

# HTML 4.01

**Ottava lezione**

---

**14 Aprile 2004**

**di Ivano Stranieri**

# Lezione precedente

- Cosa sono i FORM
- I moduli per interagire con l'utente
- Tag INPUT
- Bottoni
- Campi testuali
- Le scelte
- Altri tipi di campi particolari

# Cosa vedremo oggi

- Come inserire elementi multimediali all'interno delle pagine web (video, audio)
- Includere altri linguaggi all'interno dell'HTML
- Mettiamo online il nostro sito web
- FTP - Software

## Premessa

Prima di inserire qualsiasi tipo di file multimediale ricordiamoci sempre che in questo modo potremmo impedire all'utente di accedere al vero contenuto del sito web. E' necessario porre attenzione al peso dei file che si sta inserendo che dovranno essere scaricati tutti dal visitatore affinché possano essere visualizzati correttamente.

# Cosa è possibile inserire

- File audio:
  - Musica di sottofondo
  - Player multimediali
- File video (sconsigliati nel 99% dei casi)
- Animazioni Macromedia Flash
- Applet Java
- Codice Javascript

# Inserire un oggetto

Per inserire un qualsiasi oggetto multimediale, sia esso un video, un file audio (wav, mp3...), un'animazione realizzata in Flash ecc, è necessario utilizzare il tag **<OBJECT>**

Tale tag è quello dichiarato corretto dal W3C (tanto che anche le immagini nel nuovo linguaggio XHTML 2.0 andranno inserite in questo modo).

# OBJECT

Il tag **<OBJECT>** ha però alcuni problemi di compatibilità cross browser (non viene riconosciuto in modo corretto in molte occasioni da Internet Explorer e da Netscape e suoi "derivati").

Per questo motivo si utilizza spesso il tag **<EMBED>**, non corretto secondo le specifiche del W3C ma riconosciuto correttamente da tutti i browser.

# Attributi di OBJECT

**DATA** = può essere utilizzato per specificare il percorso dell'oggetto da inserire nella pagina;

**CLASSID** = fornisce informazioni circa il plugin da utilizzare per eseguire correttamente l'oggetto

**CODEBASE** = serve a specificare l'URL di base a cui il codice indicato con i due precedenti tag fa riferimento;

# Attributi di OBJECT

**TYPE** = tipo di oggetto da inserire (MIME TYPE);

**WIDTH** = larghezza del riproduttore multimediale utilizzato;

**HEIGHT** = altezza del riproduttore multimediale utilizzato;

In molti casi per eseguire alcuni tipi di file multimediale è necessario aver installato sul computer un apposito plug-in



# SOTTOFONDO MUSICALE

Per impostare una musica di sottofondo si deve utilizzare il tag **BGSOUND**:

Esempio:

```
<BGSOUND SRC="musica/marcia1.wav" LOOP="3">
```

L'attributo **LOOP** serve a far ripetere la musica da capo una volta che è terminata la sua esecuzione per un numero di volte indicato nel suo valore o per un numero infinito di volte con il valore "infinite"



# COMPATIBILITA'

Il tag **BGSOUND** è riconosciuto solamente da Internet Explorer. Una sintassi obsoleta ma cross-browser è la seguente:

```
<EMBED SRC="musica/marcia1.wav" AUTOSTART="true">
```

Con l'attributo **AUTOSTART** (true o false) si stabilisce se la musica debba partire da sola o meno al caricamento della pagina.

Va sottolineato che in questo caso, però, si visualizza anche il player musicale.



# Oggetti AUDIO

Per inserire un oggetto AUDIO secondo gli standard dell'HTML 4.01 si deve usare il tag **OBJECT** annidando l'**EMBED** per essere certi che si visualizzi su ogni browser:

```
<object data="musica/marcia1.wav" type="audio/wave"  
  autostart="true" WIDTH="200" HEIGHT="200">  
  <embed src="musica/marcia1.wav"  
    autostart="true"WIDTH="200" HEIGHT="200">  
</object>
```

# Oggetti VIDEO

La sintassi per i video è identica a quella dei file audio, quel che cambia è il valore dell'attributo **TYPE** in cui si specifica che si tratta di un file video e non di un file audio:

```
<object data="video/film.avi" type="video/avi"
autostart="true" WIDTH="100" HEIGHT="100">
  <embed src="video/film.avi"
autostart="true"WIDTH="100" HEIGHT="100">
</object>
```

# Animazioni FLASH

Per inserire animazioni realizzate in Macromedia Flash all'interno delle pagine web è necessario utilizzare il tag **OBJECT** completo di tutti i suoi attributi e di alcuni parametri aggiuntivi che non è il caso di spiegare in questa sede.

E' sufficiente, comunque, modificare il codice che segue inserendo il percorso e il nome del proprio file flash e la dimensione con cui si vuole far apparire nel browser

(sono riportate in verde le parti di codice da modificare).



# Animazioni in FLASH

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"  
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/  
cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,29,0" width="100"  
height="100">
```

```
<param name="movie" value="flash/calendario.swf">  
<param name="quality" value="high">
```

```
<embed src=" flash/calendario.swf" type="application/x-  
shockwave-flash" width="100" height="100">  
</embed>
```

```
</object>
```

# Integrare JavaScript

Il linguaggio Javascript (diverso dal JAVA) è un linguaggio di scripting (che non vive di vita propria quindi) che viene eseguito dal browser e non dal server (client-side quindi) e che permette di inserire alcuni elementi di interattività fra la pagina web e l'utente.

Tramite alcuni comandi e alcune strutture di controllo si possono gestire alcuni effetti sulle immagini, sui testi ecc...

# Un esempio di javascript

Tutti i codici realizzati in javascript devono essere inseriti dentro il codice HTML all'interno dei tag

```
<SCRIPT type="text/javascript"> ... </SCRIPT>
```

Esempio:

```
<script type="text/javascript">  
  function primo()  
  {  
    alert ("Il mio primo script ");  
  }  
</script>
```

```
<input type="button" value="clicca qui" onClick="primo()">
```

# FTP

Affinchè il vostro sito web sia visibile da tutti (potenzialmente) deve essere presente su un computer che faccia da server (ovvero che distribuisca i propri contenuti su richiesta degli utenti) e non sul vostro personal computer casalingo.

Per rendere visibile il vostro sito web dovete trasferirlo su un server tramite un protocollo chiamato FTP ("File Transfer Protocol")

# Spazio web gratuito

Dovete però possedere un server ove trasferire il vostro sito web; in caso contrario potrete acquistare dello spazio presso i rivenditori di hosting (società che affittano i propri server a livello professionale) o potete trovare servizi basilari su alcuni server gratuiti su internet:

- Digiland: <http://digiland.libero.it/>
- Xoom: <http://xoom.virgilio.it/>
- Fortunecity: <http://www.fortunecity.it/>

# Software FTP

Per spedire sul vostro spazio web il vostro sito dovete utilizzare un apposito software in grado di utilizzare ed interpretare il protocollo FTP:

Esistono parecchi software a pagamento, alcuni shareware, ma ne esistono moltissimi molto validi gratuiti:

- Cupertino (freeware)
- CuteFTP (shareware)
- Leap FTP (shareware, gratuito per 60 giorni)
- WS FTP Le 95 (gratuito per uso privato)

# Configurazione FTP

Prima di poter spedire il vostro sito web dovete ovviamente installare il software FTP che avete scelto di utilizzare e configurarlo.

Ogni software offre molte differenti opzioni ma le principali da cui non si può mai prescindere sono le seguenti:

- indirizzo FTP del server (spesso è sufficiente l'IP)
- nome utente per accedere alla vostra porzione di spazio
- password relativa al vostro nome utente

# Configurare Cupertino

Cupertino non necessita di essere installato ma potete limitarvi ad eseguirlo semplicemente.

Per inserire un nuovo sito FTP scegliere la voce "New FTP site" dal menù File.



# Configurare un nuovo sito



**New FTP Site**

Label : Il mio primo sito web

Host Address : ftp.ivano.org

Use anonymous login

User ID : pippo

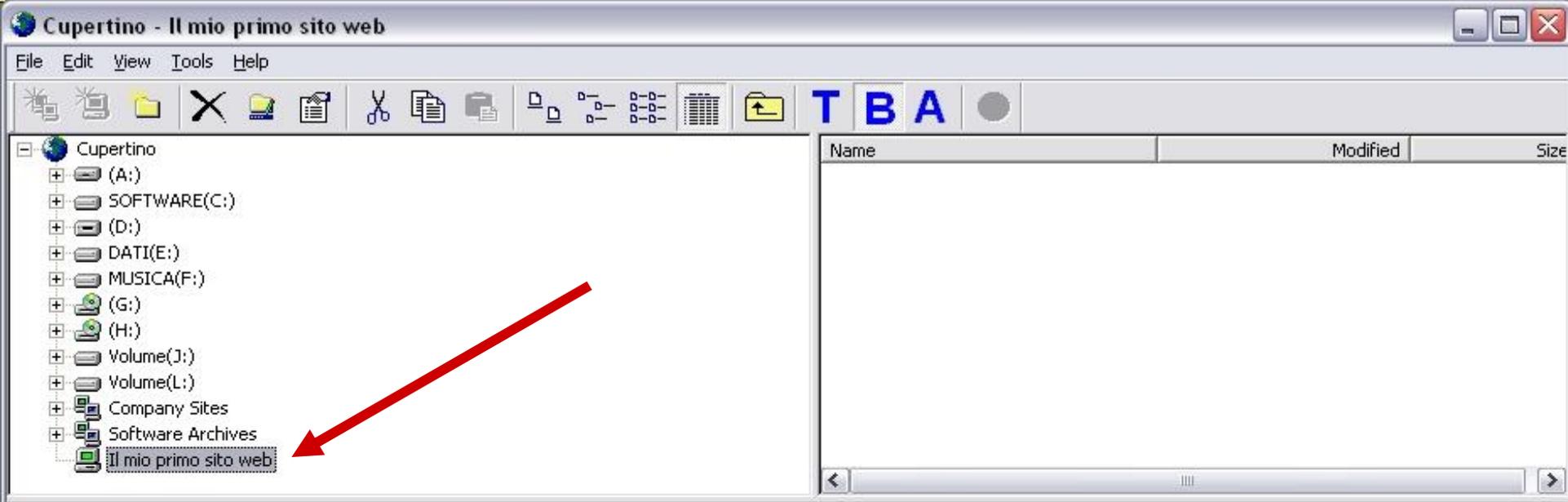
Password : \*\*\*\*\*

Port : 21

Login Directory :

Comments : In questo sito ho raggruppato alcune pagine web realizzate da me quando ho imparato l'HTML

Inside Firewall



```

=== FTP Activity Log Started At 02:03:50 On 2004-04-14 ===
ftp.ivano.org : 220 ProFTPD 1.2.5 Server (ProFTPD) [webservice2001.com]
ftp.ivano.org : USER gastone
ftp.ivano.org : 331 Password required for gastone.
ftp.ivano.org : PASS XXXXXXXX
ftp.ivano.org : 230 User gastone logged in.
ftp.ivano.org : REST 100
ftp.ivano.org : 350 Restarting at 100. Send STORE or RETRIEVE to initiate transfer.
ftp.ivano.org : REST 0
ftp.ivano.org : 350 Restarting at 0. Send STORE or RETRIEVE to initiate transfer.
ftp.ivano.org : SYST
ftp.ivano.org : 215 UNIX Type: L8
ftp.ivano.org : PWD
ftp.ivano.org : 257 "/" is current directory.
ftp.ivano.org : TYPE A
ftp.ivano.org : 200 Type set to A.
ftp.ivano.org : PORT 23,255,93,237,11,112
ftp.ivano.org : 200 PORT command successful.
ftp.ivano.org : LIST
ftp.ivano.org : 150 Opening ASCII mode data connection for file list.
ftp.ivano.org : 226-Transfer complete.
ftp.ivano.org : 226 Quotas off
  
```

# Uplodare i files

Per mandare online il proprio sito web bisogna semplicemente fare copia e incolla dei nostri file.

- 1) Scegliamo dalla finestra di sinistra la directory su cui è riportato il nostro sito web;
- 2) Facciamo "copia" dei file che vogliamo inserire sul server;
- 3) Andiamo sul nome del nostro sito web;
- 4) Cliccando con il destro sulla finestra di destra facciamo "paste" (incolla)
- 5) Attendiamo la copia dei file
- 6) Verifichiamo che il nostro sito web sia stato caricato all'indirizzo [www.ivano.org/~utenza](http://www.ivano.org/~utenza)

# Possibili problemi

I problemi più comuni che si possono presentare (che fanno sì che il vostro sito web non si visualizzi correttamente o che i link non funzionino) sono i seguenti:

- mancanza del file index.html nella root directory
- link assoluti e non relativi
- link a file (o immagini) con lettere maiuscole o minuscole errate o con spazi bianchi nel nome del file
- file non uploadati completamente o uploadati nella directory sbagliata

# Percorsi utili

## **Materiale di questa lezione**

[www.stranieri.biz/html.php](http://www.stranieri.biz/html.php)

**Troverete anche i software freeware che abbiamo visto ed alcune raccolte di script Javascript per esercitarvi**

**Le utenze FTP saranno attive almeno fino a Mercoledì 21 Aprile**

# Fine della lezione



Il corso HTML è terminato