pulsante per decidere su quale finestra o frame sarà indirizzato il collegamento ipertestuale

Entrati in questa sezione quindi potrete decidere dove indirizzare il collegamento Ipertestuale da voi settato nella casella di testo *URL*.

Una volta che avrete impostato tutto ciò che dovete nella pagina con il frame, dovrete salvarla; durante il salvataggio, in questo caso, vi saranno chiesti tre nomi per tre file diversi:

- Il nome del frame principale (a meno che non l'abbiate scelto da una già esistente)
- Il nome del frame indice (a meno che non l'abbiate scelto da una già esistente)
- Il nome di tutta la pagina con le impostazioni dei Frame

Ricordate che per il corretto funzionamento di questa pagina sono necessari tutti e tre i file salvati, che dovranno essere mandati sempre insieme al server.

Potete anche inserire i frame dentro altri frame in un secondo tempo, non necessariamente all'apertura della nuova pagina; dovete in questo caso andare sul menù rapido **FRAME**, e da qui scegliere ciò che vi interessa.

Questa in ogni modo è solo una delle varie applicazioni che si possono fare con i frame; sta poi a voi la scelta per come utilizzarli e per come organizzarli.

## 2.4.2 Creare una mappa concettuale o grafica

Un altro metodo per aiutare chi visita le pagine da voi prodotte, è quello di creare un'immagine o un diagramma che illustri chiaramente la struttura delle pagine che si possono visitare.

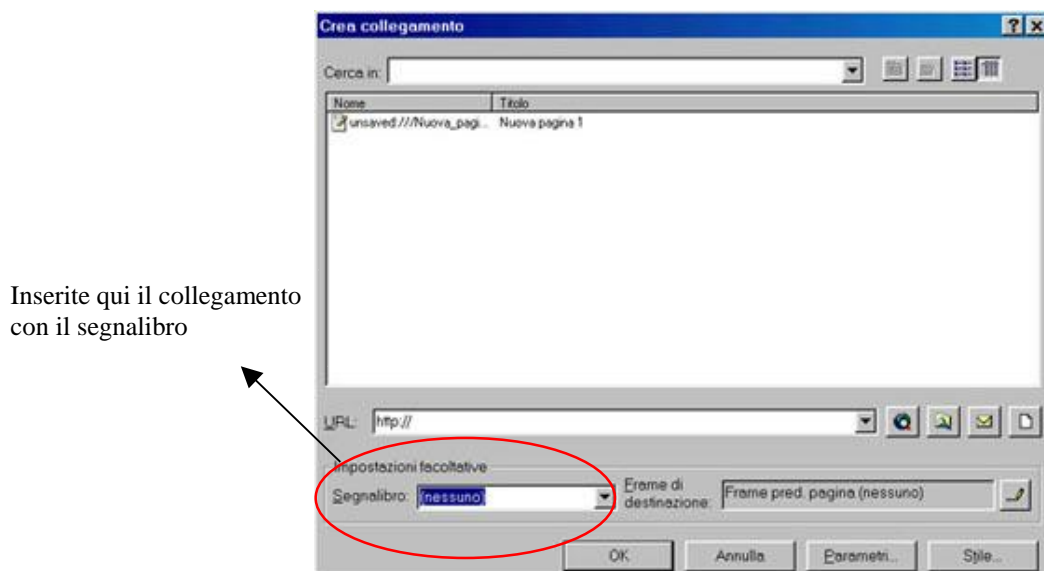
La mappa concettuale può essere un disegno di fantasia che voi stessi create e in seguito inserite come immagine digitalizzata, oppure un diagramma simile a quello che è stato illustrato nel capitolo 2.1. In ogni modo qualunque sia la vostra scelta, l'importante è che la rappresentazione sia chiara e leggibile e soprattutto dia la possibilità di accedere alle varie pagine tramite i collegamenti in lei contenuti.

Se decidete di inserire nella pagina *Index* un disegno artistico di vostra creazione, fate sempre attenzione a controllare la sua chiarezza e leggibilità. E', infatti, indispensabile che tutto ciò che mettete nelle pagine trasmetta sicurezza anche nel navigatore meno esperto.

Per quanto riguarda invece l'aggiunta di un diagramma che guidi il visitatore, prestate sempre attenzione all'impatto grafico che lo schema deve possedere; differenziate gli sfondi delle pagine dei diversi livelli (come fatto nel Cap. 2.1) e utilizzate dei caratteri chiari e leggibili. Tutte le figure del diagramma inoltre vanno distanziate le une dalle altre, onde evitare che si possano confondere alla visione del navigatore.

Per rendere più costruttivo ed efficiente il lavoro di costruzione della mappa, inserite sempre un collegamento a questa nelle varie pagine del sito; in questo modo darete la possibilità al visitatore di ritornare sempre in un punto dal quale può ricavare le informazioni che gli sono utili per orientarsi. Quando create questi collegamenti cercate sempre di essere il più precisi possibile per l'individuazione della mappa; questo vuol dire che conviene sempre utilizzare il *segnalibro* negli ipertesti. Il segnalibro è il collegamento ipertestuale che si può fare nella stessa pagina; se, ad esempio, inserite un indice all'inizio della pagina, potete fare dei collegamenti sulle voci di questo verso paragrafi contenuti nella stessa pagina. In questo modo il navigatore potrà immediatamente passare alla parte della pagina che più gli interessa (questo metodo è utile soprattutto quando la pagina in questione è molto lunga).

L'inserimento dei *segnalibri* deve essere creato nella finestra che si apre quando volete impostare un collegamento ipertestuale:



Utilizzare quindi il segnalibro per i collegamenti dalla varie pagine verso la mappa, aiuterà chi visita il sito a trovare immediatamente la posizione di questa, non perdendosi se la pagina iniziale è molto lunga.

### 2.4.3 Guidare il navigatore nel vostro sito

Per aiutare chi sta navigando nel sito, potete creare una specie di visita guidata che l'utente può, a suo piacimento, seguire.

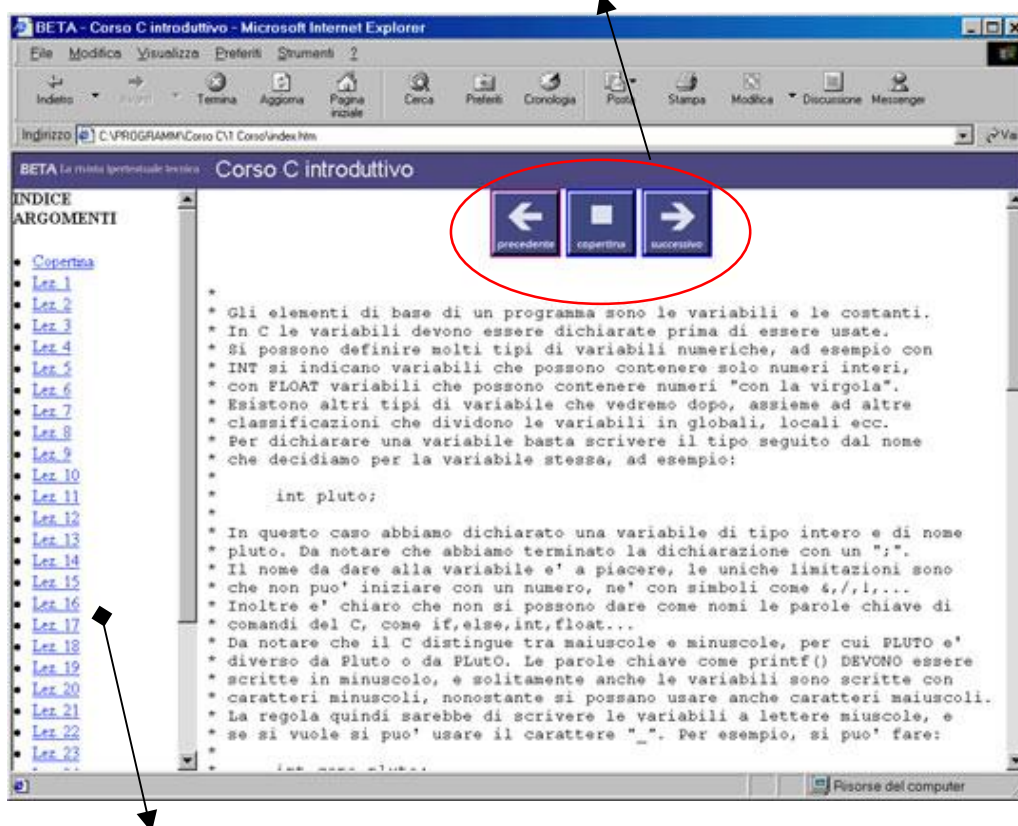
Creare un percorso guidato può essere il successo del vostro sito, poiché dà la possibilità di far visitare tutto ciò che volete nel minor tempo possibile.

Utilizzate questo metodo soprattutto quando avete molte cose da far vedere, che in qualche modo sono collegate da uno stesso filo logico.

Il modo più semplice per fare tutto questo è di inserire in ogni pagina del vostro sito delle frecce o degli indicatori che hanno dei collegamenti con le pagine successive. Questi indicatori dovranno essere ben visibili all'utente poiché avranno il compito di guidarlo senza che lui si perda.

Ecco un esempio di pagina guidata:

Grazie all'utilizzo di questi tre pulsanti è possibile accedere alla pagina seguente, a quella precedente e alla pagina principale.



Questa pagina contiene anche un frame aggiuntivo dove sono elencate le varie pagine disponibili.

Questa è una pagina chiara e semplice per la navigazione. Prendete esempio!

## **Capitolo 3**

### **Controlli per la corretta visualizzazione e fruibilità**

.....

### **3. Compatibilità del sito con i Browser e debugging**

Quando create un sito dovete sempre accertarvi che sia correttamente visualizzato con ogni tipo di Browser e risoluzione video. Inoltre dovete sempre considerare il fattore caricamento, poiché potrebbe sempre influire sulla riuscita e sulla diffusione del vostro lavoro.

Ecco gli argomenti trattati nel capitolo:

- Le differenze tra i diversi Browser in circolazione e i test da eseguire
- Controllare la risoluzione video per l'ottimizzazione del sito
- Controllo dei links immessi
- Alleggerimento della dimensione delle immagini
- Come nominare i file per non avere problemi

#### **3.1 Testare le proprie pagine con diversi browser**

---

I browser sono dei programmi che interpretano il codice html contenuto in ogni pagina web, e lo trasformano in ciò che vediamo, riprendendo le immagini richieste ed inserendo i link stabiliti.

Rendere compatibile il vostro sito con i browser tuttora in circolazione è una delle cose fondamentali per renderlo più accessibile ed universale. Se così non fosse la sua visione sarebbe limitata solo a chi possiede le stesse caratteristiche di configurazione hardware e software dello sviluppatore. Questo è però impossibile.

A questo punto quindi mettetevi in testa l'idea che il vostro sito deve essere compatibile con qualsiasi browser in circolazione, o almeno con i due più usati e famosi.

##### **3.1.1 Le differenze principali tra Explorer e Netscape**

Ms Internet Explorer è, ad oggi, il browser più utilizzato nel mondo per la navigazione in rete; il suo utilizzo copre circa l'80% della popolazione digitale mondiale, e quindi è principalmente a lui che dobbiamo fare riferimento.

Per nostra fortuna, utilizzando un programma come *Front page*, il problema diventa subito di piccola entità, poiché anche l'editor per le pagine web utilizza lo stesso motore di visualizzazione per gestire la codifica e l'interfaccia delle pagine web. I due programmi insomma si basano su una stessa filosofia di base, grazie al fatto che entrambi sono sviluppati da Microsoft®.

Quindi quando svilupperemo il nostro lavoro, i test per osservare come si presenta saranno svolti principalmente sul browser Microsoft.

I problemi a volte sorgono quando proviamo a navigare nelle pagine da noi create con il software di Netscape, l'azienda che per anni è stata leader nella distribuzione di browser gratuiti per Internet. Fu proprio quest'azienda, infatti, che nell'ormai lontano (per il mondo informatico) 1994 mise in circolazione, gratuitamente, il primo browser dell'era moderna, dopo il pensionamento del venerando e sperimentale Mosaic.

Il Netscape communicator ha diversi punti di incompatibilità quando si crea una pagina con *Front Page*, soprattutto nelle funzioni più complesse; gli effetti html dinamici ad esempio molte volte non sono supportati e non vengono neanche visti dal browser, cosa che invece fa Explorer; anche gli stili dei documenti, detti anche CSS, una funzione avanzata che permette di impostare la pagina, vengono erroneamente interpretati. Un altro difetto, riscontrato però nella programmazione di alto livello, è la capacità di interpretare correttamente gli *script Java(Cap.5)*, a causa di un motore di interpretazione non funzionante come dovrebbe.

Tutto questo riguarda principalmente un tipo di sviluppo alto, con abbondanza di script di programmazione e funzionalità avanzate. C'è però da segnalare un piccolo difetto nella visualizzazione delle tabelle, quando queste sono posizionate con dei valori assoluti. Un'immagine o una tabella con i valori assoluti, è inserita introducendo le coordinate in pixel per la posizione che deve avere l'oggetto da voi scelto. Netscape a volte dà dei problemi se legge queste impostazioni al fondo del codice html; è quindi consigliato individuare le righe che identificano l'immagine immessa nella pagina e spostare fisicamente questa stringa all'inizio del listato, subito dopo il tag **<body>**.

Nello sviluppo di una pagina quindi controllate sempre il vostro lavoro su tutti e due i browser e cercate di rendere le due impostazioni il più simili possibile.

## **3.2 Controllo delle funzioni presenti e della visualizzazione**

---

Durante lo sviluppo di un sito è inevitabile che non commettiate degli errori; inoltre ciò che inserite e create con una certa formattazione, spesso, nella visualizzazione su altri computer è impostato in maniera del tutto differente da quella che avevate pensato.

### **3.2.1 Il problema della risoluzione video**

La formattazione dei caratteri e delle pagine varia in base alle risoluzioni del desktop dell'utente può variare; se, infatti, voi preparate la pagina con una risoluzione di 1024 pixel x 768, su un PC che avrà la stessa impostazione, il sito si vedrà quasi nello stesso modo, invece in uno in cui la risoluzione è più bassa, come 800 x 600, tutto s'ingigantirà e nulla sarà come lo volevate voi.

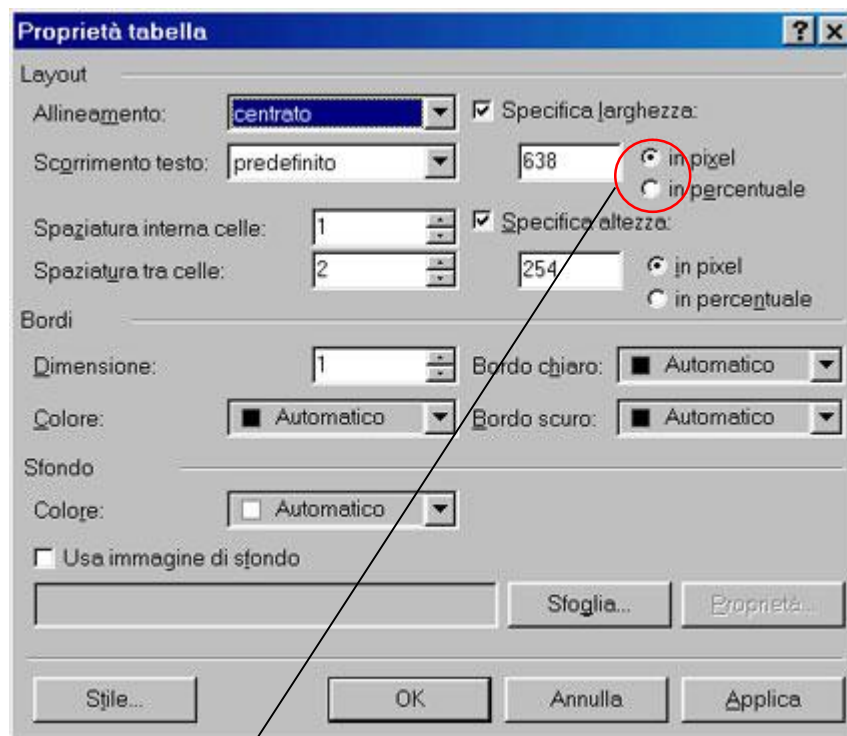
Per ovviare a questo problema è necessario stare attenti a due fattori determinanti:

- L'impostazione del desktop
- La dimensione dei caratteri nelle impostazioni del PC
- La dimensione dei caratteri nella visualizzazione del Browser

Le impostazioni del desktop sono come già detto il numero dei puntini (pixel) presenti sullo schermo del computer; questa impostazione non può essere prevista da chi sviluppa una pagina web, poiché le scelte dei singoli utenti possono essere molteplici, ma può, come già detto nel Cap. 2.3.2, inserire i consigli per una corretta visione del sito. Questo insomma scarica la responsabilità del webmaster sulle singole scelte dell'utente e gli consiglia in quale modalità dovrebbe osservare le pagina.

Un modo per risolvere in parte questo problema è lavorare molto con le tabelle, scegliendo la dimensione di questa in percentuale e non in pixel; questo permetterà a chiunque entri di visualizzare le tabelle in modo proporzionale alle impostazioni desktop. Se ad esempio impostiamo la larghezza della tabella al 100%, quando verrà visualizzata sarà larga tutto lo spazio disponibile nella finestra; se invece la mettiamo al 50% occuperà solamente la metà della pagina del browser.

Per impostare l'opzione andare sulle proprietà della tabella e modificare queste impostazioni:



Selezionare "percentuale" ed inserire nella casella di testo il valore desiderato.

Questo metodo può quindi risolvervi molti problemi, ma anche dentro le tabelle i caratteri possono spesso fare le bizzesse; infatti le impostazioni sulla dimensione del carattere di ogni utente nelle proprietà dello schermo sono sconosciute a chi sviluppa la pagina, quindi è possibile che per ogni impostazione ci sia una diversa visualizzazione.

A questo problema non c'è modo di ovviare, poiché non si possono andare a cambiare le dimensioni dei caratteri, né nelle impostazioni dello schermo né tanto meno in quelle del Browser. Anche il browser infatti possiede la possibilità di ingrandire i caratteri della pagina, andando nel menù VISUALIZZA-CARATTERE.

Cercate quindi di lavorare, in fase di sviluppo, con un'impostazione di questi tre componenti il più possibile universale, lasciando quindi i settaggi predefiniti durante le installazioni del sistema operativo e del browser.

*Per quanto riguarda la risoluzione video, il consiglio è di lavorare con risoluzioni tra l'800 x 600 e la 1024 x 768; queste, infatti, sono le impostazioni ottimali più comuni che sono tenute da la maggior parte degli utenti con monitor da 15 e 17 pollici.*

### **3.2.2 Controllo dei link immessi**

Tutte le pagine che create hanno di solito un collegamento ipertestuale verso una pagina come quella *Index*. I collegamenti spesso hanno il difetto di non funzionare come voi vorreste, poiché o per un motivo, o per un altro, si riesce sempre a commettere quel piccolo ma decisivo errore che fa saltare tutti i vostri progetti.

L'unico modo per evitare questi inconvenienti è un debugging (cioè prove nell'utilizzo del programma o della pagina) sfrenato per testare il lavoro in ogni possibile circostanza e assicurarsi così il corretto funzionamento di tutta la struttura creata.

Cercate sempre di svolgere questo lavoro prima di inviare i file nel vostro spazio sul server, poiché testare le pagine sul proprio PC, con i dati che risiedono nell'Hard disk, è sicuramente molto più veloce ed immediato che se lo faceste attendendo i dati dalla connessione via Modem.

Inoltre è sempre meglio inviare una cosa che sicuramente funziona bene, anche se leggermente in ritardo, che optare per un'uscita tempestiva del vostro lavoro, che però presenta dei Bug (buchi, cioè errori). Meglio prevenire che curare!

Fate sempre attenzione, se utilizzate i frame nelle vostre pagine, che le destinazioni dei collegamenti siano esatte, in modo tale da rendere tutto più ordinato e razionale. Se ad esempio dovete richiamare un sito esterno al vostro, fatelo aprendo un'altra finestra del browser, cosicché l'utente avrà sempre il lavoro sotto mano ed in più il nuovo sito che gli interessa.

Controllate sempre anche gli indirizzi immessi e la loro esattezza.

## **3.3 La dimensione delle immagini inserite nel sito**

---

La maggior parte dei siti esistenti si avvalgono sempre di un aspetto grafico accattivante, o che almeno cerca di esserlo, questo perché l'utente che entra rimane innanzi tutto colpito dalle figure (come i bambini!) e poi dalle parole che gli proponete.

Per essere sicuri che veda tutto dovete accertarvi che durante la navigazione scarichi sempre tutto ciò che avete inserito, e non si fermi appena trovato ciò che cerca. Non potendo obbligarlo ad aspettare, dovete prevenire il lento caricamento (download) di ogni pagina.

Per intervenire in questo senso dovete lavorare sulla dimensione (del file) delle immagini, poiché queste sono quelle che portano via circa il 95% del tempo di caricamento di una pagina.

Ricordatevi sempre che qualsiasi pagina create (ci possono anche essere le eccezioni) non deve superare un velocità di caricamento di 20-25 secondi con un modem da 28,8 K bouds; Solo al pagina iniziale può fare uno strappo alla regola, dato che contiene tutto il necessario per esporre gli

argomenti del sito; non deve però superare di oltre 10 secondi il limite consigliato in precedenza. Fate molta attenzione a seguire il più possibile questo consiglio, poiché è un fattore determinante per la conquista della fama per il vostro lavoro; sono famosi, infatti, grandi tracolli finanziari di società che si buttavano nella New Economy utilizzando un sito molto bello ma pesante da scaricare durante la navigazione.

### 3.3.1 Come alleggerire le immagini e con quali programmi

Per ridurre le dimensioni dei file di immagini dovete utilizzare dei programmi di foto ritocco che vi permettano di salvarle in diversi formati; i formati migliori per la pubblicazione in rete sono:

- File con estensione *gif* (es. ciao.gif)
- File con estensione *jpg* o *jpeg* (es. ciao.jpg)

Questi due formati sono i più convenienti per quel che riguarda il rapporto qualità/dimensione, perché permettono di contenere la dimensione del file, mantenendo sempre una qualità delle immagini soddisfacente.

Tra i due il migliore è forse il formato *jpg*, poiché riesce a mantenere meglio i dettagli delle immagini anche quando la compressione è particolarmente forte; il *gif* invece perde un po' la definizione dei particolari, ma ha il pregio di essere visibile appena arrivano i dati dell'immagine, che verrà sempre più definita con l'arrivo di tutte le informazioni del file.

L'uso dei file *gif* è consigliato soprattutto con le animazioni che questo formato permette, anche se la loro dimensione a volte è abbondante. I file *jpg* invece sono consigliati per tutti gli altri usi, poiché la sua definizione non è uguagliata da nessun altro formato.

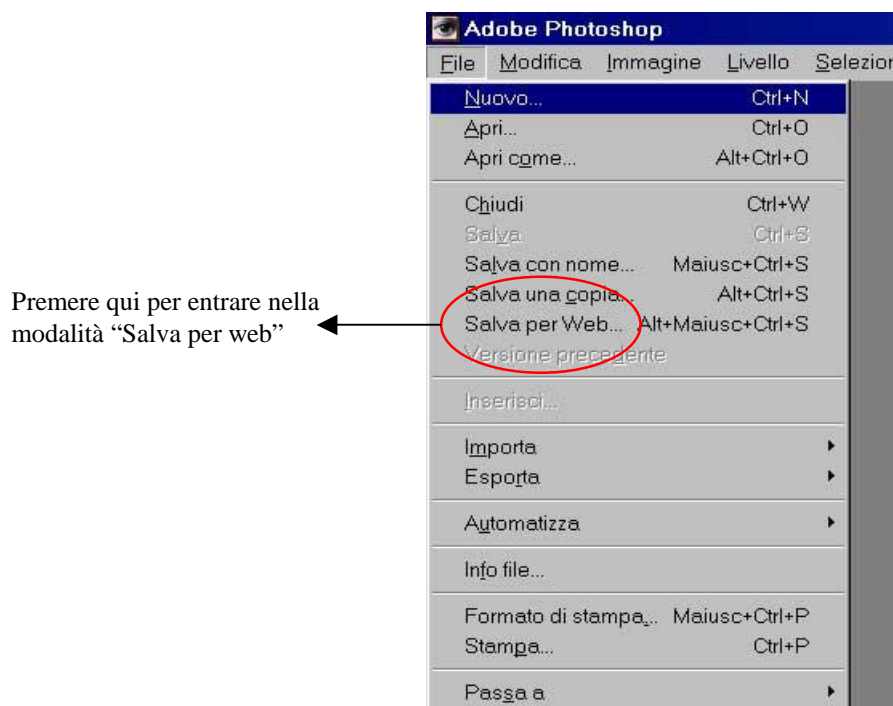
Evitate sempre le immagini con formato *bmp*, vale a dire quello predefinito di *Windows*, perché la sua dimensione cresce in maniera esponenziale al variare della sua dimensione in pixel, raggiungendo i 2.25 Mb per un'immagine di 1024 x 768 pixel.

Per ottimizzare nel modo migliore la dimensioni delle immagini, prenderemo come programma illustrativo *Adobe Photoshop 5.5*, uno dei più famosi e completi programmi di fotoritocco presenti sul mercato.

Potete comunque adoperare qualsiasi altro programma che svolga queste funzioni, utilizzando ad esempio i settaggi per la compressione dei file *Jpg* che viene mostrata quando si salva un file in questo formato.

L'*Adobe photoshop 5.5* possiede un utile tool che permette di visualizzare le differenze che le varie compressioni portano nelle immagini confrontandole con l'originale; tutto questo con l'aggiunta dell'indicazione dei tempi di caricamento teorici con diversi tipi di modem.

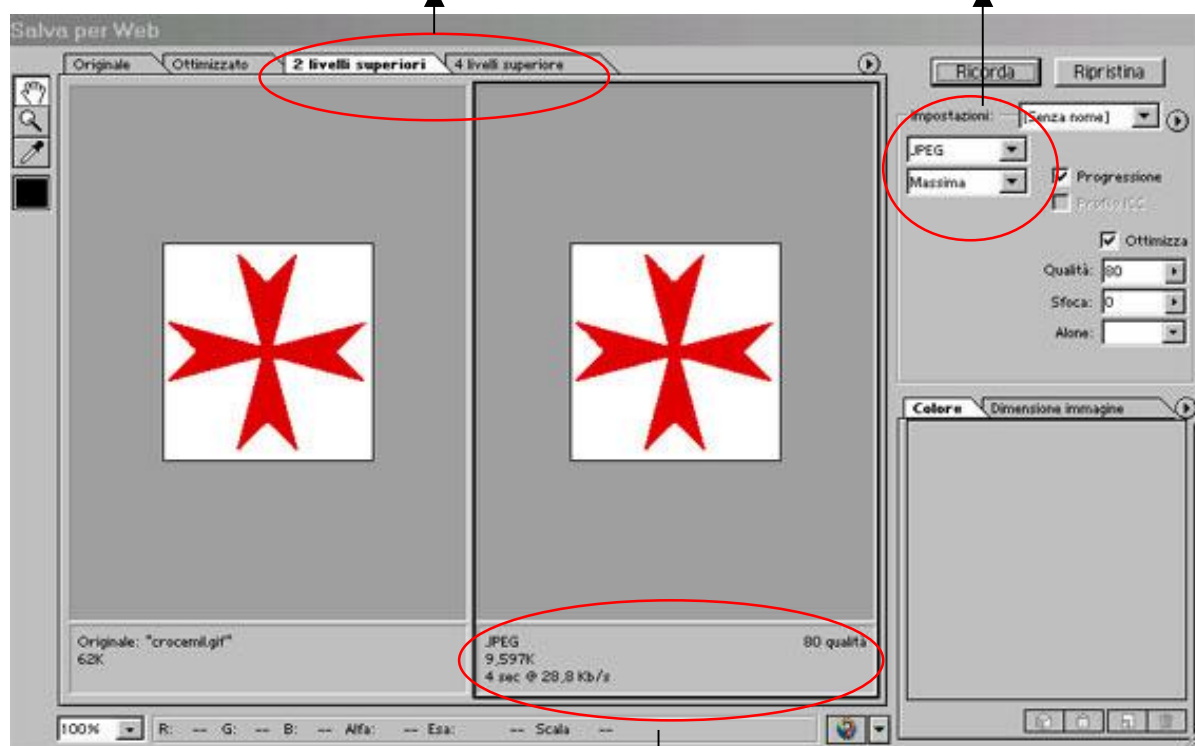
Per entrare in questa modalità, chiamata "Salva per web" dovete andare sul menù **FILE** e quindi selezionare questa voce:



Una volta entrati in questa sezione troverete questa pagina:

Questi sono i livelli di confronto, in pratica potete confrontare l'originale con 2 o 4 livelli di compressione.

Qui potete selezionare il tipo di formato in cui salvare e il livello di compressione



Questa casella vi dà tutte le informazioni disponibili sull'anteprima dell'immagine che potete salvare. Qui trovate il formato, la dimensione in kb e il tempo di scaricamento rispetto al modem scelto.

Selezionate l'immagine che più si adatta per le vostre esigenze; in linea di massima comunque questi dovrebbero essere i valori massimi in Kb per i vari componenti grafici che volete inserire;

- Icone = da 1 a 6 Kb
- Immagini = sino a 30 Kb massimo (eccetto pagine dove lo scopo è far vedere questa immagine)
- Titoli = da 2 a 12 Kb
- Sfondi = da 2 a 10 kb

Cercate sempre di rispettare queste dimensioni, così potrete creare una pagina più leggera e snella da caricare.

## **3.4 Il problema del nome dei file e della compatibilità tra sistemi Unix e Windows**

---

La maggior parte dei server mondiali funzionano su sistemi Unix o Linux; questi sono sistemi operativi decisamente più stabili e più funzionali delle piattaforme server Windows (NT) ed hanno naturalmente delle differenze rispetto ai prodotti Microsoft®. Quella che più ci interessa durante la creazione di un sito è quella che riguarda la gestione dei nomi dei file html.

### **3.4.1 Come inserire i nomi dei file e delle immagini**

Una delle differenze fondamentali tra i due sistemi è la gestione delle estensioni dei file. Le estensioni sono quella parte del nome del file che sta dopo il punto; ad esempio, quando abbiamo parlato prima dei file *jpg* e *gif*, parlavamo delle loro estensioni. Nei sistemi Windows/Dos le estensioni non possono mai avere più di 3 caratteri perché se no il sistema non li riconosce più. Nei sistemi Unix invece queste limitazioni per l'estensione non esistono e i file possono essere chiamati anche così: "ciao.ciaoatutti".

Durante la creazione delle pagine con Front page vi siete forse accorti che, pur noi parlando di html, i lavori vengono salvati con estensione ".htm"; questo dimostra quanto detto fino ad ora, cioè che nei sistemi operativi Windows non è possibile inserire estensioni con più di 3 caratteri.

Un problema che invece potrebbe interessare anche i sistemi Unix è quello dell'uso di caratteri particolari durante la denominazione dei file html; l'uso di caratteri che non sono quelli standard può a volte portare il server a non riconoscere la pagina linkata e quindi a dare un messaggio di errore.

E' quindi indispensabile che evitiate sempre, in ogni situazione, di inserire questi caratteri, onde evitare spiacevoli inconvenienti con i collegamenti ed anche con il trasferimento di questi file sul server (se il file contiene caratteri strani non viene accettato).

Cercate anche di attenervi sempre alla regola del "tutto minuscolo"; su Internet tutti gli indirizzi vanno sempre inseriti in minuscolo (*case sensitive*), quindi anche voi create pagine sempre tutte in minuscolo, così non c'è possibilità di sbagliarsi durante la digitazione di un particolare indirizzo.

## **Capitolo 4**

### **Piccoli accorgimenti per offrire una navigazione migliore**

.....

#### **4. Semplici trucchi per rendere più snello il vostro sito**

In questo breve capitolo saranno esposti dei semplici accorgimenti da osservare per agevolare chi sta navigando nelle pagine del sito.

Ecco gli argomenti trattati:

- Miniature delle immagini: come farle e perché
- Cosa è un Dominio e perché conviene averlo

#### **4.1 Le miniature**

---

Le miniature sono delle immagini ridotte che richiamano l'aspetto di quella originale.

La creazione delle miniature è molto utile quando si vuole creare una pagina con molte foto da presentare; usando questo strumento potrete ridurre notevolmente il peso della vostra pagina Web e presentare tutte in una volta le foto che vi interessano.

Facendo così, inoltre, non obbligate il navigatore ad attendere lo scaricamento di lunghe e pesanti immagini; sarà lui a decidere se vuole entrare nella pagina che contiene l'originale. Infatti sarebbe meglio che le miniature fossero sempre linkate ad una pagina che contiene solamente l'immagine originale (senza sfondo), che in questo caso può anche non rispettare i limiti di dimensione consigliati nel Cap. 3.3.1.

Ecco un esempio di miniatura:



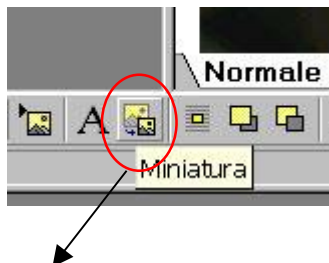
Miniatura



Originale

### 4.1.1 Come creare delle miniature per l'immagine

Creare delle miniature con *Front page 2000* è molto semplice; basta, infatti, premere il pulsante dedicato sulla barra delle immagini:

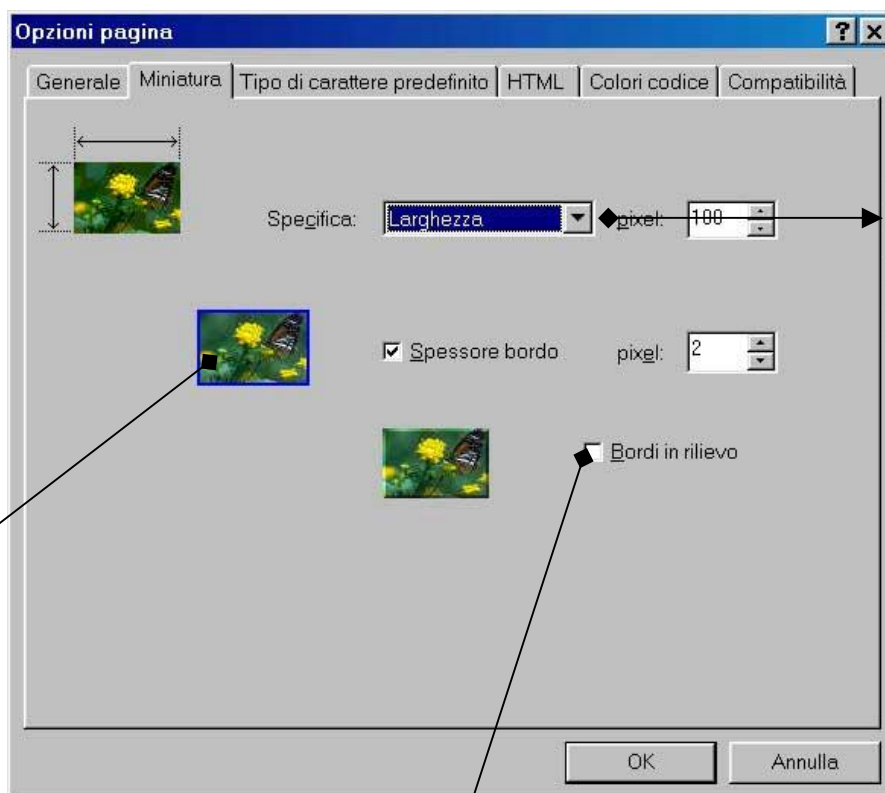


Premete questo tasto dopo aver selezionato l'immagine di cui si vuole creare la miniatura

Subito dopo che avrete premuto questo bottone sarà subito creata una miniatura dell'immagine.

Quando salverete la pagina *Front page* vi chiederà di salvare la miniatura come un'immagine diversa da quella originale; il nome del file conterrà il nome originale più “\_small” (es. ciao\_small.jpg).

Per impostare le varie opzioni delle miniature dovete andare su **STRUMENTI-OPZIONI PAGINA**; in questa finestra scegliete la tabella delle miniature:



Questa è la larghezza che potete settare come predefinita per le miniature

Qui si può impostare il bordo delle miniaturee il suo spessore.

Questa opzione vi consente di realizzare una miniatura in rilievo

Impostate quindi questi tre punti come meglio credete e poi premete il tasto *Ok*. Le miniature saranno quindi create secondo queste impostazioni.

## 4.2 Rendere visibile il sito grazie ad un Dominio

---

Il dominio è quell'unico indirizzo esistente che identifica solo il vostro sito. Tutti gli indirizzi Internet più conosciuti sono un dominio di secondo livello.

Registrare quindi un dominio di secondo livello significa assegnare al vostro sito un nome univoco che non può essere copiato da nessun altro in tutto il mondo.

Un esempio di dominio è : [www.iol.it](http://www.iol.it) oppure [www.netscape.com](http://www.netscape.com)

Le opportunità offerte da un dominio sono innumerevoli, poiché vi permette di essere subito rintracciabili grazie alla facile memorizzazione che offre una sola parola.

Il costo di attivazione di un dominio può variare considerevolmente in base alle offerte che il gestore vi offre; esistono comunque agenzie che vi danno il solo nome per cifre che si aggirano sulle £ 100.000 Iva inclusa. Potete anche trovare siti che vi offrono il dominio gratuito, ma dovete accettare il fatto che durante l'accesso al sito, vi sia un frame dove è trasmessa della pubblicità inviata dalla società che offre questo servizio.

Qualunque sia il vostro scopo o lavoro nella vita, provate a registrare un dominio di secondo livello. Questo potrebbe sempre essere utile per il vostro futuro lavoro o per rendervi famosi dopo una scoperta da voi pubblicata.

Ecco alcuni siti dove registrare un dominio:

- <http://www.nameplanet.com> (qui potete ricevere gratuitamente un dominio con il vostro nome e cognome e una mail personalizzata tipo [mario@rossi.com](mailto:mario@rossi.com) mostrando una piccola in un frame)
- <http://www.namezero.com> (questo sito vi offre un dominio di secondo livello gratuito, accettando un banner pubblicitario in un frame)
- <http://www.domini.it> (sito che vi offre un dominio di secondo livello pagando £ 60.000 più Iva)
- <http://www.cjb.net> (questo sito vi offre un dominio di terzo livello che però risulta spesso molto leggibile e simile ad uno di secondo; questo è un esempio: [www.miosito.cjb.net](http://www.miosito.cjb.net))
- <http://www.tiscalinet.it> (Anche qui è possibile registrare un dominio a £ 100.000)
- <http://www.eurosito.it/portale/dominio.htm> (Altro sito che offre la registrazione di un dominio a £ 95.000)

Questi sono solo alcuni dei siti che offrono quest'opportunità; cercando in rete potete trovarne molti altri che offrono maggiori servizi a costo minore.

# **Capitolo 5**

## **Cenni sulle funzioni avanzate**

.....

### **5. Cosa offre il codice html e quali sono le funzioni avanzate che si ottengono con altri codici**

Il quinto capitolo sarà solo un breve accenno alle funzioni che un sito web può possedere quando vengono implementati anche altri linguaggi di programmazione.

Saranno quindi trattati questi argomenti:

- I limiti dell'html
- Cosa sono gli script
- I linguaggi fondamentali degli script

#### **5.1 I limiti dell'html**

---

Come già detto nel Cap.1, il linguaggio html è solo un modo di contrassegnare tramite delle parole chiave dette tag. Oltre a questo l'html non riesce a fare nulla, quindi molte funzioni che in rete utilizziamo spesso sono il frutto di altri linguaggi implementati nelle pagine.

Uno dei problemi che attanaglia il linguaggio html è il metodo con cui gestisce i link; spesso abbiamo incontrato durante le nostre ricerche dei link morti, cioè quei collegamenti che non esistono più e fanno venir fuori la pagina bianca di errore. Questo è dovuto, oltre che alla negligenza del webmaster, anche ad un difetto insito nella strutturazione del linguaggio html, che include sempre nella sua tag <h ref> l'oggetto che identifica il link; in questo modo, se per caso cambia l'indirizzo del file, il link diventa subito morto e non più accessibile. Per ovviare a questo problema, ad esempio, come per ovviare ad altri, si sta creando e sviluppando un nuovo linguaggio, l'Xml, quello che viene considerato il futuro sostituto dell'html.

Esistono anche altri linguaggi di programmazione oltre all'html, che servono per creare particolari siti come quelli commerciali (quindi si parla di Asp), siti per la navigazione dai telefoni (Wap o Wireless application protocol), o linguaggi come il PHP, che esegue operazioni direttamente dal server coem del resto lo stesso ASP, o infine il famigerato Java, linguaggio multipiattaforma famoso per la sua versatilità ma che viene utilizzato nella maggior parte dei casi nella versione javascript, che viene fatto eseguire direttamente sul Browser dell'utente.

Le applicazioni che si possono creare con tutti questi strumenti sono infinite, ed elencarle tutte sarebbe impossibile; ci limiteremo ad analizzare e a capire cosa sono gli script e a cosa servono.

## 5.2 Gli script

---

Gli script sono dei piccoli programmi creati per adattare le pagine alle esigenze dei webmaster; il loro compito spesso è molto breve e piccolo, ma senza di loro non si riuscirebbero a fare tutte le cose che oggi come oggi Internet offre.

Questo è un breve esempio di script java:

```
<script language="javascript">
function click() {
if (event.button==2) {
alert(' Ciao a tutti ')
}
}
document.onmousedown=click
</script>
```

Queste righe di codice dicono al browser che se l'utente preme il tasto destro, deve comparire una finestra con scritto “ **Ciao a tutti** ”.

Non cercate di capire cosa vogliono dire tutte quelle parole; sappiate solo che le due parole in blu sono delle tag dell'html che identificano l'inizio di uno script, quindi quando il browser vede questi tag capisce che deve attivare il suo motore di decodifica per il linguaggio (in questo caso il Java).

*Se vi interessa questa funzione copiate pure il codice scritto in alto ed inseritelo nel listato html tra i due tag <html>.*

Parliamo ora brevemente dei vari linguaggi presenti sul mercato per creare questi micro-programmi.

### 5.2.1 Linguaggi fondamentali

Questi sono i linguaggi script più famosi ed utilizzati nel mondo del web:

- Javascript
- Cgi Script
- Visual basic script
- Dhtml

Esistono tanti altri linguaggi, come i già citati *asp*, *xml* e *php*, ma non ne parleremo per due motivi fondamentali: sono molto difficili e più che script language sono dei veri e propri linguaggi di programmazione.

Il javascript è sicuramente il più famoso Script language in circolazione sul web; deriva dallo Java, un linguaggio di programmazione ad oggetti nato molto di recente, nella metà degli anni novanta. Il punto di forza di questo potente strumento è la sua indipendenza nei confronti delle varie

piattaforme; la sua caratteristica peculiare è quella di poter essere interpretato su qualsiasi sistema operativo che possieda almeno il *Java Virtual Machine*, il motore di interpretazione.

Le sue funzioni derivano principalmente dal più blasonato C++, ma già la sua universalità lo rende superiore al suo concorrente. Tutti i browser ormai supportano questo linguaggio, poiché viene inserito dagli sviluppatori l'interprete nel programma stesso.

Il cgi script invece è uno script language che deriva dal Perl, nato più come uno script language che come un vero e proprio linguaggio; i compiti del cgi sono quelli di funzionare ed eseguire le istruzioni sul server in cui è contenuto e non sulle macchine dell'utente che accede alla pagina.

Questa è quindi la più grande differenza con il Javascript ed i Vb script. Il cgi, come del resto gli script ASP, è spesso utilizzato per generare pagine html dinamiche, e mutare l'aspetto delle pagine web in base alle scelte dell'utente. Spesso questo avviene grazie anche all'interfacciamento ad un database (SQL, Oracle, ecc..)

Il Visual Basic Script è una estensione del Visual basic, il linguaggio sviluppato dalla Microsoft® per la creazione di applicazioni desktop. Il vb script ha le stesse potenzialità del java, ma ha la caratteristica di avere una sintassi più semplice anche se più numerosa. Il grosso problema che si affronta utilizzandolo è che gli script creati con lui non funzionano sui browser come Netscape, che non supporta questo linguaggio. Solo l'Explorer lo supporta. In generale comunque è un buono strumento per sviluppare delle piccole applicazioni Stand-alone e per imparare a capire come funzionano i linguaggi script.

Il dhtml (Dynamic html) invece è un'estensione dell'html originale che serve per creare effetti grafici nelle pagine. Il suo funzionamento non è sempre così intuitivo perché presuppone, a volte, l'uso anche di script di un linguaggio diverso (tipo il java). Le caratteristiche e funzioni più importanti sono quelle che permettono la creazione di menù simili a quelli contenuti nell'Esplorazione risorse di Windows.

Imparare questi linguaggi richiede molto tempo e pazienza, quindi iniziate prima a memorizzare bene l'uso dell'html, acquistando un manuale o seguendo un corso gratuito scaricabile da Internet; quando avrete acquisito sicurezza con questo strumento iniziate a dedicarvi a questi linguaggi, ma sempre andando con cautela, perché sono difficili e complessi.

## Appendice

.....

### Siti utili per la programmazione web

Ora saranno elencati tutti i siti che sono stati citati durante la stesura di questo manuale.

- <http://www.globalscape.com> → Sito del programma Cute ftp
  - <http://www.coolarchive.com/>
  - <http://www.mediabuilder.com/>
  - <http://www.image-catcher.net/worldprints.html>
  - <http://3dzine.simplenet.com/3dwebscp/3dwebscapes.html>
  - <http://infinitefish.com/texture.html>
  - <http://www.xensei.com/textures/>
  - <http://www.altavista.com/>
  - <http://www.altavista.it/>
  - <http://arianna.iol.it/>
  - <http://www.lycos.it/>
  - <http://www.virgilio.it>
  - <http://www.google.com/>
  - <http://www.supereva.it/>
  - <http://www.excite.it>
  - <http://www.infoseek.it/>
  - <http://www.yahoo.it/>
  - <http://www.nameplanet.com>
- Siti per la ricerca di sfondi e titoli
- Motori di ricerca

- <http://www.namezero.com> —————> Siti che offrono domini
- <http://www.domini.it> —————
- <http://www.cjb.net> —————> Sito che offre domini di terzo livello
- <http://www.iol.it/> —————> Portale e Motore di ricerca
- <http://www.netscape.com/> —————
- <http://www.microsoft.com/> —————> Siti per scaricare i browser
- <http://www.tiscalinet.it> —————
- <http://www.eurosito.it/portale/dominio.htm> —————> Sito che offre domini ed anche portale Internet (Tiscali)

## Piccolo glossario dei termini usati

- **Algebra Booleana** = Algebra logica ideata da George Bool. Si applica a operazioni dotate delle stesse proprietà delle operazioni di unione e intersezione della teoria degli insiemi
- **Boud** = Unità di misura per il rilevamento della velocità in una connessione dial-up (cioè attraverso modem)
- **Browser** = Programma che decodifica il codice html e lo trasforma in una pagina web
- **CGI** = (Common Gateway Interface) Meccanismo standard per l'estensione delle funzionalità del server Web tramite l'esecuzione di programmi o script sullo stesso server Web in risposta alle richieste dei browser Web.
- **Diagramma di flusso** = Il diagramma di flusso è una rappresentazione simbolica che identifica una sequenza di passaggi logici o descrive delle fasi di un processo
- **Debugging** = Procedimento di ricerca degli errori in un programma
- **Dominio** = Indirizzo Internet univoco che identifica una certa pagina web
- **Download** = Scaricamento di file e informazioni dalla rete
- **Esadecimale** = Metodo di rappresentazione numerica in base 16; le cifre vanno dallo 0 al 9 e poi le altre sino al 15 sono identificate dalle lettere.
- **Formattazione** = Se riferito ad un testo rappresenta la sistemazione che un editor fa del testo immesso in un documento.

- **Frame** = Piccola pagina html contenuta in una più grande
- **Ftp** = File transfer protocol, cioè protocollo di trasferimento file; viene usato per trasferire i file nei server senza l'utilizzo di un'impostazione grafica
- **GIF animata** = File contenente una serie di immagini GIF (Graphics Interchange Format) che vengono visualizzate in rapida sequenza in un browser Web, creando un effetto animato.
- **Html** = Hyper text Markup Language, cioè linguaggio di marcatura per gli ipertesti
- **Http** = (Hypertext Transfer Protocol) Protocollo Internet che consente ai browser Web di recuperare informazioni dai server sul World Wide Web.
- **Iper testo** = Insieme di materiale scritto o figurato interconnesso tramite collegamenti
- **Link** = Collegamento; spesso è utilizzato anche italianizzandolo
- **Pixel** = Unità fondamentale delle immagini; è il puntino più piccolo rappresentato. L'unione di migliaia di pixel forma un'immagine
- **Server** = Potenti macchine che fanno da nodo nella grande rete Internet; sono i gestori dei servizi offerti agli utenti.
- **Script** = E' un'applicazione scritta in codice sorgente che viene eseguita dal browser
- **Tag** = Unità fondamentale del linguaggio html
- **Upload** = Trasferimento di file dal computer di casa verso un server o un ftp.
- **Webmaster** = Colui che si dedica allo sviluppo di un sito o di una pagina html
- **WYSIWYG** = What You See Is What You Get, cioè Ciò che vedi è ciò che inserisci. E' l'acronimo che identifica Gli editor non testuali
- **WWW** = World Wide Web, sigla che identifica il progetto di un gruppo di ricercatori del CERN e che è poi divenuto il simbolo identificativo delle pagine web

## **Bibliografia**

- AA.VV., <http://www.html.it>
- AA.VV., <http://microwebcom.com/articoli/push01j.html>
- AA.VV., <http://www.isvor.it/midmag/competenze/ps-9.htm>
- AA.VV., “Guida in linea di Front page 2000”, Microsoft®, 1999
- AA.VV., [http://www.arc.it/corsi/alfabet/6/che\\_sono.htm](http://www.arc.it/corsi/alfabet/6/che_sono.htm)
- AA.VV., <http://www.liuc.it/didattica/econ/program/intra/progetti/g5/Testo.htm>
- AA.VV., <http://www.latuaazienda.com/immagine.htm>