



INTERNET PROGRAMIRANJE

DOC. DR LATINOVIĆ TIHOMIR

Front Page 2000	12
Definicije	12
Definicije	12
Skica Ekрана	12
Skica Ekрана	12
Pogledi (Views Option)	13
Pogledi (Views Option)	13
Pravljenje Web-A Uz Upotebu Web Wizarda (Web Čarobjaka)	13
Pravljenje Web-A Uz Upotebu Web Wizarda (Web Čarobjaka)	13
Pravljenje Web Stranice Iz Šablona (Create Web Page From Template)	14
Pravljenje Web Stranice Iz Šablona (Create Web Page From Template)	14
Report View	15
Report View	15
Otvorite Web (Open A Web)	16
Otvorite Web (Open A Web)	16
Snimanje Web-A	16
Snimanje Web-A	16
Page Properties (Atributi Stranice)	16
Page Properties (Atributi Stranice)	16
Themes (Šabloni)	18
Themes (Šabloni)	18
Uklanjanje Šablona	19
Uklanjanje Šablona	19
Font Properties (Atributi Fonta)	19

Font Properties (Atributi Fonta)	19
Konvertovanje Teksta U Tabele	21
Konvertovanje Teksta U Tabele	21
Hyperlinks (Pravljene Linkova)	22
Hyperlinks (Pravljene Linkova)	22
E-Mail Linkovi	23
E-Mail Linkovi	23
Bookmarks	23
Bookmarks	23
Hotspots (Vruće Tačke)	24
Hotspots (Vruće Tačke)	24
Tabele	25
Tabele	25
Upotreba Tabeli	25
Pravljenje Tabele	25
Pravljenje Tabele	25
Table Properties (Atributi Table)	26
Table Properties (Atributi Table)	26
Cell Properties (Atributi Čelije)	28
Umetanje Redova I Kolona	30
Umetanje Redova I Kolona	30
Spanning Cells (Obuhvatanje Čelija)	31
Spanning Cells (Obuhvatanje Čelija)	31
Image Types (Tipovi Slika)	31
Html Kod	32

□	Jpeg (Joint Photographics Exchange Group) –32
□	Gif (Graphics Interchange Format) –32
	Umetanje Grafike 32
	Picture Properties (Atributi Slike) 32
	Picture Properties (Atributi Slike) 32
	Razno 34
	Horizontal Lines (Horizontalne Linije) 34
	Horizontal Lines (Horizontalne Linije) 34
	Symbols (Simboli) 34
	Symbols (Simboli) 34
	Skraćenice Na Tastaturi 35
	Skraćenice Na Tastaturi 35
	Napredno Uputstvi Za Frontpage 2000 36
	Napredno Uputstvi Za Frontpage 2000 36
	Deljene Granice 36
	Dodavanje Podjeljenih Ivica 36
	Sadržaj Dijeljenih Granica 37
	Navigaciona Polja 38
	Brisanje Stranica Iz Navigacionog Stabla 41
	Atributi Navigacionog Polja 42
	Cascading Style Sheets 43
	Dodijelite Novi Stil 45
	Inline Styles (Ugrađeni Stilovi) 45
	Upotreba Postojećih Stilova 46

Pravljenje Spoljnjeg Stila	46
Linkovanje Na Postojeći Stil	47
Modifikovanje Vanjskog Stila	48
Modifikovanje Tema	49
Grafika (Graphics)	51
Snimanje Modifikovane Teme	53
Frejmovi (Frames)	53
Šta Su Frejmovi?	53
Pravljenje Frejmova Stranice	54
Atributi Frejma	57
Linkovanje Sa Frejmovima	58
Components (Komponente)	58
Includes (Uključivanja)	59
Planirana Slika	59
Planiranje Uključene Stranice	60
Datum I Vrijeme	60
Search Form (Formular Za Pretragu)	60
Uvod	64
Definicije	64
Izgled Ekрана	64
Pogledi (Views Option)	65
Izrada Web-A Uz Upotebu Web Čarobnjaka (Web Wizard)	66

Pravljenje Web Stranice Iz Šablona (Create Web Page From Template)	68
Izveštaji (Report View)	68
Otvorite Web	69
Snimanje Web-A	69
Atributi Stranice (Page Properties)	69
Šabloni (Themes)	71
Uklanjanje Šablona	72
Djeljene Granice	73
Dodavanje Podjeljenih Ivica	73
Sadržaj Dijeljenih Granica	74
Navigaciona Polja	75
Pravljenje Navigacionog Polja	75
Brisanje Stranica Iz Navigacionog Stabla	77
Atributi Navigacionog Polja	78
Što Je Html?	80
Što Je Potrebno Za Izradu Html Dokumenta?	80
Kako Označavamo Html Dokumente?	80
Kako Vidjeti Izvorni Kod Html Dokumenta?	80
Kako Vidjeti Izmjene Koje Smo Napravili U Izvornom Kodu Html-A?	81
Osnovna Struktura Html Dokumenta:	81
Tema 1. - Obrada Teksta	83
Proba	83

B) Postavka Veličine Slova (...)	83
C) Postavka Boje Slova (...)	84
D) Poravnavanje Teksta (<P Align="Left">...</P>)	84
Tema 2. - Podloga I Zvuk	85
A) Postavka Boje Pozadine Dokumenta (<Body Bgcolor=...>)	85
B) Postavka Slike U Pozadinu Dokumenta (<Body Background=...>)	85
C) Default Boja Teksta U Dokumentu (<Body Text=...>)	86
D) Postavka Glazbe U Pozadinu Dokumenta (<Bgsound Src="Ds-Eliza.Mid">)	86
Tema 3. - Rad Sa Slikama	88
A) Postavka Slike U Dokument ()	88
B) Određivanje Veličine Slike ()	88
C) Poravnavanje Slike U Dokumentu ()	89
D) Komentar Za Sliku I Okvir Oko Slike ()	89
Tema 4. - Rad S Tablicama	90
A) Definiranje Dimenzija Tablice	90
B) Boja Podloge U Tablici (Table Bgcolor="...")	91
C) Slika Kao Podloga U Tablici (Table Background="...")	92
D) Ubacivanje Slike U Tablicu	92
Liste Oblika Dir I Menu	94
B) Lista Oblika OI	94
C) Lista Oblika UI	95
D) Lista Oblika DI	95

Tema 6. - Izvedba Linka	96
A) Link Na Drugu Html Stranicu Pomoću Teksta (A Href=...)	96
B) Link Na Drugu Html Stranicu Pomoću Slike	96
C) Link Na Oznaku Na Istor Html Stranici (A Name=...)	97
D) Ostali Linkovi:	98
Tema 7. - Defininiranje Mape Slike	99
A) Općenito O Mapi Slike	99
B) Područje U Obliku Četverokuta (Area Shape="Rect"...)	101
C) Područje U Obliku Kruga (Area Shape="Circle"...)	102
D) Područje U Obliku Poligona (Area Shape="Poly"...)	102
Tema 8. - Rad S Formama	103
Opće O Formama	103
A) Polja Za Upis U Obliku <Input Type="Text" ...> I Obliku <Textarea ...>	104
B) Polja Za Upis U Obliku <Select...> / <Option>	106
C) Polja Za Upis U Obliku <Input Type="Checkbox" ...>	107
D) Polja Za Upis U Obliku <Input Type="Radio" ...>	108
Postavka Srpskih Slova	110
B) Specijalni Znakovi	110
C) Označavanje Linkova Na Internetu	111
D) Ostale Opcije Unutar Html Naredbi I Kompatibilnost Browsera	112
Ukratko O Javascriptu	121
Ukratko O Varijablama, Tipovima, Konverziji I Operatorima	121

Nazivi Varijabli	121
Tipovi Podataka	121
Specijalni Karakteri	122
Aritmetički Operatori	122
Relacijski Operatori	123
Operatori Uslova	123
Operatori Pridruživanja	123
Uslovni Izrazi	123
Ukratko O Kontroli Toka I Iskazima	124
For... Petlja:	124
For...In Petlja:	125
While... Petlja:	125
With... Iskaz:	125
Break Iskaz:	125
Continue Iskaz:	126
Function I Return Iskaz:	126
This Iskaz:	126
Ukratko O Objektima, Metodama, Svojstvima I Događajima	127
Ukratko O Implementiranju Javascripta U Html	128
2. Način Implementiranja	129
Podsjetnik Za Specijalne Znakove:	129
Komentari U Javascriptu	129

Tema 1. - Načini Ispisa	131
Ispis U Dokument	131
Ispis U Polje Forme	131
Ispis U Statusnu Liniju	133
Alert, Prompt, Confirm	133
Otvaranje Prozora I Objekti Unutar Njega	134
Otvaranje Prozora I Ispis U Njega	136
Primjer Složenijeg Prozora	136
Primjer Upisa Iz Tekstualne Datoteke I Zatvaranja Prozora	138
Tema 3. - Kontrola Događaja	138
OnClick - Klik Miša Na Objektu	138
Onmouseover I Onmouseout - Prijelaz Miša Preko I Izvan Objekta	139
Timeout - Vremenska Zadržka	140
History.Back() I History.Forward() - Kontrola History	141
Tema 4. - Detekcija Podataka	142
Podaci O Dokumentu	142
Podaci O Ekranu	143
Primjer Generiranja Linkova Sa Stranice	144
Tema 5. - Efekti S Podlogom	144
Slučajan Izbor Podloge	145
Vremenski Background	145
Fade Background	146

Centrirana Slika U Podlozi (Samo Internet Explorer)	147
Scroll Sadržaja Dokumenta	150
Skroliranje Unutar Layera Koristeći Marquee	151
Tema 7. - Efekti Sa Slikom	153
Istek Vidljivosti Slike	153
Pomjeranje Slika	154
Zumiranje Slike	156
Tema 8. - Razna Rješenja	157
Rad S Layerima (Prekrivanje Područja)	157
Onemogućavanje Kliku Desnom Tipkom Miša	158
Primjer Jednostavnog Passworda	159
Primjer Pomjeranja Teksta Za Mišem	160
Tema 9. - Rad S Formama	161
Prihvat Podataka S Forme, Obrada I Povrat Informacije Na Formu	162
Prihvat Podataka S Forme, Obrada I Povrat Informacije U Novi Dokument	163
Slanje E-Maila	163
Kontrola Upisanih Podataka	164
Razni, Mali Javascript-Ovi	166
Status Bar Poruka	166
Status Bar Poruka Prilikom Prelaska	166
Alert Poruka	166
Confirm Poruka	167

Back I Forward Dugmad	167
Licno Back Dugme	167
Mouse Over Javascript	167
Lozinka - Password	169
Javascript Brojac (Counter	172

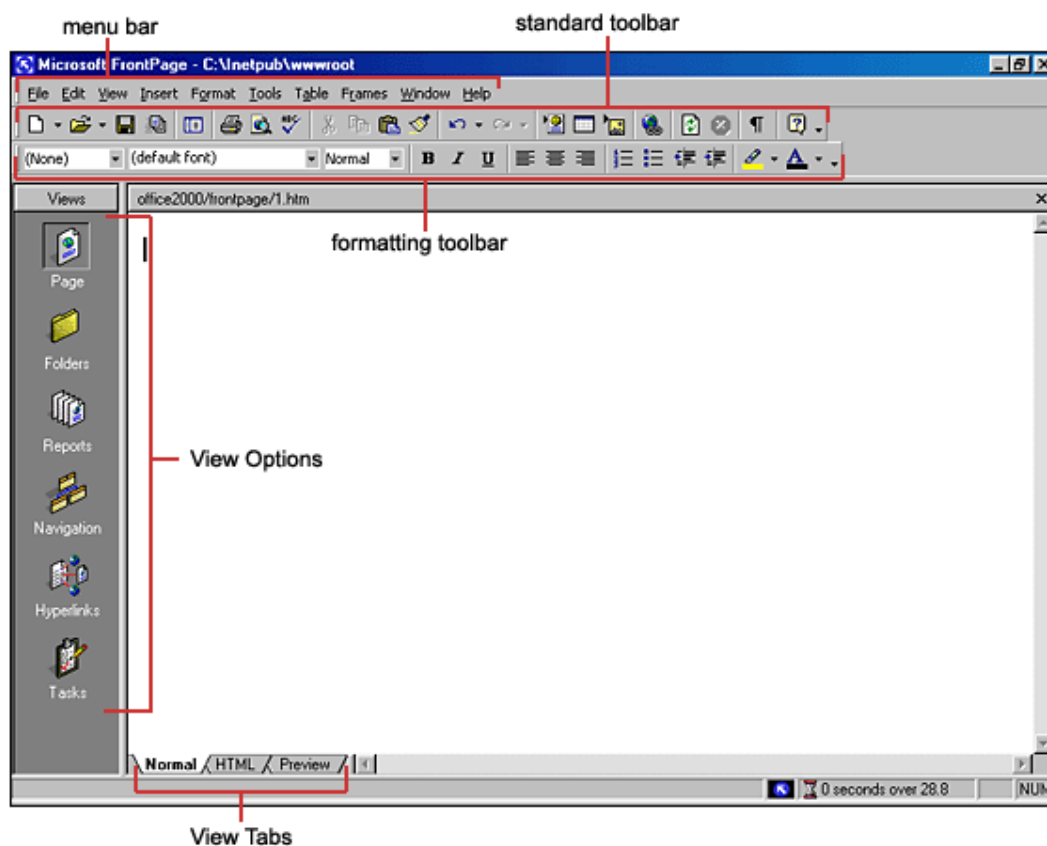
Front Page 2000

Definicije

Slijedeće reči se često upotrebljavaju u uputstvu zato ih dobro zapamtite:

- **Hyperlink** – Tekstualna ili grafička tačka koja vodi na neku drugu stranicu kada se klikne na nju.
- **Pixel** – Merna jedinica na webu. Jedan pixel je otprilike veličine tačke (.) kod Arial fonta veličine 12 tačaka.
- **Shortcut** - Prečica meni. Kao kod svih PC programa pozivanje menija prečice se obavlja tako što kliknemo desnim tasterom miša na objekt.
- **URL** (Univerzal resource locator – Univerzalni lokator resursa) - Adresa web stranice. To je ono što ide poslije "<http://>" u link polju vašeg browsera.
- **Web** – Vaše stranice u Front Pageu se u uputstvu označavaju sa Web.

Skica ekrana

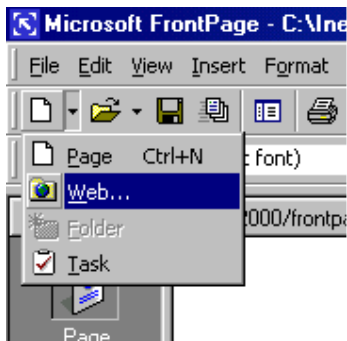


Ispod se nalazi dijagram standardne web stranice u Front Pageu. Možete menjati način pogleda tako što mjenjajući različite opcije pod **View Option**.

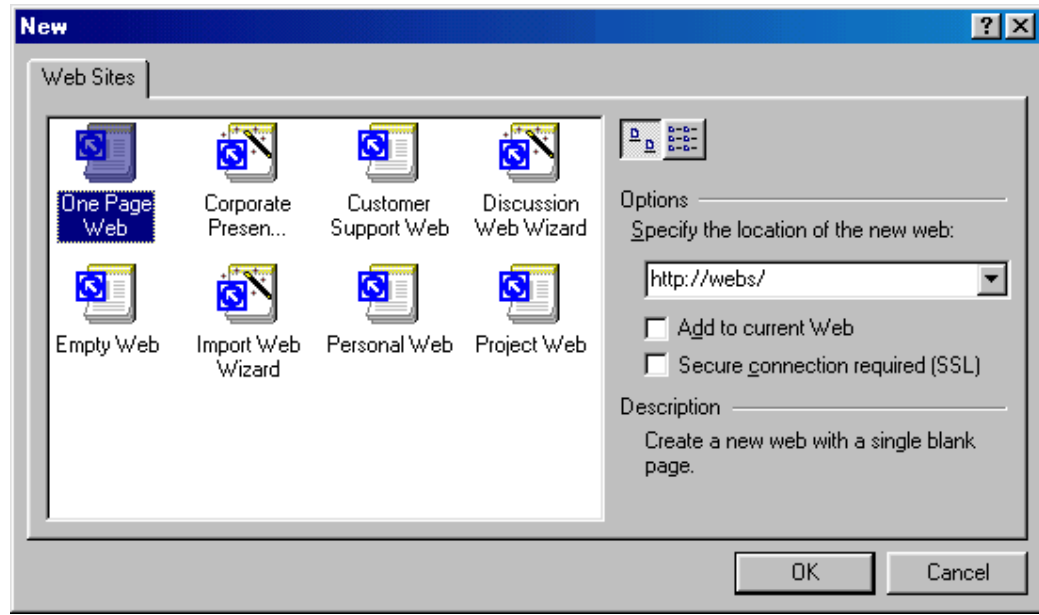
Pogledi (Views Option)

- **Page view** vam daje WYSIWYG (u skraćenica za termin koji znači ono što vidiš je i ono što ćeš dobiti.) uredjivačko okruženje za pravljenje i uređivanje web stranica.
- **Folders view** prikazuje sve fajlove i direktorije u vašem web-u za lakše upravljanje.
- **Reports view** indentifikuje probleme sa stranicama i linkovima u web-u uključujući stranice koje se sporo učitavaju, linkove koji ne vode nigde, i druge greške.
- **Navigation view** prikazuje navigacioni red stranica i omogućuje promenu reda na koji će korisnik vidjeti stranice
- **Hyperlinks view** omogućuje vam ad organizujete linkove na vašim web stranicama.
- **Tasks view** obezbijeduje mjesto za unošenje poslova koje je potrebno da završite kako bi kompletirali vaš web.

Pravljenje Web-a uz upotrebu Web Wizarda (Web čarobnjaka)



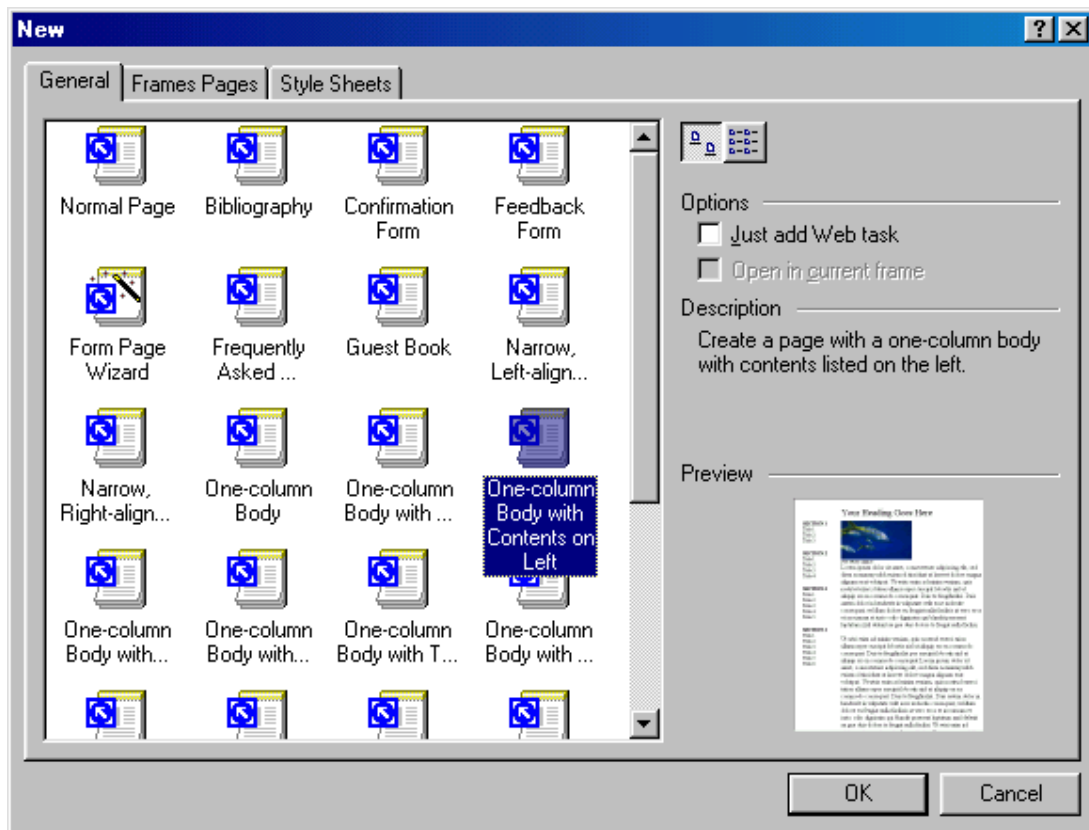
- Otvorite FrontPage i izaberite File | New | Web... iz menu bara ili kliknite na malu strelicu koja pokazuje na dole pored dugmeta New na standardnom toolbaru i izaberite Web...



- Izaberite tip weba koji želite da napravite. Obično je najbolje da napravite jednostavni **One Page Web** (Web od jedne stranice) kojem kasnije možete dodati nove prazne strane po potrebi. Unesi lokaciju za web na mestu za unos označenom sa "Specify the location of the new web:" počinjući adresu weba sa "http://". Ovo je lokacija gde možete pregledati web na svom računaru. Web će morati biti kopiran na javni server kako bi bio dostupan svetu na World Wide Webu (WWW)
- Klikni **OK** i čekajte da FrontPage završi pravljenje Web-a
- Sada istražite svoj Web. Kliknite na **Folders view** da vidite inicijalnu stranicu (default.htm) koja je napravljena i dva foldera. Folders imena »Images« je folder u koji ćete smještati svoju grafiku i fotografije. Nije imperativ da svoje slike i grafike držite u ovom direktoriju ali pomaže da vaš web bude bolje organizovan.
- Kliknite na **Reports view** da vidite listu izvještaja za stranice. Kako nastavite praviti web ova stranica će biti sve više korisna. Sa ovog mesta, možete identifikovati i ispraviti **Broken links** (linkove koji ne vode nigde) i ispraviti velike stranice kojima je potrebno mnogo vremena da se učitaju.
- **Hyperlinks view** služi za upravljanje linkovima na vašim web stranicama.
- **Optional – u Tasks view** izlistava zadatke koji trebaju da budu obavljani kako bi napravili web. Izaberite **Edit | Tasks | Add | Tasks** kako biste dodali novi zadatak, ili kliknite na malu strelicu koja pokazuje dole pokraj dugmeta **New** na standardnom toolbaru.
- Napravite stranice i snimite ih, označavajući ih kao kompletirane u **Task view**.
- Kada ste spremni da postavite svoje stranice na javni Web server kopirajte sadržaj foldera na server.

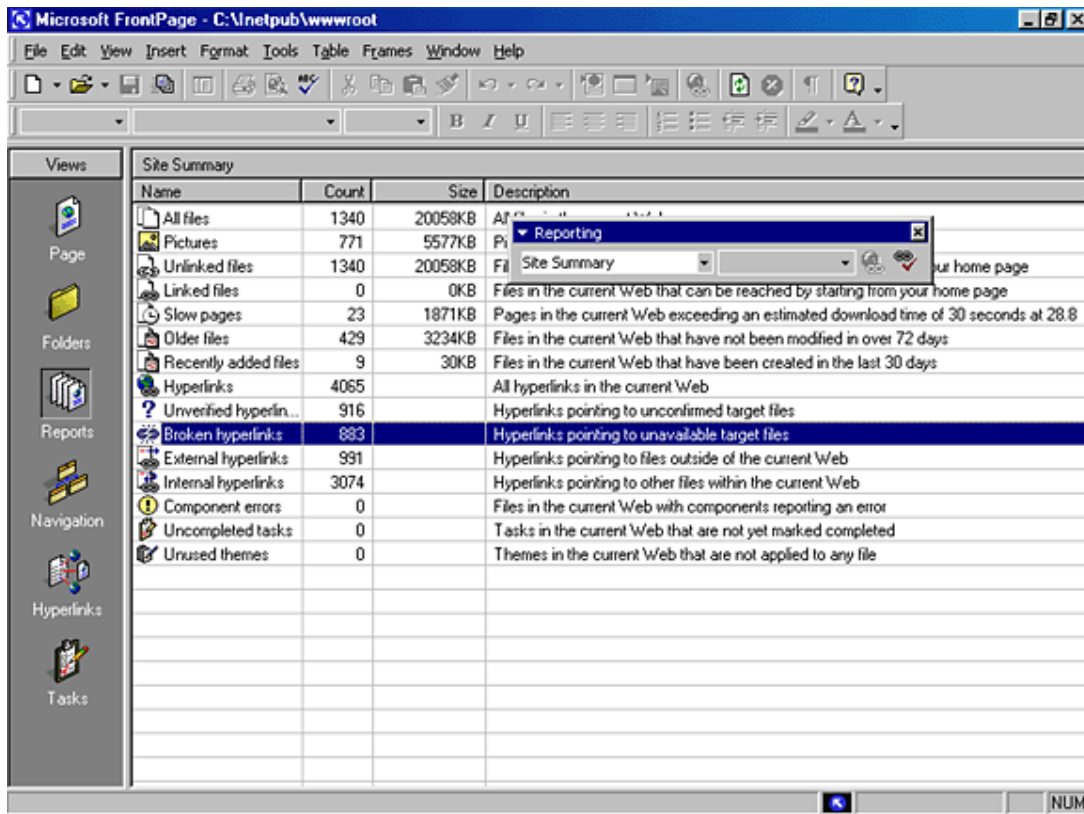
Pravljenje Web stranice iz šablona (Create Web Page from Template)

FrontPage obezbijeduje mnogo šablona za pojedinačne stranice koji mogu biti dodati vašem web-u. Pratite sljedeće korake kako biste dodali stranicu iz šablona vašem web-u.



- Izaberite **File | New | Page...** a zatim izaberite šablon.
- Kada izaberete šablon kliknite OK.
- Zamijenite naslove, tekst, slike i fotografije sa onima koje biste voljeli da imate na svom web-u.

Report view



Kada je vaš web završen, kliknite na Reports view da biste proverili da su linkovi u redu, a da biste se prebacivali između reporta koristite Reporting toolbar.

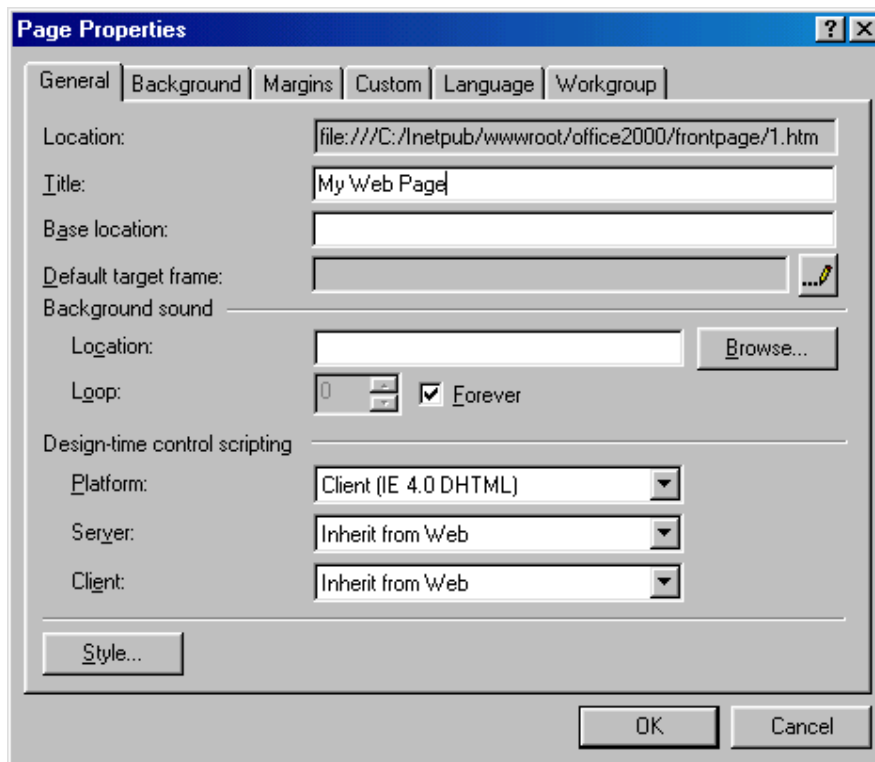
Otvorite Web (Open A Web)

Da biste otvorili web koji ste već napravili, izaberite **File | Open Web...** iz menu bara. Izaberite web folder sa liste i kliknite **Open**.

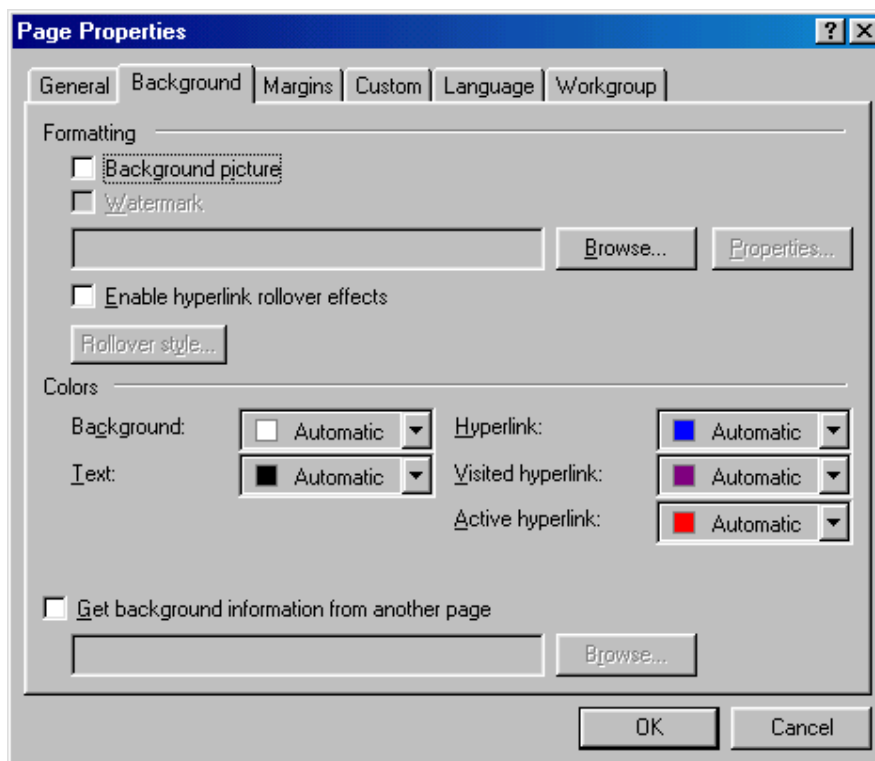
Snimanje Web-a

Sve stranice napravljene u FrontPage-u snimate unutar web-a. Ove stranice u svakom slučaju nisu vidljive za nekoga na internetu. Da bi bile vidljive morate kopirati sadržaj celog foldera na mrežu. Objašnjenje kako da postavite web napravljen u FrontPage-u na Internet ćemo dati na kraju ovog uputstva.

Page Properties (Atributi stranice)



Razne atribute stranice mjenjate tako što pristupite atributima stranice birajući **File | Properties** iz menu bara. Prozor za atribute stranice će vam omogućiti da mjenjate mnoštvo generalnih atributa, pozadinu stranice, margine, itd...



- **General** – Pod tabom **General** jedan atribut koji mora da bude podešen je **Title** (naslov). Ovo je tekst koji će se pojavljivati iznad menija browsera kada se stranica učita u browser. **Background sounds** (pozadinski zvuk) nije preporučljiv a opcije design-time kontrolnih skripti ne treba da budu menjane.
- **Background** (pozadina) – Označite **Background picture** kocku i izaberite sliku kliknuvši na **Browse...** dugme kako biste dodali pozadinsku sliku za vašu stranicu.

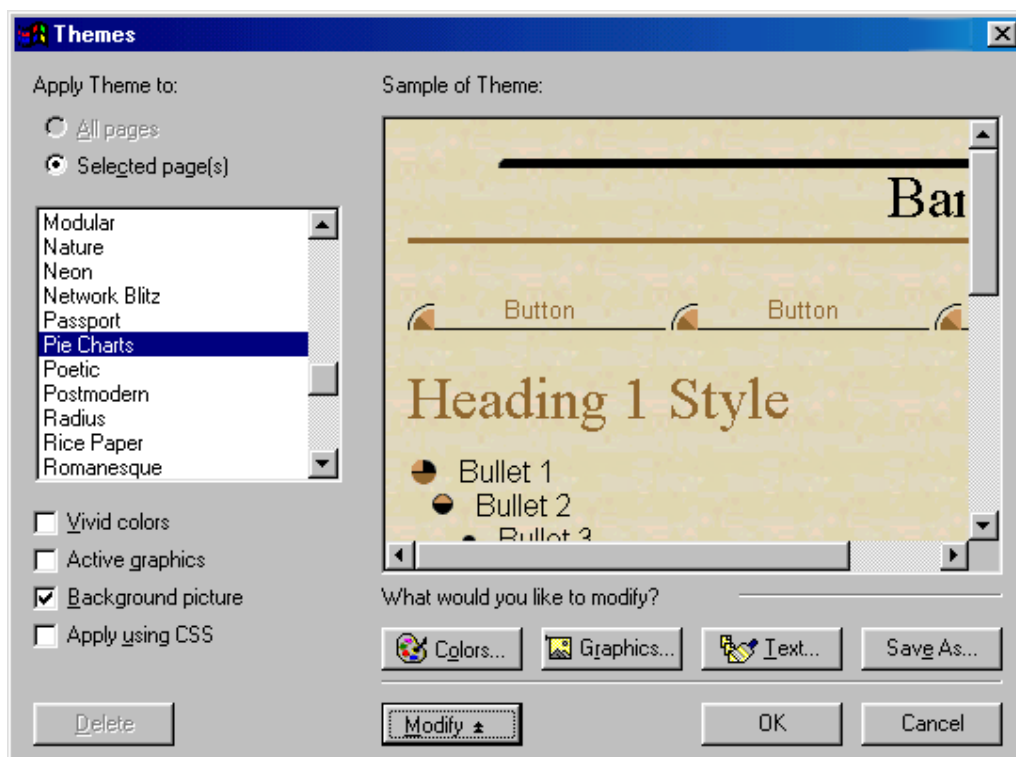
Enable hyperlink rollover effect dodaje Cascading Style Sheet stranici što uzrokuje promene na linkovima vaše strane kada pređete mišem preko njih. Ovi efekti nisu vidljivi u verzijama Netscape 4 i ranijim.

Podesite **Background** (pozadina) boju, a osnovnu **Text** boju u crno ako to već nije. U suštini boja teksta zavisi od boje pozadine. Ako podesite boje pozadine i teksta u slične ili iste boje tekst će biti teško čitljiv.

Isto tako možete menjati boje **Hyperlinka**. Boja hyperlinka je boja pod kojom se pojavljuje hyperlink kada se strana učita. **Visited hyperlink** boja je boja pod kojom se link pojavljuje ako je posetilac već posetio tu stranicu. **Active hyperlink** je boja koja se pojavljuje kada korisnik klikne na link.

Themes (Šabloni)

Sa šablonima možete brzo dodati, dugmad, grafiku, linkove i oblik vašem webu.



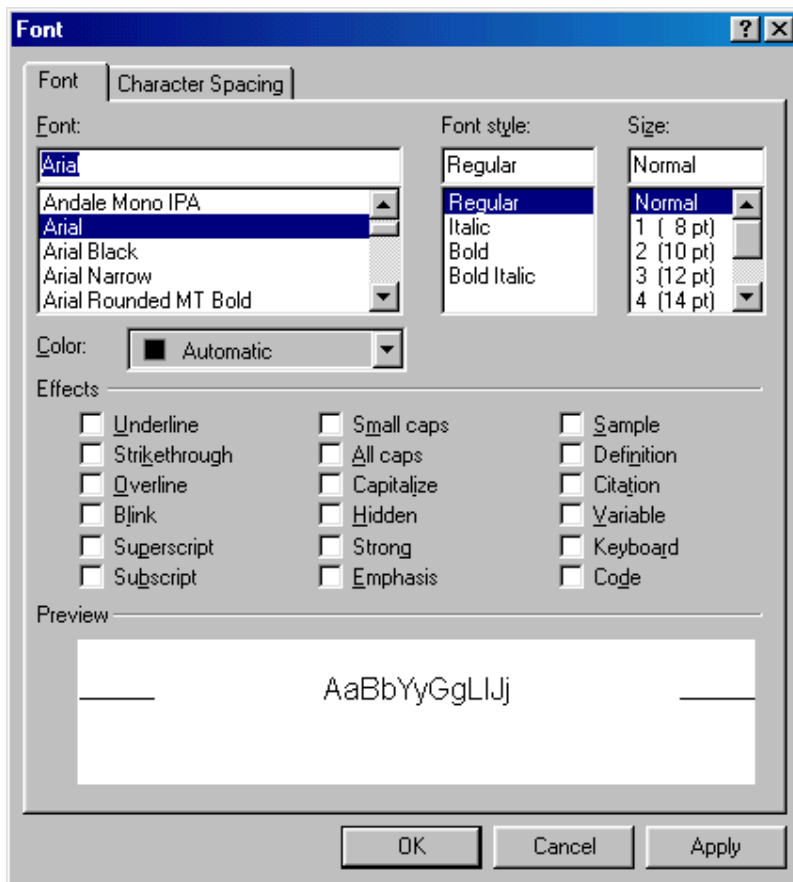
- Otvorite web stranicu i izaberite **Format | Theme** iz menija ili kliknite desnim tasterom miša na stranici i izaberite **Theme...** ponuđenog menija.
- Pod **Apply Theme to**, izaberite **All pages** kako biste dodali temu svim svojim stranicama ili **Selected Page(s)** kako biste dodali temu određenoj stranici.
- U delu prozora sa ponuđenim temama birajte određene teme a u delu prozora **Sample of Theme** ćete moći vidjeti kako tema izgleda.
 - **Vivid Colors** opcija unapređuje boje na temi
 - **Active Graphics** će konvertovati navigacionu dugmad u Java applete koji se menjaju kada se pređe mišem preko njih.
 - **Background picture** uključuje pozadinsku sliku na stranicu. Deselektujte kocku ako želite čistu pozadinu.
 - **Apply using CSS** će dodati attribute za style sheet.
- Kliknite **OK** kada ste izabrali i podesili temu.

Uklanjanje šablona

Da uklonite šablon sa stranice pošto ste ga primenili na stranici, izaberite **Format | Theme** iz meni bara i izaberite prvu najgornju opciju kod ponuđenih tema »(no theme)«, zatim kliknite **OK**.

Font Properties (Atributi fonta)

Font poseduje mnoštvo atributa koji mogu da budu menjani iz **Font** dijalog prozora. Označite mišom tekst čije attribute želite da menjate i iz menija izaberite opciju **Format | Font**.



- **Font** – izaberite jednostavan i uobičajen font za svoju stranicu. Imajte na umu da je lista fontova koja se pojavljuje u FrontPage-u lista fontova koja je instalisana na vašem računaru i da neki posetilac vaše stranice ne mora imati instalisane iste fontove. Fontovi koji su zajednički svim posetiocima stranica su: Arial, Geneva, Verdana, Helvetica, ili neki drugi sans-serif font koji je čitljiv i koji je većina korisnika instalisala na svoj računar ili su automatski instalisani sa operativnim sistemom.
- **Font Style** – Izaberite bold, italic ili kombinaciju oba ako želite da dodate stil tekstu.
- **Size** – Veličina fonta odnosno jedinice za veličinu fonta na web stranicama su definisane drugačije od onih na koje ste navikli u recimo Word-u. Veličine fonta su izlistane u zagradama pored HTML veličina fonta. Veličine 2 i 3 su obično najbolje za paragrafe. Navedeni primeri ispod su veličina fonta za font Arial:

velicina fonta 1

velicina fonta 2

velicina fonta 3

velicina fonta 4

velicina fonta 5

- **Effects** – Mnogi od ovih efekata su nepotrebni a neki čak nisu ni vidljivi u nekim browserima. Nije preporučljivo da podvlačite tekst jer to dovodi do zabune jer su linkovi podvučeni. Upotrebljavajte bold ili italic da nešto

naglasite umesto podvlačenja. Blink je jedna stara HTML specifikacija a pošto se ispostavilo da uglavnom nervira korisnike mnogi novi browseri je više ne podržavaju. Strong i Emphasis daju slične rezultate kao bold i italic.

- Pritisnite OK kada ste završili.

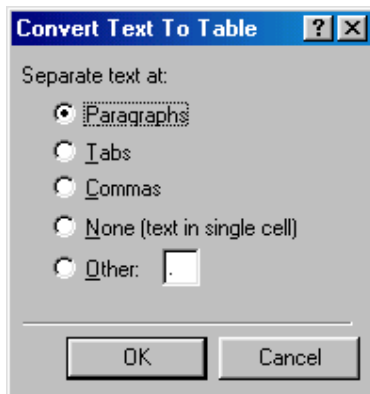
Konvertovanje teksta u tabele

Tekst ispod je otkucan u FrontPage tako što je poslije svakog broja pritisnut **TAB** taster i **ENTER** kako bi se počela nova linija.

FGCU Microsoft Office Tutorials

- 1 Microsoft FrontPage tutorial
- 2 Microsoft PowerPoint tutorial

Tekst može biti stavljen u tablu tako što ćete izabrati **Table | Convert | Text to Table** iz menija. Pojaviće se slijedeći prozor, u kojem ćete napraviti izbor i kliknuti **OK**.



- **Paragraphs** - Novi red u tabli će se napraviti sa svakim novim paragrafom. Svaka linija je smještena u posebnu ćeliju slijedećeg reda.

FGCU Microsoft Office Tutorials
1 Microsoft FrontPage tutorial
2 Microsoft PowerPoint tutorial

- **Tabs** – Nova kolona će se pojaviti na svakom tab-u.

FGCU Microsoft Office Tutorials	
1	Microsoft FrontPage tutorial
2	Microsoft PowerPoint tutorial

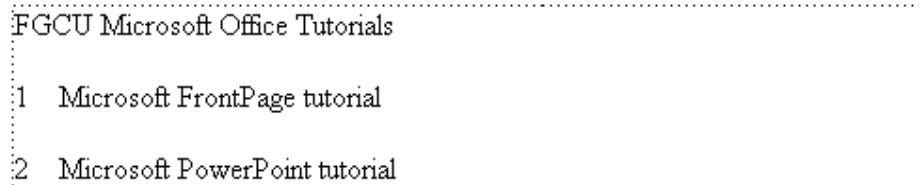
- **Commas** – Nova kolona će se pojaviti na svakom zarezu. Tekst ispod daje isti rezultat pri konvertovanju kao i onaj sa umetnutim tabovima:

FGCU Microsoft Office Tutorials

1,Microsoft FrontPage tutorial

2,Microsoft PowerPoint tutorial

- **None** – Sav selektovani tekst će biti smješten u jednu ćeliju.

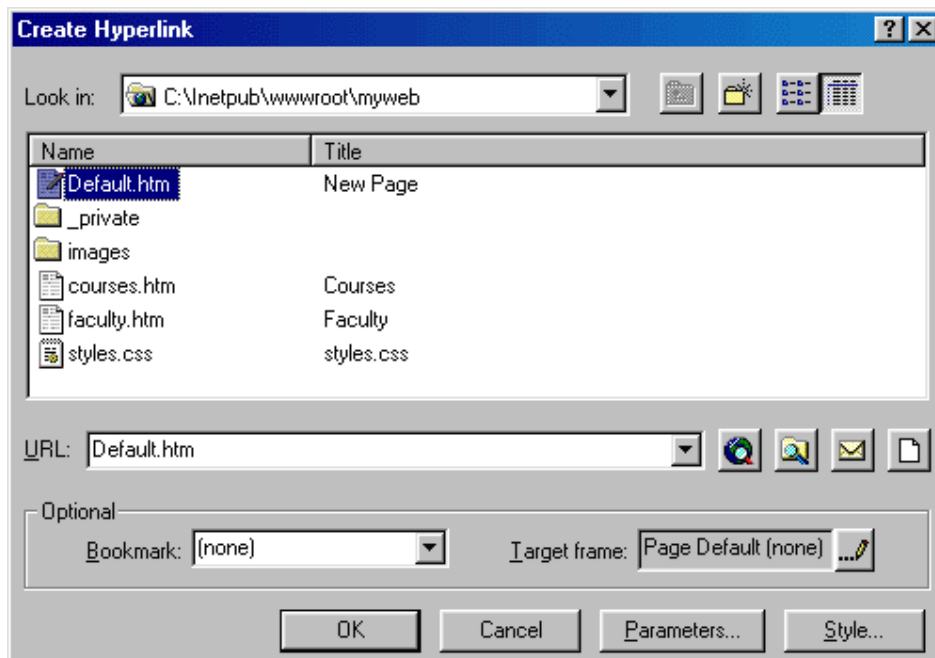


- **Other** – Izaberite neki drugi delimiter za pravljenje table.

Hyperlinks (pravljenje linkova)

Hiperlinkovi su tekst ili grafika koji korisnika kada klikne na njih vode na drugu web stranu ili na neku grafiku. Oni su esencijalan deo World Wide Web-a jer linkuju stranice unutar web-a kao i web sa stranicama na drugim web-ovima. Da biste napravili hiperlink u FrontPage-u uradite slijedeće:

- Označite tekst ili grafiku za koje želite da predstavljaju link i u meniju izaberite **Insert | Hyperlink** ili pritisnite skraćenicu sa tastature **CTRL + K**.

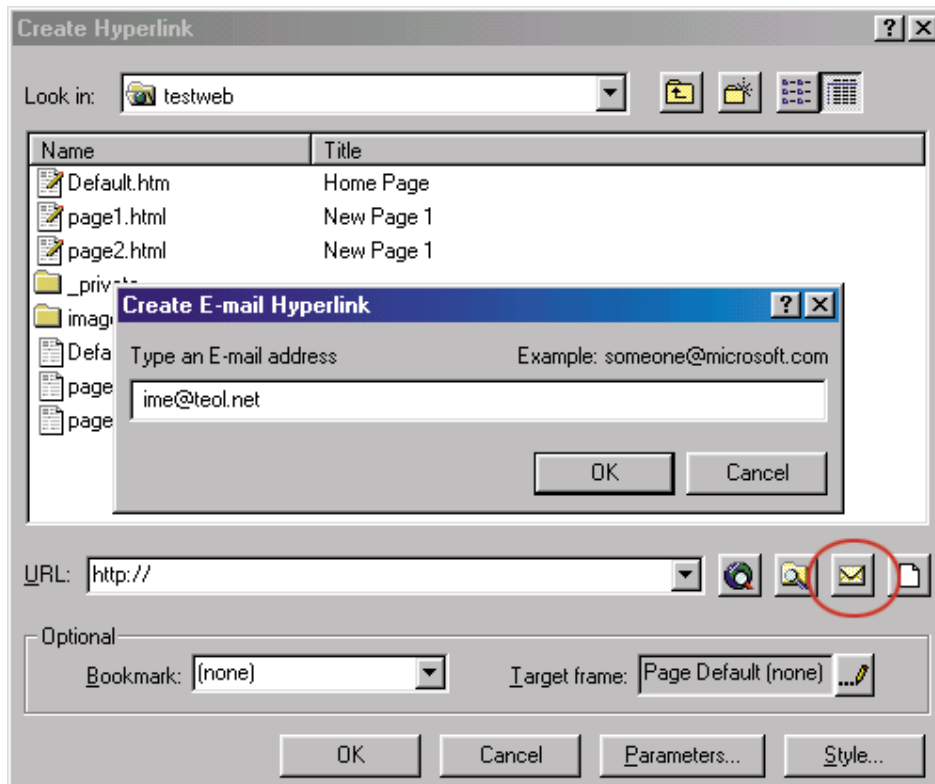


- Ako link vodi na stranicu unutar vašeg web-a, označite stranicu na koju vodi i kliknite OK. Ako je to neki spoljni link (link na nekoj drugoj web adresi)

morate uneti URL u URL polje. Eksterni link mora početi sa "http://" ili u suprotnom neće raditi. Na primer za link na TEOL osnovnu stranicu bi ukucali "http://www.teol.net/" umesto "www.teol.net".

E-mail linkovi

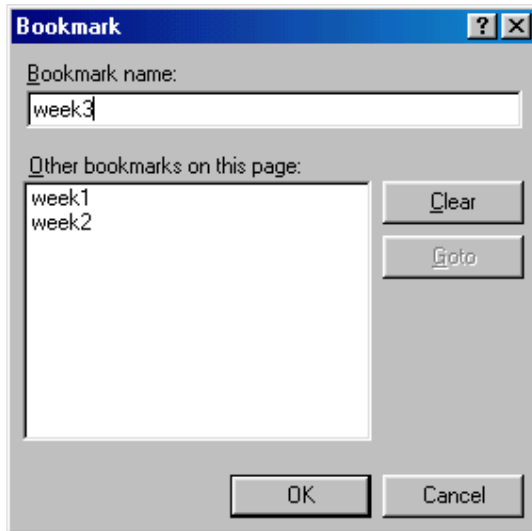
Napravite link za e-mail adresu selektujući tekst (koji bi trebao biti napisan kao e-mail adresa) i pritisnite **CTRL+K**. Kliknite e-mail dugme koje izgleda kao koverat (zaokruženo crvenim ispod) i unesite željenu e-mail adresu. Kliknite **OK** da završite.



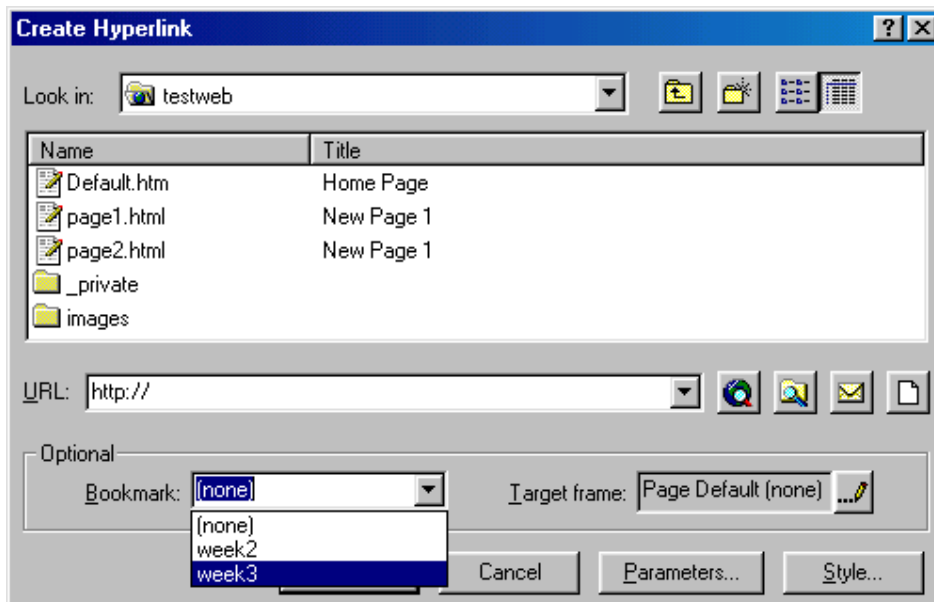
Bookmarks

Tekst i grafika mogu biti setovani kao "bookmarks" (zovu se "anchors" svugde osim u FrontPage-u) koji mogu biti linkovani i unutar iste strane. Na primer ako stranica izlistava program nastave, naslov za svaku sedmicu može biti podešen kao "bookmark" i red linkova može biti dodat na početak stranice od kojih svaki vodi na određeni deo na istoj stranici. Recimo da imate neku knjigu na jednoj stranici sa atributom "bookmarks" možete direktno iz sadržaja koji se nalazi na početku otići na željeno poglavlje.

Stranici dodajete bookmark slijedeći naredne korake. Selektujete tekst ili grafiku koji će biti "bookmark" pa potom u meniju izaberete **Insert | Bookmark...** Unesite ime za "bookmark" u prostoru namenjenom za to i kliknite **OK**.



Napravite link na "bookmark" selektujući tekst koji će biti link, pritisnite **CTRL+K**. Izaberite »bookmark« iz izbora padajuće liste u **Optional** kategoriji i pritisnite **OK**. Link za "bookmark" na nekoj drugoj stranici se odrađuje tako što ime fajla željene stranice a zatim izaberete "bookmark" it padajuće liste u **Optional** kategoriji.



Hotspots (vruće tačke)

Praveći link od neke grafike na način na koji smo do sad to diskutovali znači da jedna grafika može da vodi samo na jednu lokaciju. **Hotspots** nam omogućuju da na jednoj grafici definišemo više linkova, tako što pravi mapu slike na kojoj definišemo vruće tačke. Na sledećim slikama ćemo pokazati primere:



Na ovom jednostavnom zaglavlju imamo opcije "search", "directory", "index" i svi vode na različite strane. Hotspotove pravimo na slijedeći način:

- ubacite grafiku na web stranu
- upotrebljavajući hotspot alate na **Drawing** toolbaru, koristite neophodne oblike kako bi nacrtali vruće tačke na grafici.



- izabrat ćemo pravougaoni alat kako bi nacrtali vruću tačku oko "search".



- pojaviće se hiperlink prozor kada pustimo taster miša. Unesite URL, e-mail adresu, ili "bookmark" na koji će vruća tačka biti linkovana.
- ponovite korake za "directory" i "index" kao i za **Logo** na levoj stranici koji je obično link na prvu stranu. Koristite kockice na uglovima i sredini pravougaonika sa alatom strelica kako biste podešavali veličinu napravljene vruće tačke.



- Ukoliko ostatak grafike (gradacija boja od zelene ka plavoj) treba da bude link negde to možete jednostavno uraditi kliknuvši desnim tasterom miša na to područje i izaberete **Picture Properties** i unesite **Podrazumevani link**.

Tabele

Upotreba tabeli

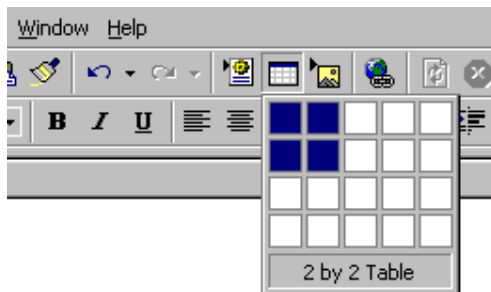
Na web stranicama table mogu imati mnogo funkcija:

- šema stranice
- prikazivanje informacija u formatiranoj tabuliranoj formi
- dodavanje pozadinske pobje i okvira oko delova teksta

Pravljenje tabele

Brz način da napravite malu tabelu je upotrebom dugmeta "table" u standardnom toolbaru. Kliknite

mišem i vucite mišem praveći željeni oblik table odnosno broj kolona i redova. Kada je željeni broj redova i kolona selektovan kliknite opet mišem.



Na stranici će se pojaviti okvir za tabelu sa dva reda i dve kolone.

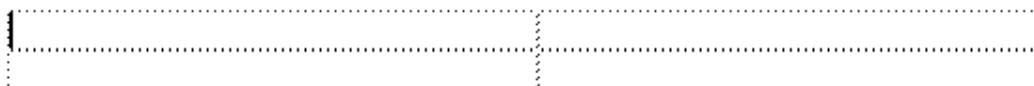
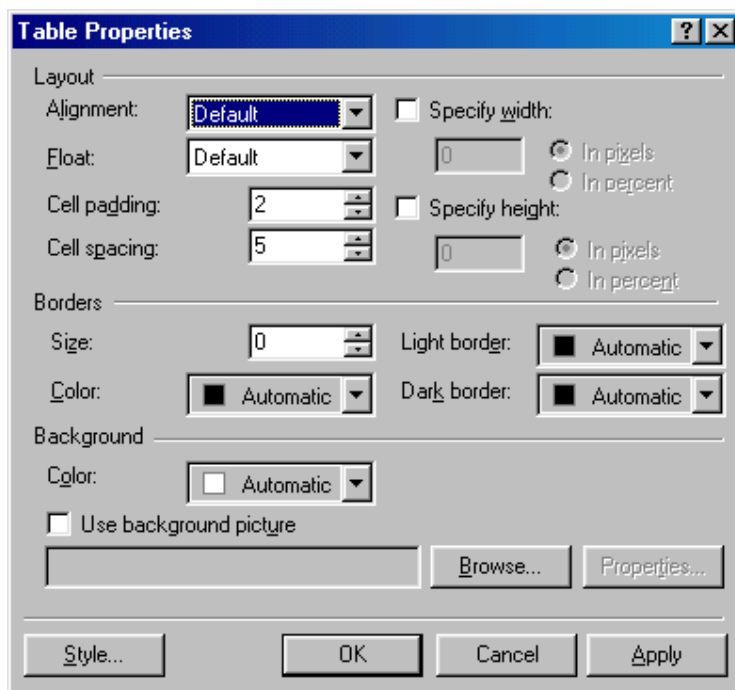


Table Properties (Atributi table)

Izaberite **Table | Properties | Table** iz menija dok je kursor unutar ćelije table ili kliknite desnim tasterom miša na okvir table pa izaberite **Table Properties**.



- Alignment se odnosi na poziciju tabele na strani a ne na poziciju teksta unutar tabele. Izaberite »Center« da centrirate tabelu na stranici, ili izaberite left (lijevo), right (desno), justify (poravnato). Default je obično levo poravnanje.
- Cell padding je broj tačaka između teksta i zidova ćelije.
- Cell spacing je broj tačaka između ćelija tabele.
- Specify width određuje širinu tabele određenim brojem tačaka ili procentom širine ekrana stranice.
- Specify height obično nije potrebno jer visina table zavisi od broja redova u njoj.

Sa podešavanjima kao u slici iznad dobili smo slijedeću tabelu:

1	Microsoft FrontPage
2	Microsoft PowerPoint

- **Border size** određuje dubinu okvira tabele. Tačkaste linije u slici iznad se pokazuju samo kao vizuelna referenca strukture tabele, ali pošto je debljina okvira table 0 tačaka – Borders Size = 0 – na web stranici će se tabela prikazati kao:

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

- Ispod se nalazi tabela kojoj smo podesili debljinu bordera na 5 tačaka

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

- **Border Color** će promijeniti boju okvira tabele. MSIE (Internet Explorer) i Netscape različito čitaju ove vrijednosti. MSIE promijeni cijeli okvir u čistu boju, dok Netscape ostavlja trodimenzionalni izgled. Pošto je FrontPage Mikrosoftov proizvod uvijek ćete vidjeti izgled kao u MSIE.

Microsoft Explorer 5.0

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

Netscape 4.7

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

- **Light border** and **Dark border** mijenjaju boje osvijetljenja i sijenke na tabeli. Ove attribute Netscape 4.7 ne može da čita. **Light** i **Dark** okviri su dodati kao crveno i zeleno a na slijedećim slikama možete primjetiti kako i čitaju MSIE i Netscape.

Microsoft Explorer 5.0

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

Netscape 4.7

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

- **Background color** dodaje pozadinsku boju vašoj tabeli. MSIE će dodati boju ćelijama i prostoru između njih dok će Netscape dodati boju samo pozadini ćelija.

Microsoft Explorer 5.0

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

Netscape 4.7

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

- **Use Background picture** će dodati pozadinsku sliku i opet postoje razlike između brovsera. Dok će MSIE ponavljati sliku u cijeloj tabeli Netscape će je ponavljati u svakoj ćeliji:

Microsoft Explorer 5.0

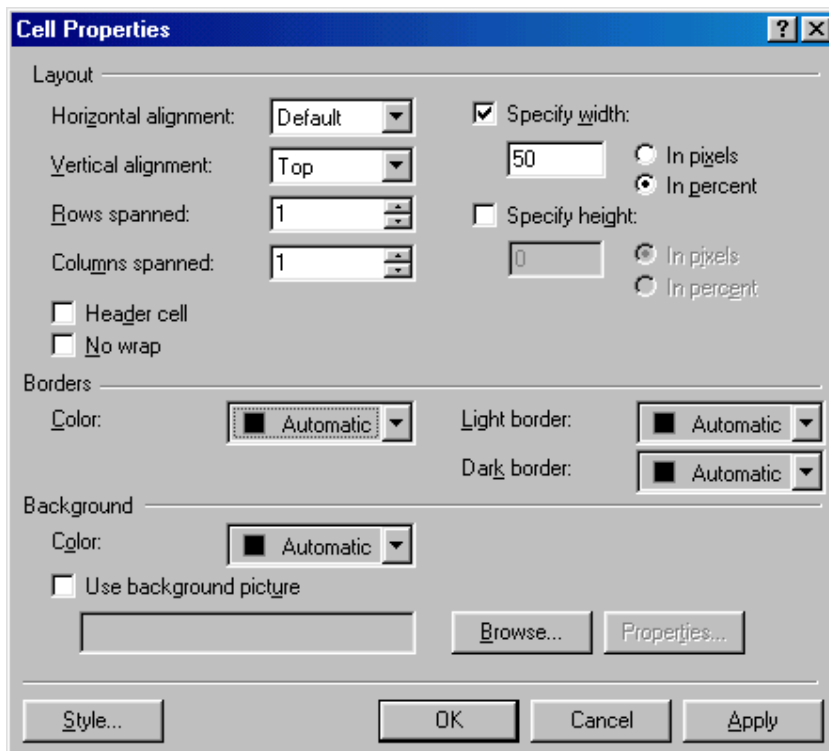
1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

Netscape 4.7

1.	Microsoft FrontPage
2.	Microsoft PowerPoint

Cell Properties (Atributi ćelije)

Izaberite **Table | Properties | Cell** iz menija ili **Cell Properties** iz menija kada kliknete desnim tasterom miša na tabelu da menjate atribute ćelije. Počinjete tako što selektujete ćelije čije atribute želite da menjate.



- **Horizontal alignment** je po osnovnoj vrijednosti lijevi dio ćelije table. Ovaj atribut možete promijeniti na desno (right), centrirano (center) ili poravnato (justify).
- Vertical alignment je po osnovnoj vrijednosti sredina kao što je prikazano na primjeru ispod. Pošto tekst u desnoj ćeliji pokriva više od jedne linije, dok lijevi pokriva samo jednu liniju tekst se centrira vertikalno. Da biste promijenili ove vrijednosti možete izabrati gore (top) ili dole (bottom).

1.	Microsoft FrontPage tutorial
2.	Microsoft PowerPoint tutorial

- Podešavanja **rows spanned** i **columns spanned** se bolje postignu slijedećom metodom.
- **Specify width** i **specify height** će podesiti širinu i visinu ćelija. Procentualna vrijednost se odnosi na deo table a ne cijelog ekrana.
- Izaberite **Header cell** kako biste automatski boldirate i centirate sadržaj ćelije.
- **Border color** je vrijednost koja nije čitljiva u Netscape browseru. Ove promijene se mogu vidjeti samo u MSIE. Primjetite crvene okvire u MSIE primjeru:

Microsoft Explorer 5.0

Netscape 4.7

1.	Microsoft FrontPage tutorial	1.	Microsoft FrontPage tutorial
2.	Microsoft PowerPoint tutorial	2.	Microsoft PowerPoint tutorial

- **Background image** dodaje grafiku pozadini svake ćelije. U Netscapeu, isti efekat se postiže setovanjem pozadine za cijelu tabelu pošto ponavlja grafiku za svaku ćeliju.

Microsoft Explorer 5.0

1.	Microsoft FrontPage tutorial
2.	Microsoft PowerPoint tutorial

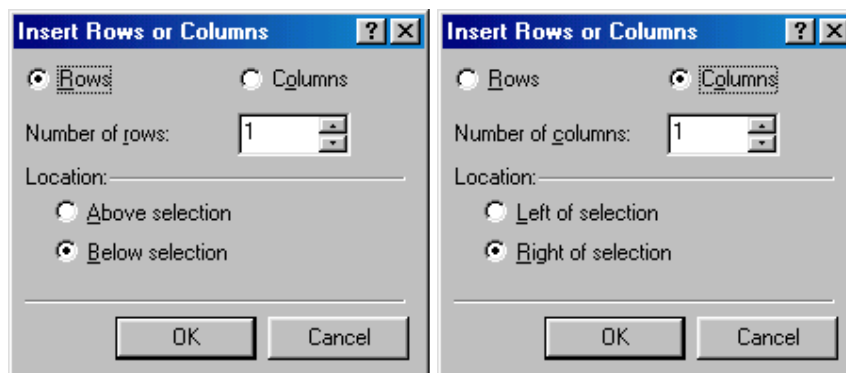
Netscape 4.7

1.	Microsoft FrontPage tutorial
2.	Microsoft PowerPoint tutorial

Umetanje redova i kolona

Da biste brzo dodali red ili kolonu tabeli smjestite kursor u jednu od ćelija te sa desnim tasterom miša pozovite meni iznad ćelije i izaberite **Insert Row** (za red) ili **Insert Column** (za kolonu). Još jedan metod je **Insert Rows or Columns** dijalog ekran:

- Stavite kursor u ćeliju gdje ćete dodati novi red ili kolonu.
- Izaberite **Table | Insert | Rows or Columns** iz menija.



- Da unesete red, izaberite **Rows** i unesite broj redova pod **Number of Rows**. Potom izaberite lokaciju reda pod **Location** gdje **Above selection** znači iznad označenog mjesta a **Below selection** ispod označenog mjesta odnosno mjesta gdje ste stavili kursor.
- Izaberite **Columns** da umetnete novu kolonu i izbor će se promijeniti. Unesite broj kolona pod **Number of Columns** i lokaciju lijevo ili desno od označenog mjesta.

- Kliknite OK.

Spanning Cells (Obuhvatanje ćelija)

Česta je potreba da se napravi ćelija koja pokriva više redova ili kolona, kao što je naslov na vrhu tabele. Primer će početi sa istom tabelom koju smo već radili.

- Unesite nov red na vrh tabele.
- Unesite tekst u red koji će obuhvatati obe kolone u prvu ćeliju reda i selektujte ćelije kao što je pokazano dole.

FGCU Microsoft Office Tutorials	
1.	Microsoft FrontPage tutorial
2.	Microsoft PowerPoint tutorial

- Izaberite **Table | Merge Cells** iz menija ili desnim tasterom kliknite na selektovano i izaberite opciju **Merge | Cells** iz ponudenog menija.

FGCU Microsoft Office Tutorials	
1.	Microsoft FrontPage tutorial
2.	Microsoft PowerPoint tutorial

- Centrirajte tekst u ćeliji iz **Cell Properties** prozora i deselektujte ćeliju.

FGCU Microsoft Office Tutorials	
1.	Microsoft FrontPage tutorial
2.	Microsoft PowerPoint tutorial

- Da podelite ćelije opet izaberite ćeliju i izaberite **Table | Split Cell** iz menija.

Image Types (Tipovi slika)

HTML kod koji se upotrebljava na webu prepoznaje dva osnovna tipa grafičkih formata – GIF i JPEG. Sve slike na vašim web stranicama moraju biti jedan od ova dva formata.

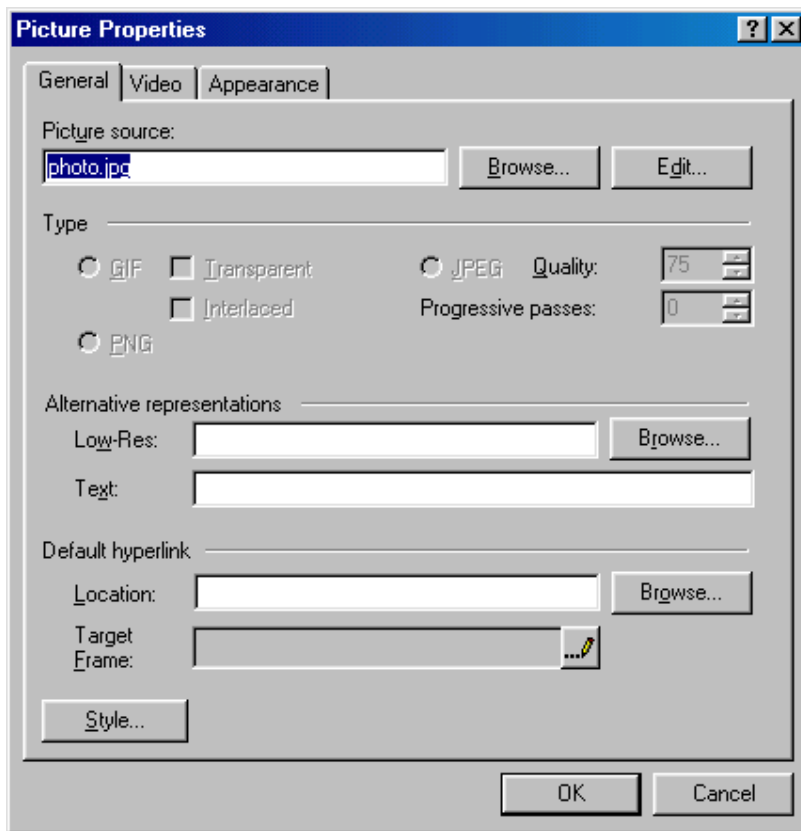
- JPEG (Joint Photographics Exchange Group) – generalno je pravilo da bi slike trebale biti snimane u 256 boja. Ovaj grafički format se sastoji od 16 miliona boja.**
- GIF (Graphics Interchange Format) – ovi fajlovi se sastoje od 256 ili manje boja i generalno bi trebali biti upotrebljavani za grafiku koja nije fotografija. Sve slike u ovom uputstvu su GIF formata.**

Umetanje grafike

Da biste dodali sliku ili grafiku na vašu web stranicu, iz menija izaberite **Insert | Picture | From File**. Izaberite grafički fajl i kliknite **OK**.

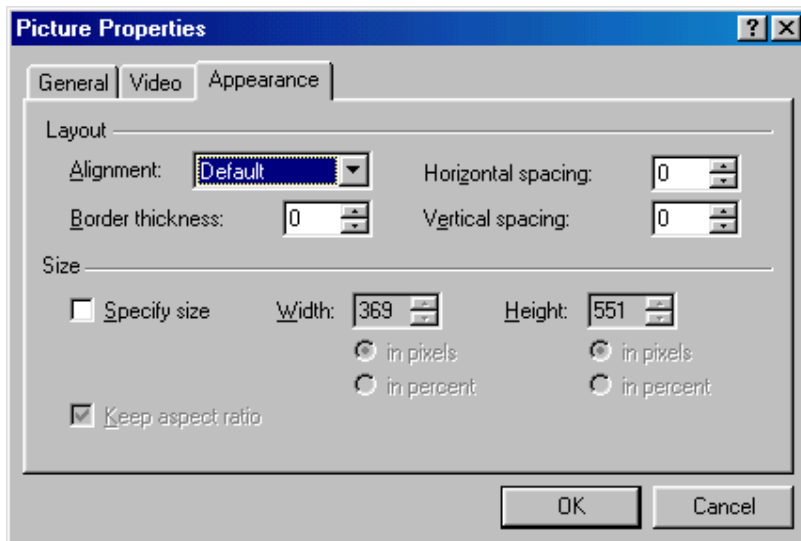
Picture Properties (Atributi slike)

Da biste promijenili attribute slike, selektujte sliku i iz menija izaberite **Format | Properties**.



Ispod **Alternative representations** u polje **Text** upišite opis slike. Ovaj tekst će se pojaviti umesto slike ako korisnik pregleda vaš sajt sa isključenom opcijom za prikazivanje grafike, a isto tako dok se slika učitava u browser.

Kliknite na **Appearance** tab.



- Promijenite **Alignment** ako bi slika trebala da leži lijevo ili desno na strani ili ako bi trebala da bude centrirana.

- **Border thickness** će dodati okvir slici čija će debljina zavisiti od broja tačaka koji ste uneli. Ostavite ovu vrijednost na »0« ako slika ne treba da ima okvir.
- **Horizontal spacing** i **Vertical spacing** su vrednosti koje se mijere u tačkama i dodaće bijeli oko slike ovisno od broja tačaka koji ste uneli za ove vrijednosti.
- FrontPage automatski izračunava veličinu slike. Međutim, ako želite sliku da se pojavi veća ili manja od njene stvarne veličine, označite kocku **Specify size** i unesite željene vrijednosti u **Width** (širina) i **Height** (visina). Dok je opcija **Keep aspect ratio** selektovana mijenjanje vrijednosti **Width** će automatski mijenjati i vrijednost **Height** jer ta opcija govori FrontPage-u da čuva proporcije slike. Isključivanjem ove opcije vršite pojedinačna podešavanja širine i visine slike.

Razno

Horizontal Lines (Horizontalne linije)

Horizontalne linije mogu poslužiti kako bi podijelili neki tekst radi lakšeg čitanja.

- Postavite kursor na strani gdje želite da dodate horizontalnu liniju
- U meniju izaberite **Insert | Horizontal Line**.
- Dvapat kliknite na liniju kako biste promijenili njene atribute
- Podesite **Width** (širinu) linije da li kao procentualnu ili vrijednost u tačkama.
- Podesite debljinu linije menjajući vrijednost **Height** u tačkama (Pixels)
- Podesite **Alingment** linije levo, desno ili centar.
- Linije su automatski osjenčene kako bi vam dale osjećaj dubine. Označite **Solid line** kocku da napravite cijelu liniju u jednoj boji a pod Color izaberite boju ako to želite. Menjanje boje horizontalne linije nije podržano u Netscapeu.

Osjenčena horizontalna linija:

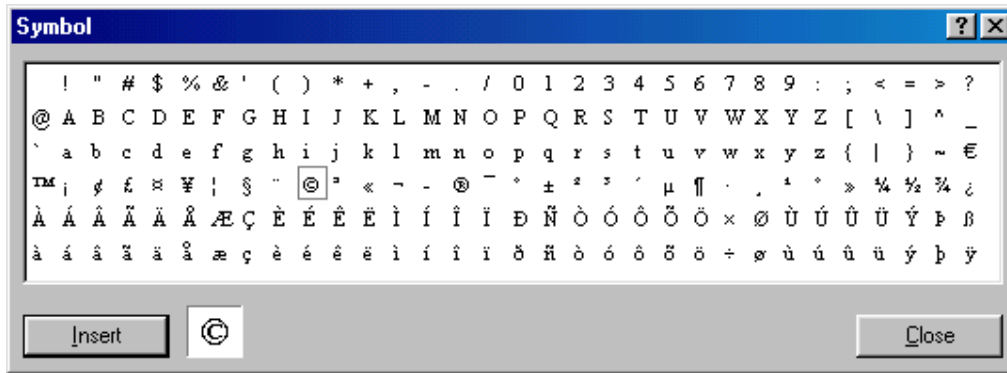


Horizontalna linija u jednoj boji:



Symbols (Simboli)

Dodajte jedinstvene simbole svojim stranicama kao što je znak za copyright (©) i akcentirana slova (é) iz **Symbols** dijalog ekrana. Iz menija izaberite **Insert | Symbol...** Sa liste izaberite simbol koji želite da dodate i on će se pojaviti u uvećan pored dugmeta Insert. Kliknite **Insert** da dodate simbol na stranicu. Kada završite sa dodavanjem simbola kliknite **Close**.



Skraćenice na tastaturi

Skraćenice sa tastature jednom kada se priviknete na njih i kada ih zapamtite će vam uveliko skratiti vrijeme prilikom izrade web stranice. Možete ih odštampati i držati kao referencu za početak.

Napomena: + označava da redom morate pritisnuti oba tastera.

Akcija	Tasteri
Akcije sa dokumentima	
Otvori stranu	CTRL+O
Nova strana	CTRL+N
Snimi	CTRL+S
Odštampaj	CTRL+P
Atributi	ALT+ENTER
Osveži	F5
Spelling	F7
Thesaurus	SHIFT+F7
Line break	SHIFT+ENTER
Ukloni formatiranje	CTRL+Spacebar
Editovanje	
Nađi	CTRL+F
Zamjeni	CTRL+H
Unesi hiperlink	CTRL+K
Spell checker	F7
Makroi	ALT+F8
Akcija	Tasteri
Formatiranje	
Selektuj sve	CTRL+A
Kopiraj	CTRL+C
Iseci	CTRL+X
Nalepi	CTRL+V
Poništi zadnji potez	CTRL+Z

Ponovi zadnji potez	CTRL+Y
Bold	CTRL+B
Italics	CTRL+I
Levo poravnanje	CTRL+L
Centralno poravnanje	CTRL+E
Desno poravnanje	CTRL+R
Smanji udubljenje	CTRL+SHIFT+M
Povećaj udubljenje	CTRL+M

Napredno uputstvi za FrontPage 2000

Napredno uputstvo pokriva slijedeće teme:

- Podjeljene granice
- Navigacija
- Cascading Style Sheets
- Teme
- Okviri
- Komponente
- Forme

Deljene Granice

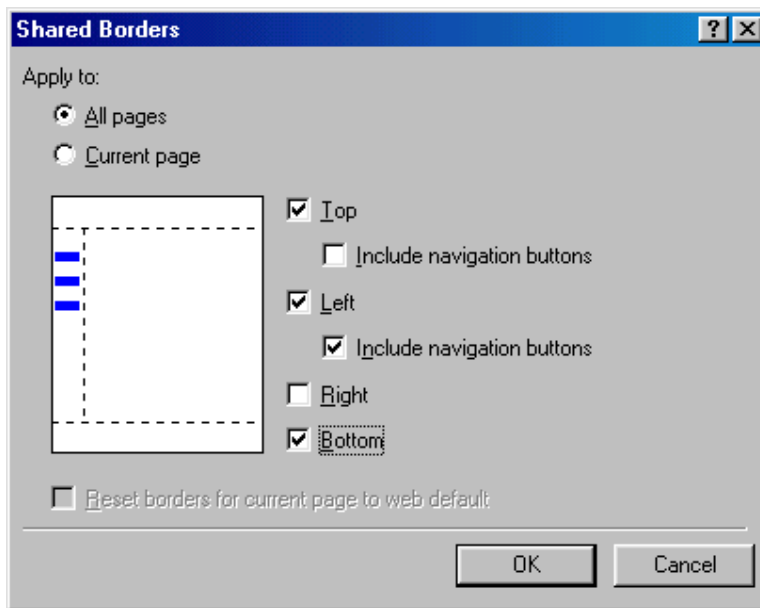
- Dodavanje podjeljenih ivice
- Sadržaj podeljenih ivica

Podeljene ivice su dijelovi web strance koji dijele sadržaj sa drugim web stranicama. Locirani su gore, dole, lijevo i desno na web stranici i upotrebljavaju se kada se neke informacije pojavljuju na svakoj stranici, kao sto su navigacioni linkovi, zaglavlja web stranice i slično.

Dodavanje podjeljenih ivica

Podijeljene ivice dodajete slijedećim koracima:

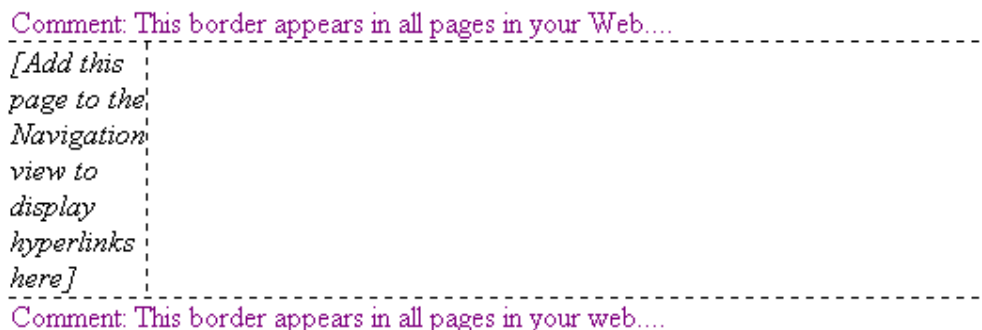
- Otvorite web i i izaberite **Select | Shared Borders...** iz menija



- Selektujte **All pages (sve stranice)** ili **Current page (ova stranica)** zavisno od toga da li granice želite da dodate svim stranicama ili trenutnoj stranici.
- Izaberite gdje se dijeljene granice trebaju pojaviti selektujući **Top (gore)**, **Left (lijevo)**, **Right (desno)** i **Bottom (dole)** u skladu sa vašim željama gdje granice treba da se pojave.
- Ako želite da nekoj granici dodijelite navigacione linkove selektujte opciju **Include navigation buttons (dodaj navigacionu dugmad)**. (Detaljno objašnjeno u nastavku teksta)
- Kliknite **OK** kada završite. Ove vrijednosti mogu biti mijenjane i kasnije biranjem opcije **Format | Shared Borders...** iz menija.

Sadržaj dijeljenih granica

Pošto ste završili početna podešavanja navedena u prvim koracima, podešavanja slična onim koja su se prikazala u dijalog prozoru **Shared borders** će se pojaviti na web stranici:



Sadržaj mijenjate tako što kliknete mišom na unutar dijeljenih granica koje su se pojavile i dodajete svoj tekst i grafiku.

Dobrodošli na BLU

[Edit the properties for this Navigation Bar to display hyperlinks here]

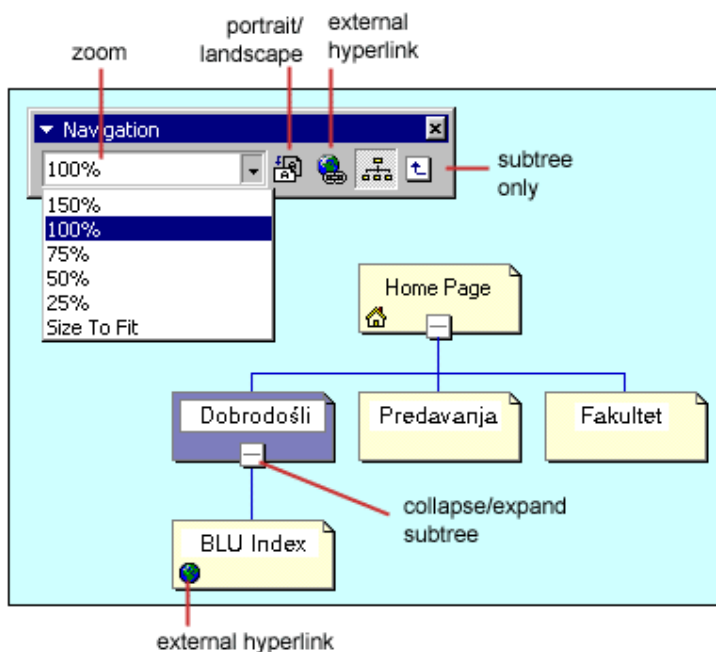
© Dobro došli na stranice BLU 2003

Navigacioni linkovi se kreiraju automatski od strane FrontPage-a zavisno od navigacione strukture koja se podešava u **Navigation View** koji je detaljno objašnjen u nastavku teksta...

Navigaciona polja

- Napravite navigaciono polje
- Brisanje stranica iz navigacionog stabla
- Vrijednosti navigacionog polja

Navigaciona polja napravljena u FrontPage-u su brz način za dodavanje navigacionih linkova na sve stranice na web-u. Dijagram ispod prikazuje mogućnosti u kreiranju navigacionog polja:

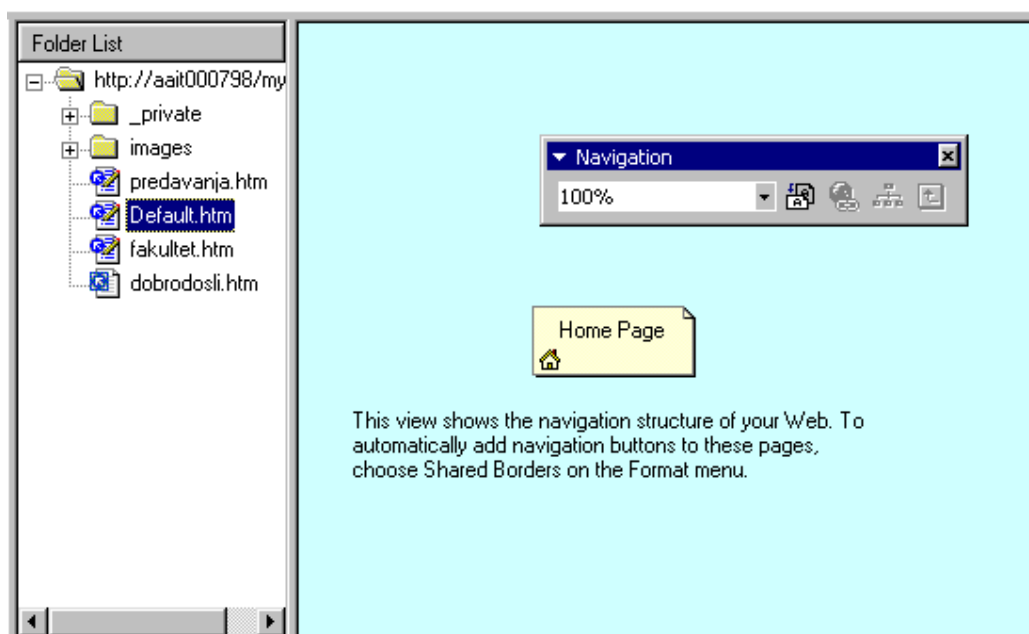


Legenda:

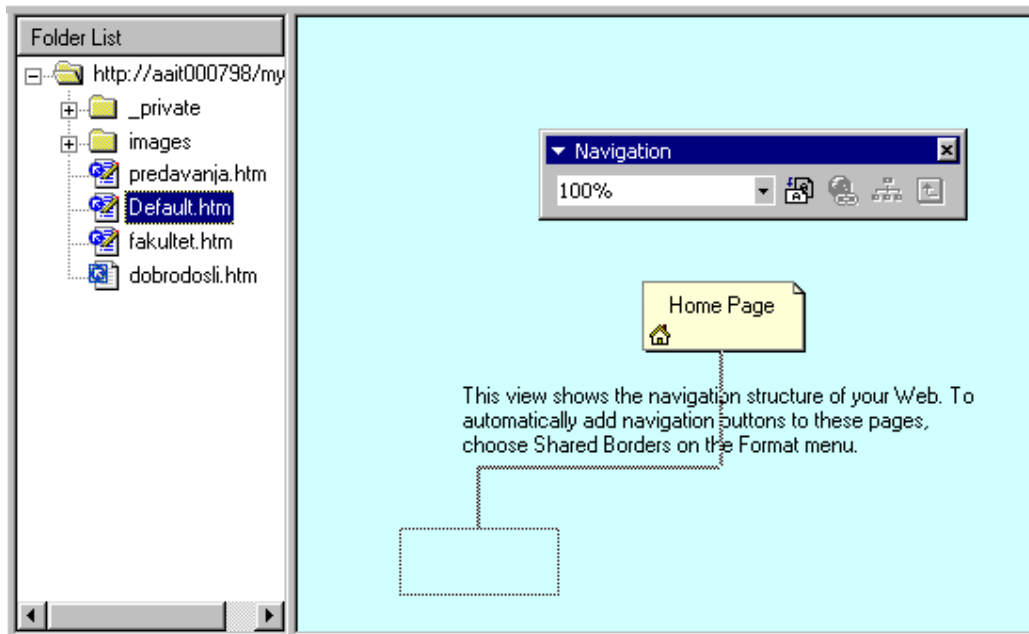
- zoom – uvećanje
- portrait/landscape – portret/položeni grafički prikaz
- external hyperlink – link koji se nalazi van vašeg web-a
- subtree only – samo prikaz podstabla

Pravljenje navigacionog polja

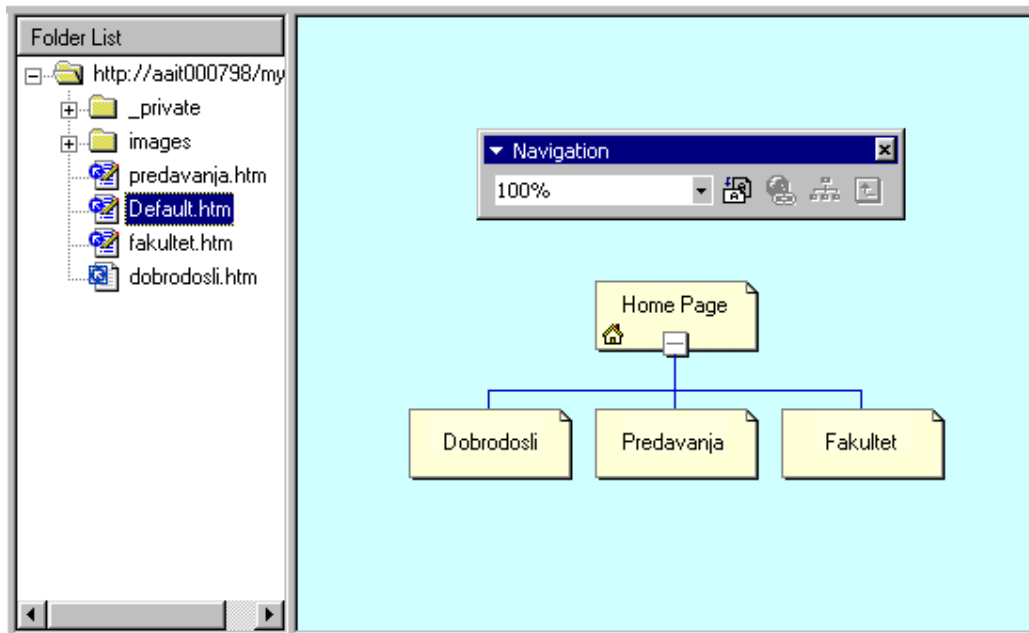
- Otvorite web u Navigation View. Jedna "matična" stranica bi se trebala pojaviti na plavoj pozadini ekrana



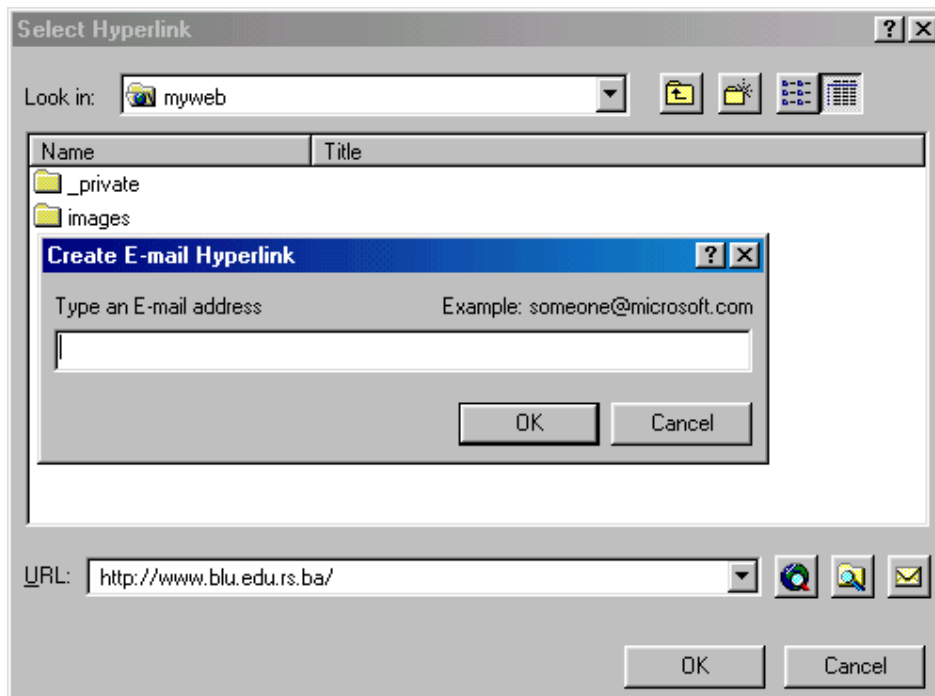
- Još stranica na navigaciono polje dodajete tako što kliknete na ime fajla u **Folder List** i "odvučete" ga u na plavu pozadinu navigacionog prozora. Relacioni veze će biti dodane između "matične" strane i "dete" strane. Taster miša puštate kada se relaciona veza pojavi.



- Nastavite dodavanje strana u navigaciono stablo. Stranice uvek mogu biti pomjerene na novu lokaciju ako napravite grešku, tako što kliknete na njih i vučete ih mišem na novu lokaciju.

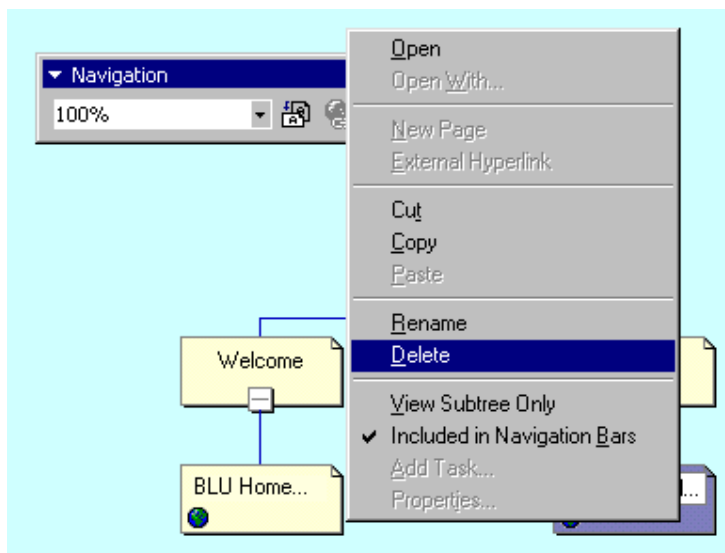


- Link na stranicu van vašeg web-a dodajete tako što selektujete stranicu sa na kojoj će se nalaziti link na spoljnu stranicu i kliknete na **external hyperling** dugme u polju sa navigacionim alatcima. Ukucate adresu (URL) počinjući sa "http://" u **URL: prozor Select Hyperlink** polja. Ako je link e-mail adresa, kliknite e-mail dugme na kralju URL linije koji je prikazan kao sličica koverta. Unesite e-mail adresu u **Create E-mail Hyperlink** polju i kliknite **OK**.

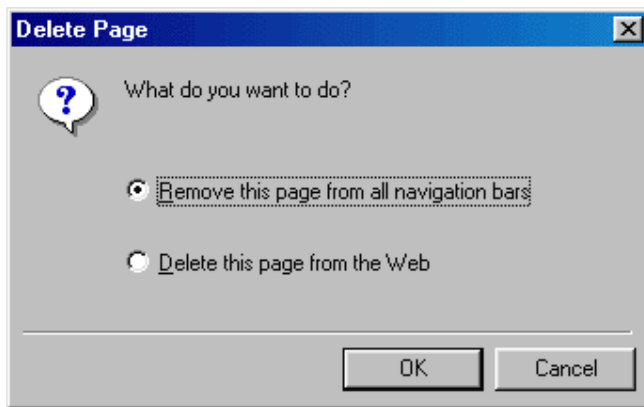


Brisanje stranica iz navigacionog stabla

Izbrišite stranicu iz navigacionog stabla tako što ćete kliknuti desnim tasterom na sličicu stranice i izabrati opciju **Delete** iz ponuđenog menija. Da biste zadržali stranicu u navigacionom stablu, ali da biste je uklonili iz navigacionog polja, izaberite **Included in Navigation Bars** kako biste uklonili kvačicu. Stranica će se sad pojaviti u sivoj boji u dijagramu.

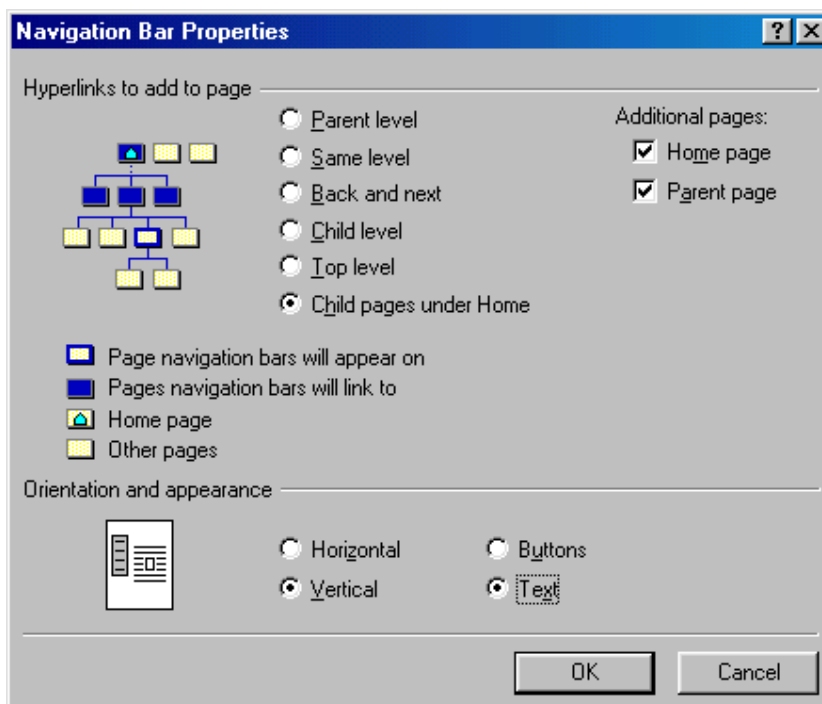


Ili izaberite: **Edit | Delete** iz menija i izaberite jednu od dve ponuđene dve opcije:



Atributi navigacionog polja

- Otvorite web stranicu iz navigacionog polja u **Page View**.
- Desnim tasterom miša kliknite na površinu u kojoj se pojavi navigaciono polje, ili ako navigaciono polje još nije napravljeno kroz **Shared Borders**, izaberite **Insert | Navigation Bar...** iz menija.



- Izaberite koje stranice treba da se pojave kao linkovi u navigacionom polju birajući neku od opcija pod **Hyperlinks to add to page**. Slika stabla će vam omogućiti da vidite kako će to izgledati.
- Selektujte **Home page** i **Parent page** polja pod **Additional pages** ako se i te stranice trebaju pojaviti u navigacionom polju.
- Označite i opcije pod **Orientation and appearance** kao što je orijentacija linkova (kako će biti složeni: horizontalno ili vertikalno) i **Buttons** ili **Text** (da li će se linkovi pojaviti kao dugmad (Buttons) ili kao tekst (Text)).
- Kliknite **OK** kada završite.

Cascading Style Sheets

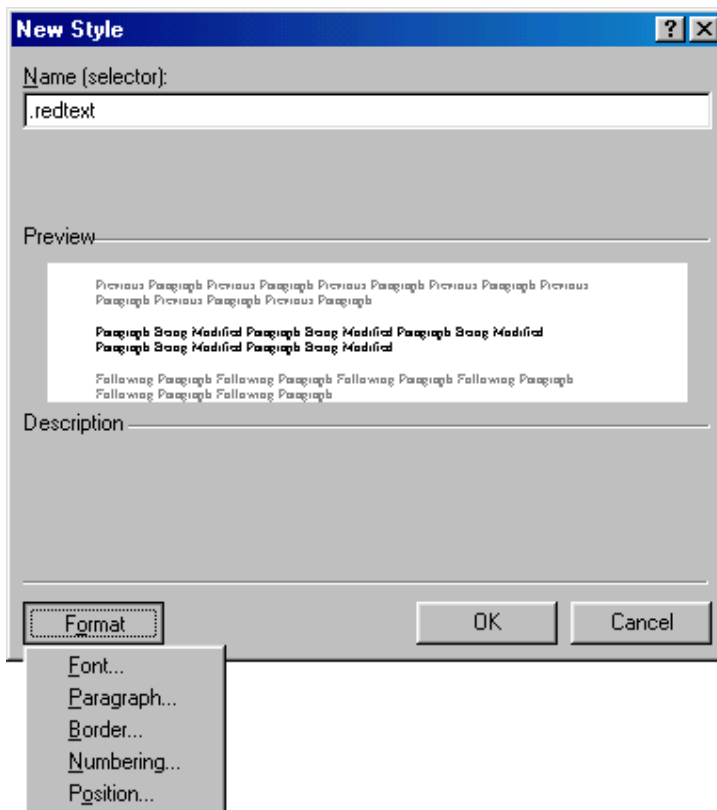
- Napravite ugrađeni stil
- Nalijepite novi stil
- Uvučeni stilovi
- Upotreba postojećih spoljnih stilova
- Napravite spoljni stil
- Link na spoljni stil
- Mijenjanje spoljnog stila

Cascading Style Sheets (CSS) vam omogućavaju da oblikujete web stranice podešavajući attribute fontova kao što su veličina, boja, razmak između karaktera, atributi paragrafa, okvire i sjenke tekst polja i sl... Stil može biti dodijeljen web stranici na tri načina:

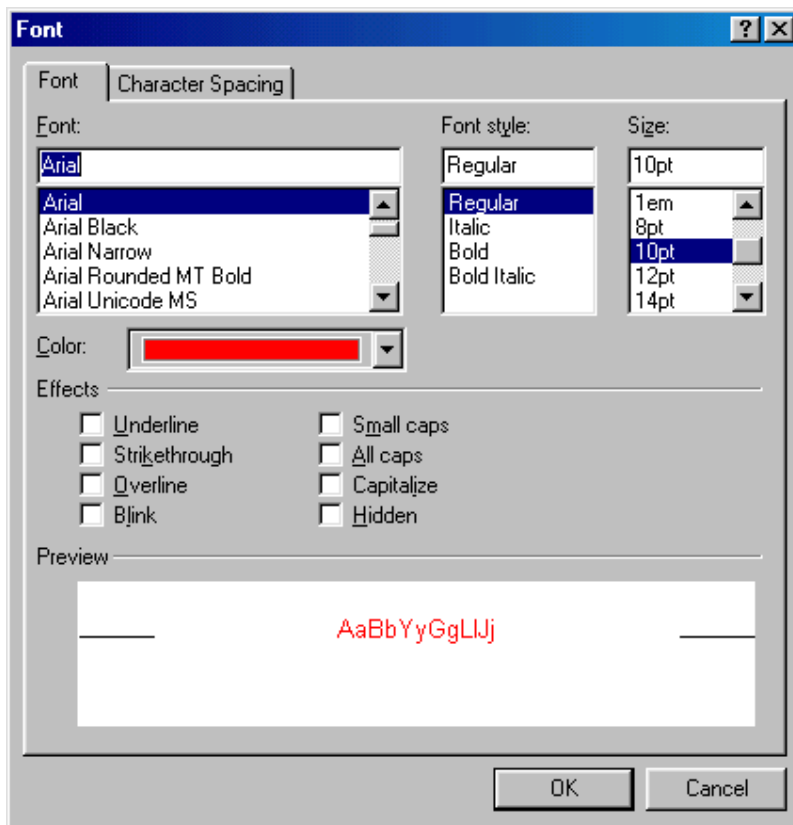
1. **Embed style sheet (ugradi stil)** u web stranicu izlistavajući attribute stila na vrhu stranice.
2. Dodijelite **Inline styles (unutrašnje stilove)** da dodijelite individualne elemente na stranicu.
3. Link na **external style sheet (spoljni stil)** ako će više stranica imati isti stil. Upotrebljavajući ovaj metod, attribute stila mijenjate na jednom mjestu dok se primijene rezultuju na svim stranicama kojima je stil dodijeljen. Ovi spoljni stilovi se snimaju u poseban fajl čija je ekstenzija **.css**.

Pravljenje ugrađenog stila

- Izaberite **Format | Style** iz menija.
- Kliknite na dugme **New** da biste napravili novi stil.
- Otkucajte ime stila tako što će prvi karakter imena biti tačka (.) u polju **Name (selector)**. Slika ispod je primjer jednog stila koji će napraviti crveni tekst.



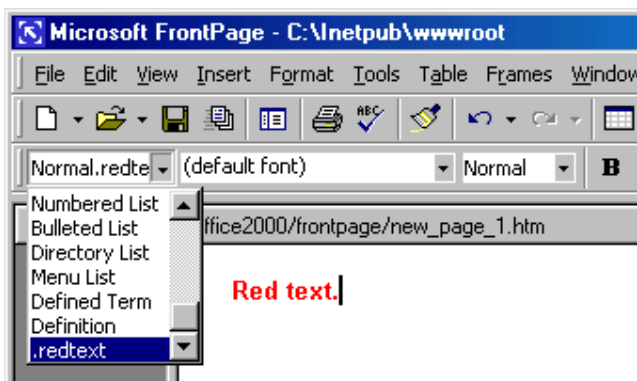
- Kliknite dugme **Format** da izaberete jedan od elementa kojem ćemo dodijeliti stil. U ovom primjeru ćemo prvo promijeniti stil fonta. Znači prvo izaberite **Font...**
- Iz **Font** dijalog prozora izaberite font Arial pod **Font**, veličinu 10pt pod Size, i boju u crvenu pod **Color**. Pošto ste napravili promijene kliknite **OK**.



- Ako želite izaberite druge elemente pod dugmetom **Format** i napravite željene promijene. Kada ste željenim elementima dodijelili stilove kliknite **OK** kako biste završili sa pravljenjem stila.

Dodijelite novi stil

Da biste dodijelili novi stil koji ste napravili, označite tekst kojem želite dodijeliti stil pa potom izaberite svoj napravljeni stil. Stil se nalazi izlistan u style meniju formatting polja sa alatima. Izaberite na stelicu dole polja polja sa stilovima i kada pronadjete stil koji ste napravili kliknite na njega.



Inline styles (ugrađeni stilovi)

Neki stilovi za oblikovanje, kao što su atributi fonta, okviri i osjenčenja, se automatski dodjeljuju određenim elementima kao što su dijelovi teksta, paragrafi, i odjeljci. Neki drugi stilovi koji se dodjeljuju tabelama i elementima forme mogu biti dodijeljeni na slijedeće načine:

1. Selektujte tabelu ili element(e) forme i izaberite **Format | Properties...** iz menija.
2. Kliknite na dugme **Style...** u prozoru za attribute (properties window).
3. Stilovi koje ste već napravili nalaze se izlistani u **Class** padajućem meniju. Izaberite neki od ovih stilova ili kliknite **Format** dugme da promijenite vrijednost nekog od elemenata.
4. Kliknite **OK** kada ste završili.

Upotreba postojećih stilova

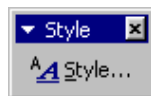
FrontPage dolazi sa već predefinisanim stilovima koji mogu biti dodati vašim web stranicama. Od pomoći je pogledati kod postojećih stilova kako bi stekli bolji uvid u način na koji se prave stilovi kako bi mogli svoje buduće stilove praviti na bolji način. Slijedite slijedeće korake kako biste snimili jedan od predefinisanih stilova kao eksterni CSS za upotrebu na vašim web stranicama.

- Izaberite **File | New | Pages** iz menija i kliknite **Style Sheets** spremnik.
- Izaberite jedan od stilova kako biste vidjeli Description a zatim kliknite na **OK**.
- Stil će se pojaviti u prozoru. Snimite stil koristeći .css ekstenziju.

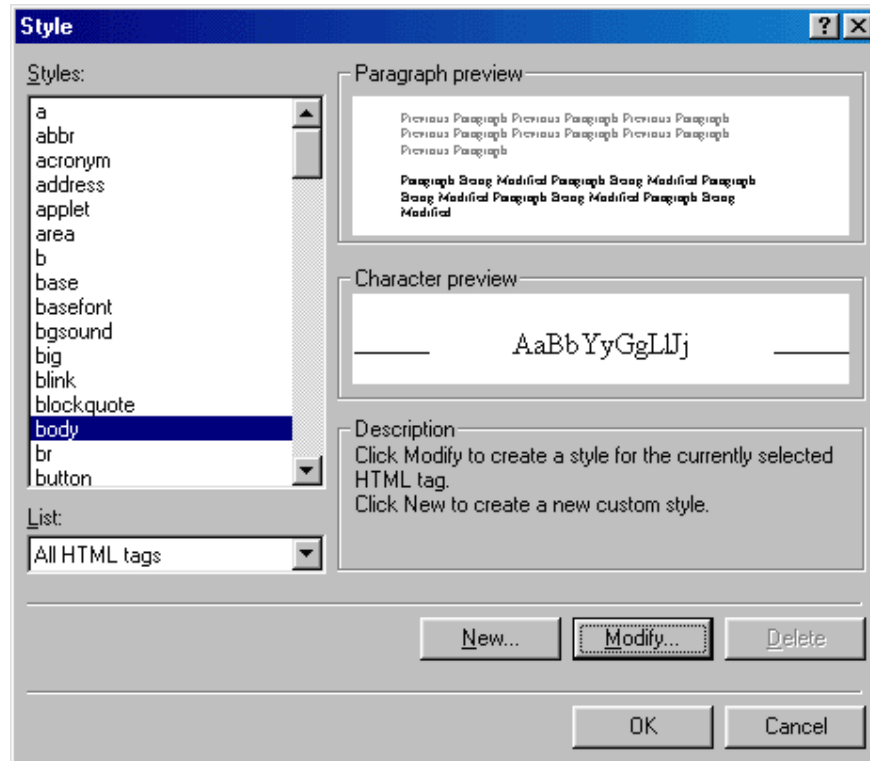
Pravljenje spoljnog stila

Da bi ste napravili spoljni stil slijedite slijedeće korake:

- Izaberite **File | New | Pages** iz menija i kliknite **Style Sheets** spremnik, a potom izaberite **Normal Style Sheet**.



- Na ekranu će se pojaviti prazna stranica sa malim Style poljem za alate. Kliknite na **Style...** dugme.



- Selektujte neki od elemenata sa liste u polju **Styles** koji želite da dodate i kliknite na dugme **Modify...** Na primer selektujte element **"body"** kako bismo promijenili osnovni stil teksta na stranici.
- Kliknite na **Format** dugme na prozoru i izaberite elemente koje želite da budu oblikovani. Da biste promijenili osnovnu veličinu fonta u ovom primjeru izaberite **"Font..."**. Izaberite "Arial" sa liste fontova i "10pt" liste veličina fonta.

Napomena – Pošto smo prešli uputstvo za tekst (**Font properties** pod **Page properties**), prednost je izabrati više fontova sličnog oblika u slučaju da posjetilac vaše stranice nema font koji ste vi odabrali. Slični fontovi su tipa sans-serif, Arial, Verdana, Geneva i sans-serif, a serif fontovi su Times New Roman i Times. Unesite imena fontova u polje **Font**, odvajajući imena zarezom.

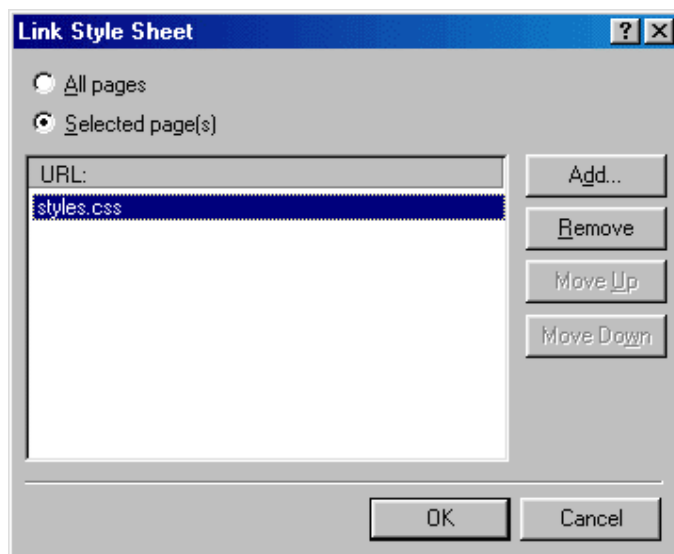
Kliknite **OK** kada ste završili.

- Kliknite **OK** u **Modify Style** prozoru.
- Moćete primjetiti u listu stilova da je i ovaj stil sad izlistan. Kliknite **OK** da biste izašli iz **Style** prozora ili izaberite neki drugi element za modifikovanje.
- Snimite stil u **.css** formatu.

Linkovanje na postojeći stil

Nakon što ste napravili jedan vanjski stil on mora biti linkovan na vašu stranicu kako bi bio dodijeljen stranici.

- Otvorite web stranicu kojoj želite dodijeliti stil i u meniju izaberite **Style | Style Sheet Links**.

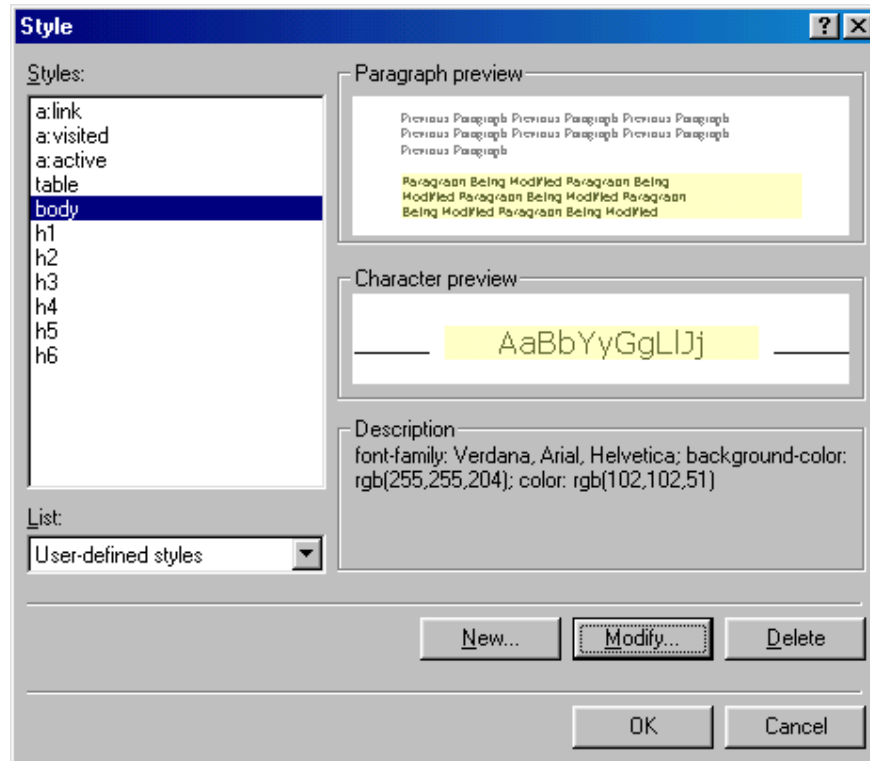


- Kliknite **Add...** u **Link Style Sheet** dijalog prozoru.
- Izaberite **.css** fajl, zatim kliknite **OK**.

Da biste uklonili link na neki vanjski stil, selektujte željeni stil i kliknite dugme **Remove** u **Link Style Sheet** dijalog prozoru.

Modifikovanje vanjskog stila

- Otvorite **.css** fajl u FrontPage-u.
- Selektujte **Format | Style** iz menija.
- Označite stil koji želite da modifikujete i kliknite **Modify** dugme.

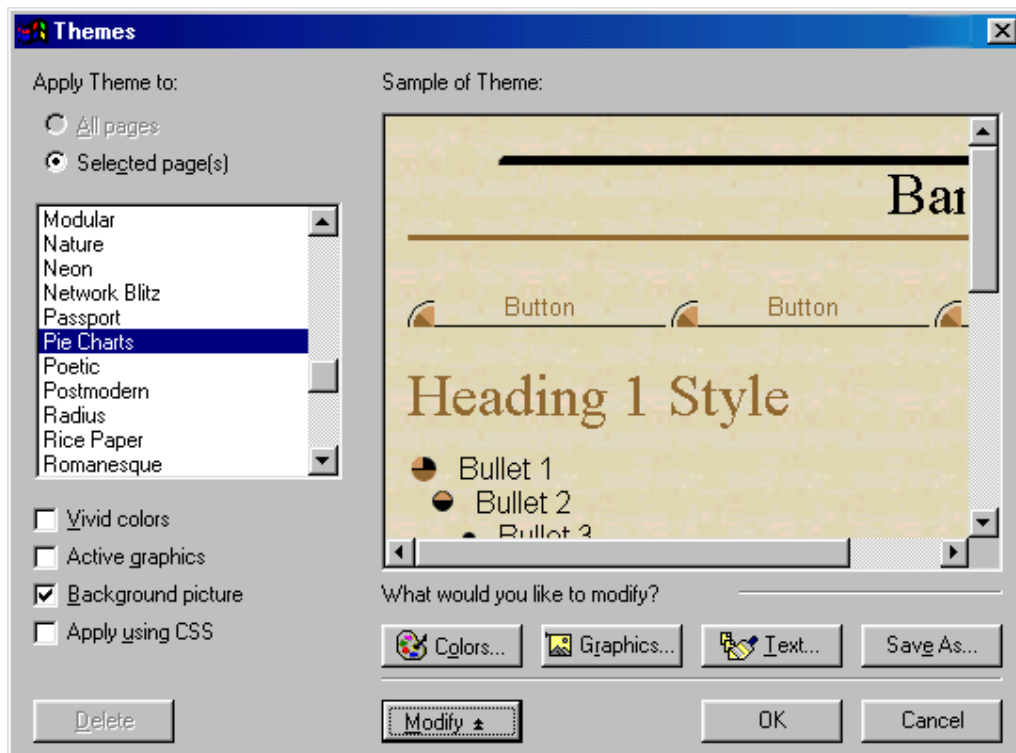


- Napravite neophodne promjene iz menija dugmetom **Format**.
- Kliknite **OK** kada ste završili i snimite stil.

Modifikovanje tema

- Kolor
- Grafika
- Tekst
- Snimanje modifikovane teme

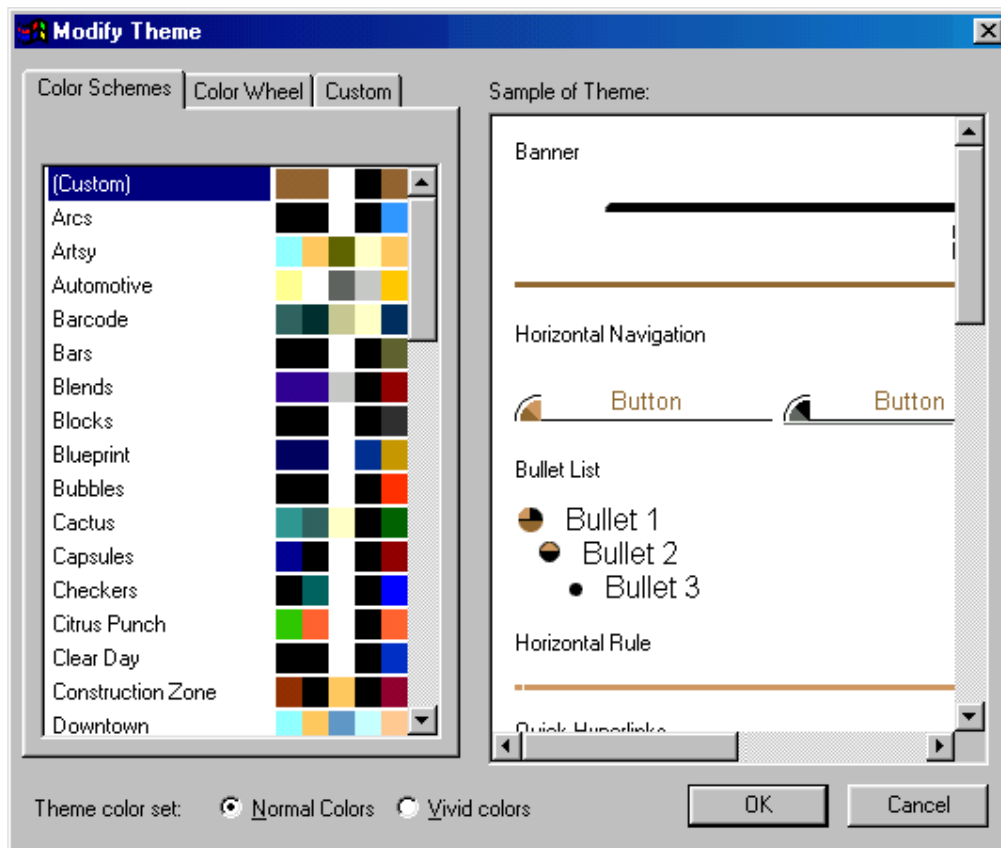
Teme koje dolaze uz FrontPage mogu biti prilagođene vašim potrebama. Ako ste već dodijelili neku temu vašoj stranici da biste je modifikovali treba da uradite slijedeće. Prvo iz menija izaberite **Format | Themes** i kliknite dugme **Modify**. Ova akcija će otkriti dodatne opcije za modifikovanje teme.



Boje (Colors)

Kliknite dugme **Colors...** da promijenite kolor šemu

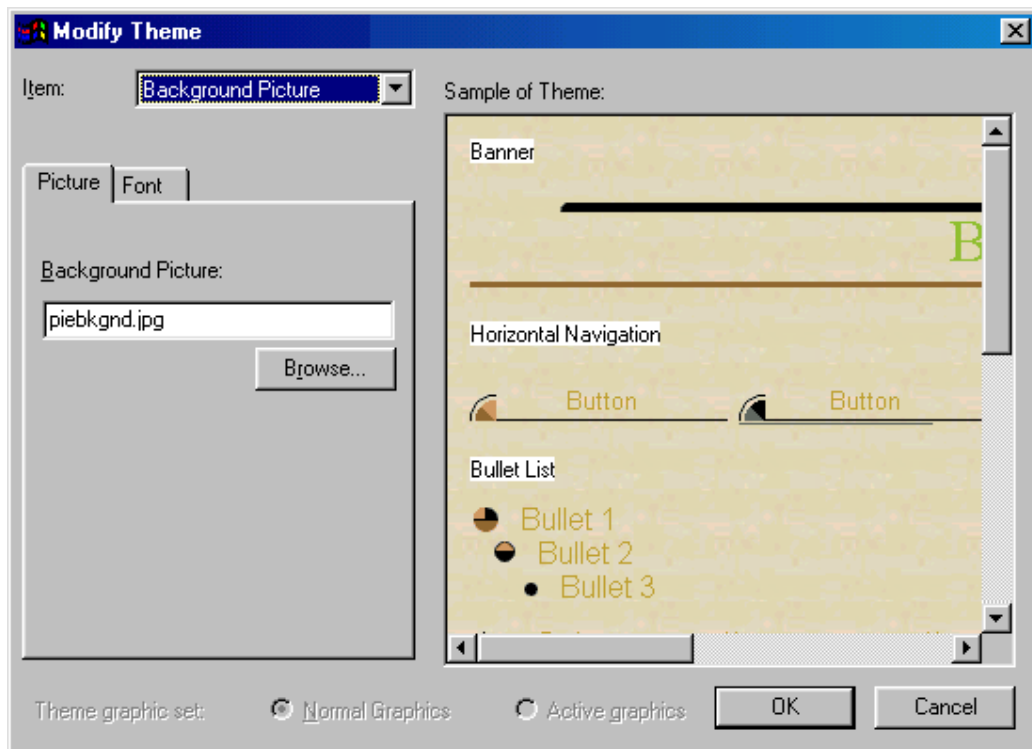
- **Color Schemes** spremnik – izaberite postojeću kolor šemu iz ponuđene liste i u polju **Sample of Theme** ćete dobiti pregled tih boja.
- **Color Wheel** spremnik – kliknite i vucite boje u listi boja da promijenite kolor šemu. **Brightness** klizač služi da posvijetlite ili potamnite boje.
- **Custom spremnik** – promijenite svaki tekst tip posebno birajući stavke iz padajućeg menija i dodjeljujte im boje.
- Kliknite **OK** kada ste završili modifikovanje vaše kolor šeme.



Grafika (Graphics)

Oznake nabiranja, baneri i pozadine isto tako mogu biti promijenjeni. Kliknite na dugme **Graphics...** da promijenite slike u temi.

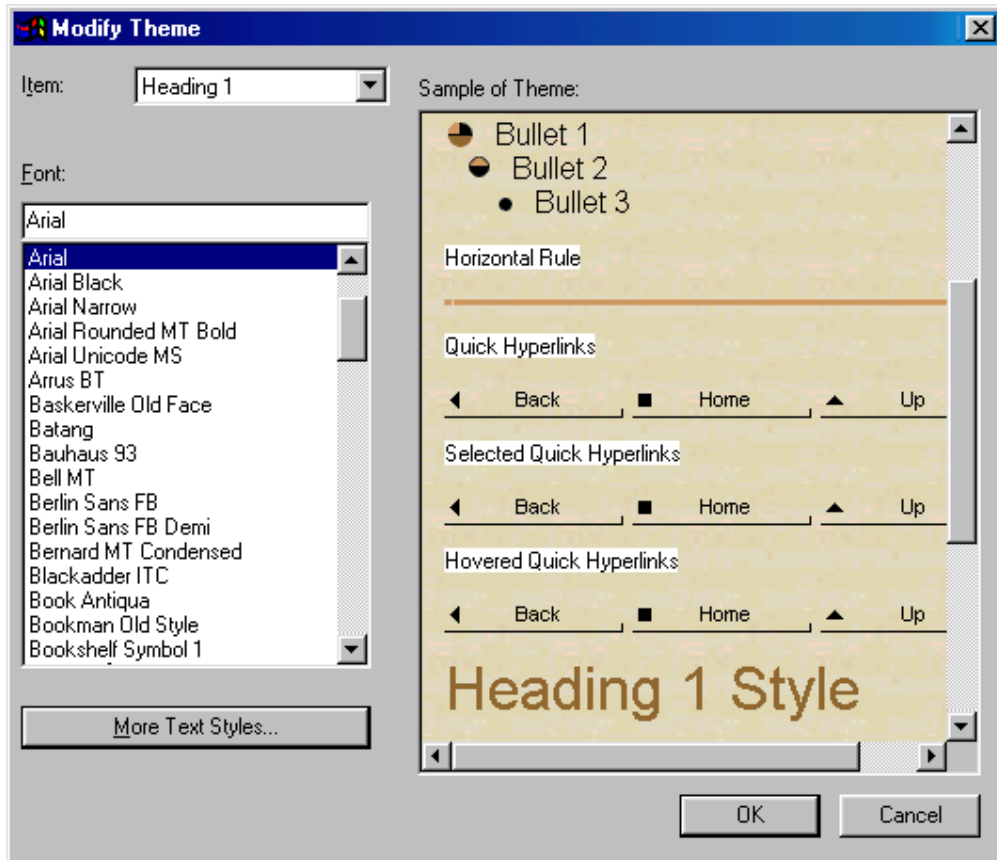
- Izaberite stavku iz padajućeg menija. Promijenite slike u tekst polju koje se nalazi pod spremnikom **Picture**, **Background Picture (pozadina)**, i fontove koji su u upotrebi pod spremnikom **Font Tab**.
- Na dnu prozora selektujte "**Normal Graphics**" za statične slike i "**Active Graphics**" za Java aktivne aplete.
- Kliknite **OK** pošto ste završili.



Tekst (Text)

Text... dugme će otvoriti opcije za promijenu fonta elemenata u temi.

- Izaberite tekst element iz **Item** padajuće liste a onda promijenite font u željeni u **Font** listi.
- Kliknite dugme **More Text Styles...** da promijenite dodatne atribute teksta.



Snimanje modifikovane teme

Ako planirate upotrebljavati modifikovanu temu i na drugim stranama, možete je snimiti za kasniju u potrebu. Kliknite **Save As** dugme u **Themes** dijalog prozoru i unesite ime za modifikovanu temu.

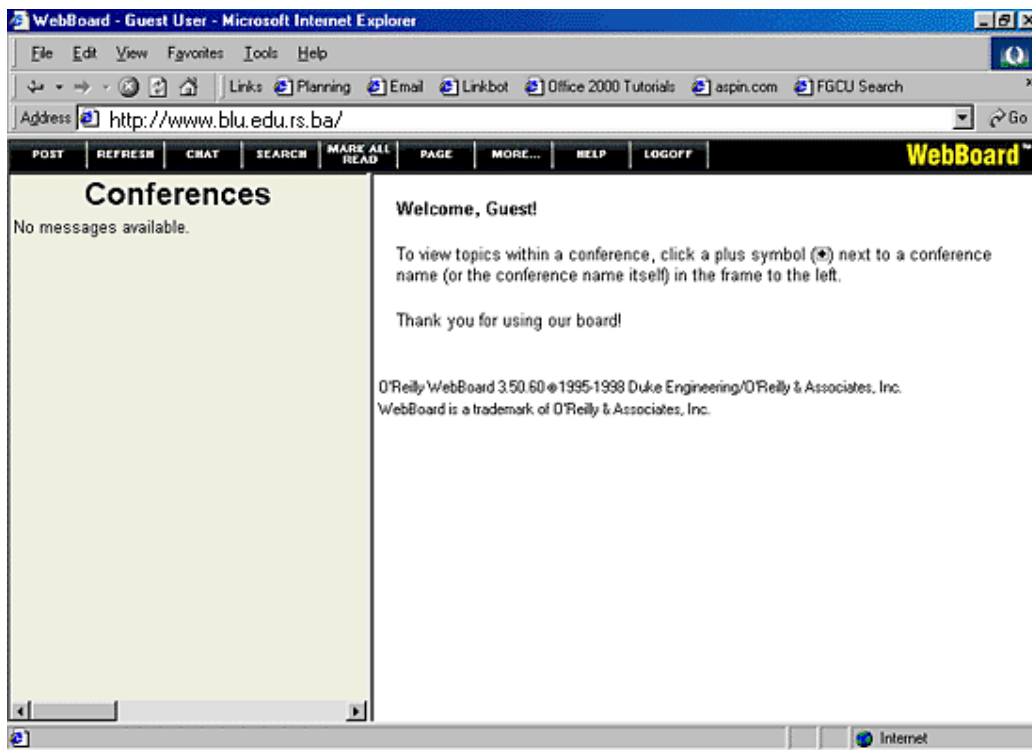
Frejmovi (Frames)

- Šta su frejmovi?
- Pravljenje stranica sa frejmovima.
- Atributi frejma.
- Linkovanje unutar frejmova.
- Stranice bez frejmova.

Šta su frejmovi?

Frejmovi dijele web stranicu u sekcije od kojih svaka ima drugačiju HTML stranicu od koje se sastoji, sa sopstvenim klizačima. Ovo može biti korisno za bilo koji web koji zahtijeva da jedan dio stranice bude statičan dok se drugi može skrolovati. Na primjer želite da smjestite linkove svog web-a u statični dio a tekst i grafiku odnosno sadržaj u dinamički dio. Postoji više loših strana prilikom upotrebe frejmova, uključujući sporije učitavanje stranica, i probleme sa linkovanjem i štampanjem, zato budite sigurni da su frejmovi ono što vam je zaista neophodno.

Kao jedan primjer su web diskusije nekog fakulteta koji objavljuje svoje rasporede. Kao na primjeru slike, crno navigaciono polje, lista predavanja, i konkretan tekst du tri odvojena frejma, od kojih svaki ima svoju posebnu HTML stranu.

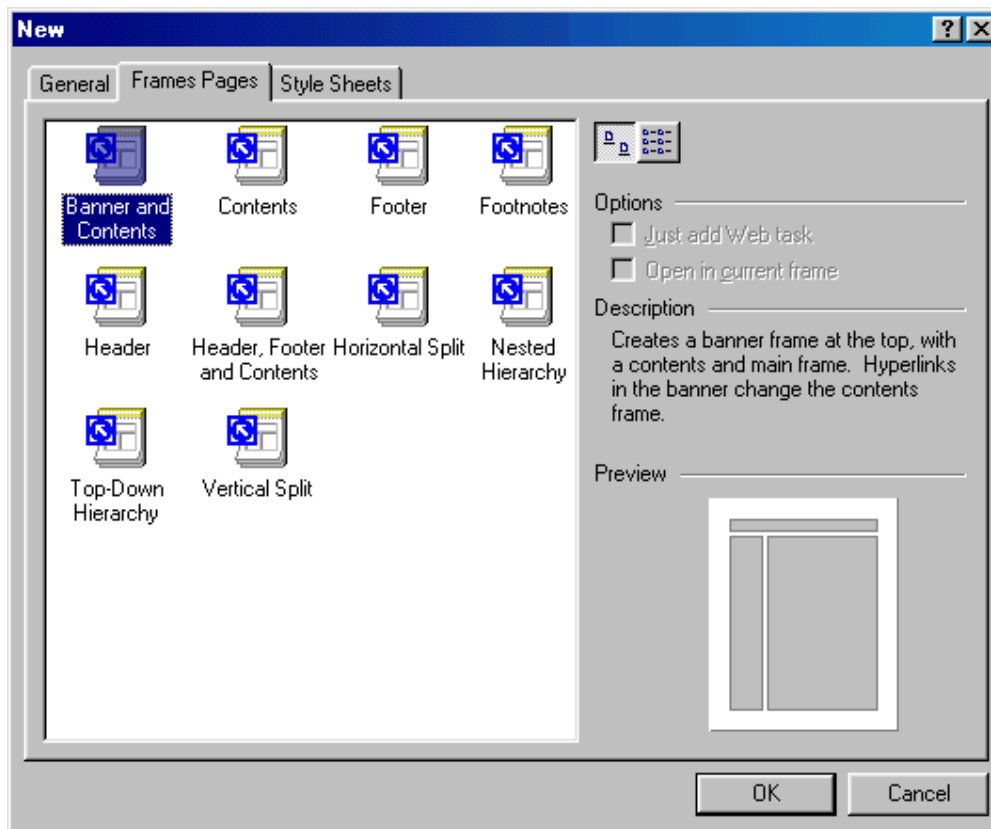


Frejmovane strane se u stvari sastoje od više HTML strana i tačan broj zavisi od broja frejmova na web stranici. Glavna strana (**main page**) se zove i parent page (**matična strana**). Ova strana sadrži instrukcije za oblik i lokaciju frejmova, i linkove na strane koje se trebaju inicijalno učitati za saki frejm, ali ne uključuje stvaran tekst ili grafiku za taj frejm. Prema toge web diskusija prikazana na slici se sastoji od četiri stranice: Matičnu i četiri stranice sa sadržajem. Treba da imate ovo na umu kada snimate web stranice sa frejmovima, jer će vas FrontPage pitati za ime svake posebne stranice.

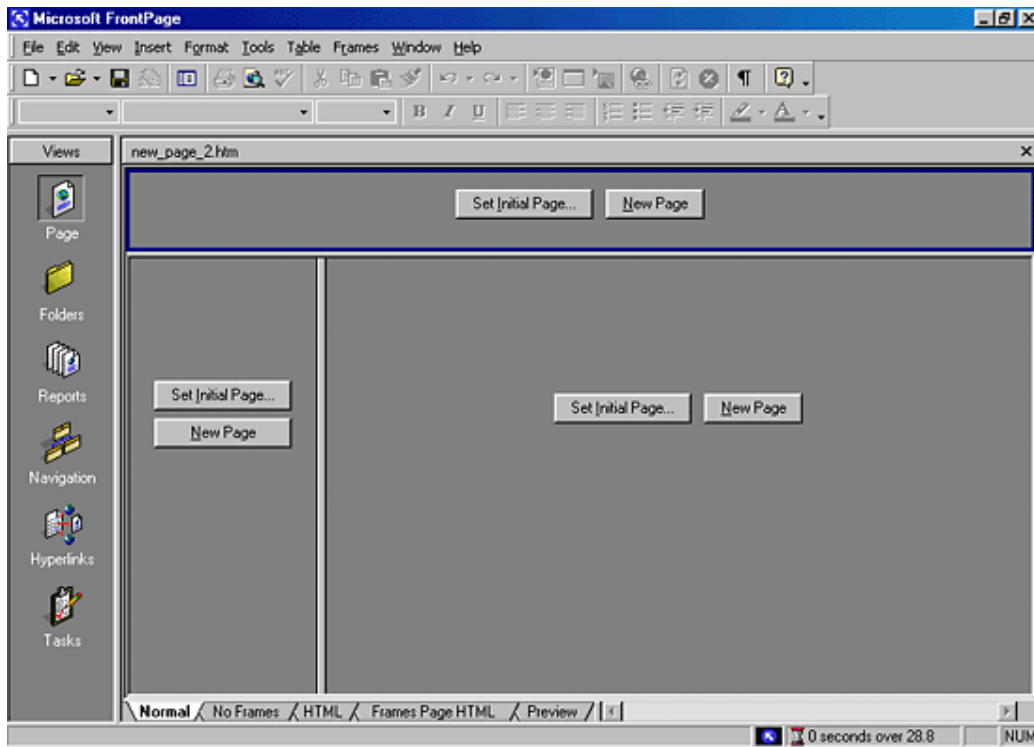
Pravljenje frejmova stranice

Frejmove za web stranicu pravite na slijedeći način:

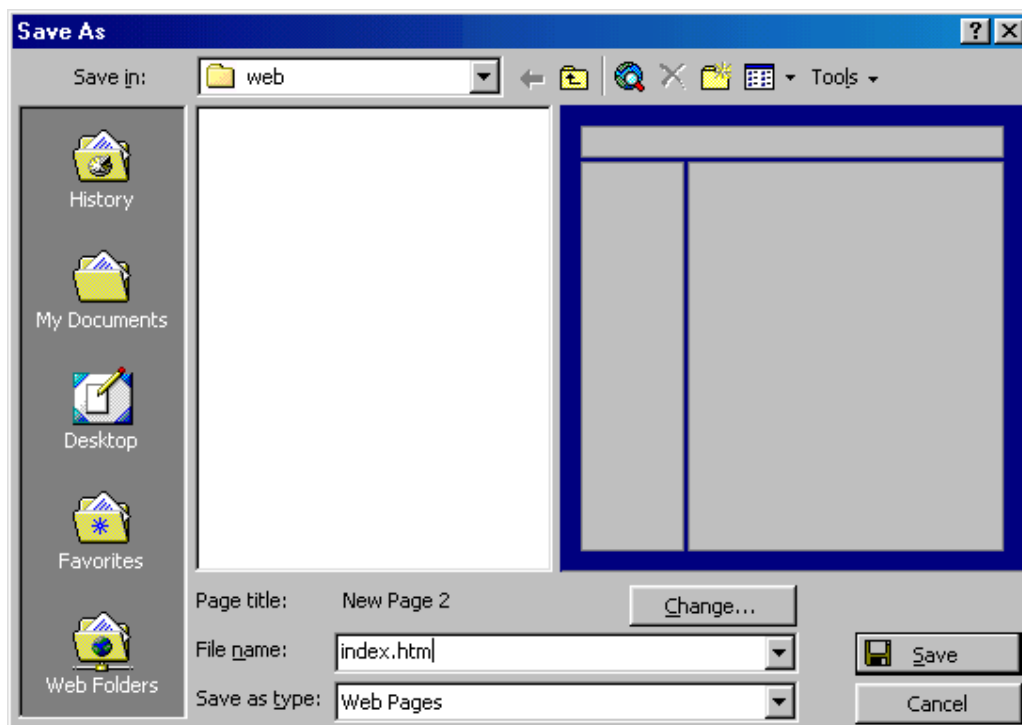
- Izaberite **File | New | Page** iz menija i selektujte **Frames Pages** spremnik.



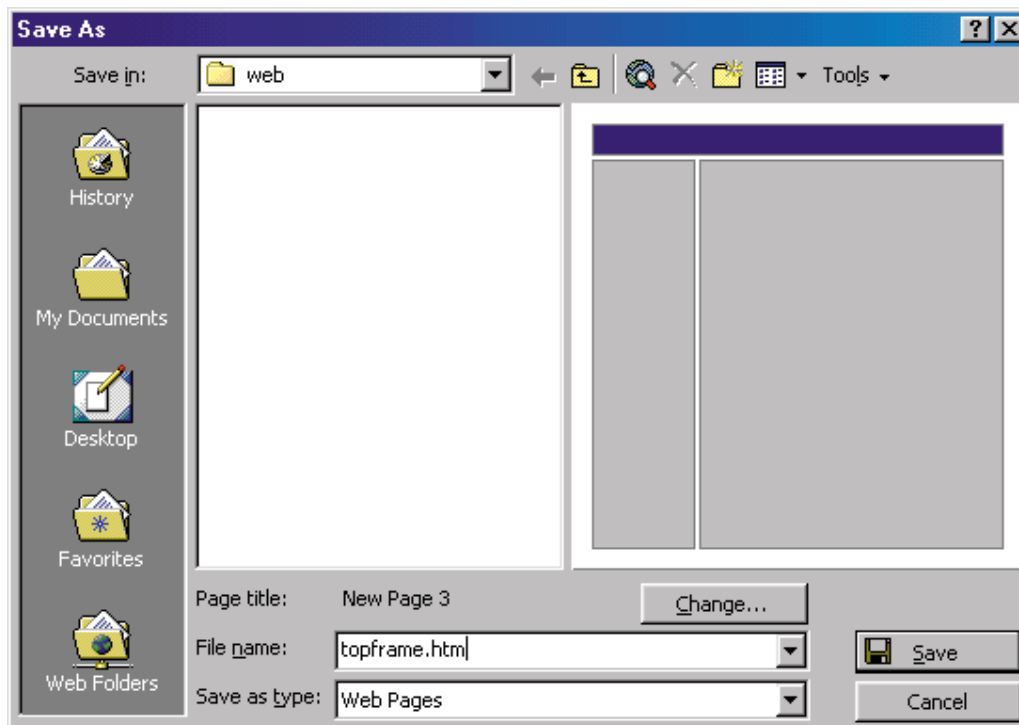
- Izgled svakog od izbora možete vidjeti kliknuvši mišom na jednu od ikona u **Preview** sekciji dijaloga prozora **New**. Iaberite ikonu čiji raspored frejmova vam najviše odgovara i kliknite **OK**.
- Kada se posmatra u **Page view**, web stranica će biti podijeljena u frejmove shodno vašem izboru. Svaki frejm će imati opciju "**Set Initial Page...**" i "**New Page**". Kliknite "**New Page**" ako već nemate napravljenu HTML stranicu za postojeći frejm, ili kliknite "**Set Initial Page...**" ako već imate unaprije definisane strane. Ako izaberete opciju "**New Page**" pozadina tog frejma će se trenutno pretvoriti u bijelu i vi ćete moći da u tom frejmu pravite stranicu, ubacujući tekst i grafiku. "**Select Initial Page...**" će u taj frejm ubaciti prethodno napravljenu stranicu.



- Snimite stranice frejmova tako što ćete u meniju izabrati **Files | Save As**. FrontPage će zahtijevati da prvo snimite matičnu stranu (main page) a potom za svaku od ostalih stranica. Dijagram sa desne strane dijalog prozora **Save As** će osvijetliti deo frejma koji snimate. Slika ispod pokazuje kako dijagram osvetljava sve stranice u plavo, govoreći nam da se u tom trenutku snima matična strana.

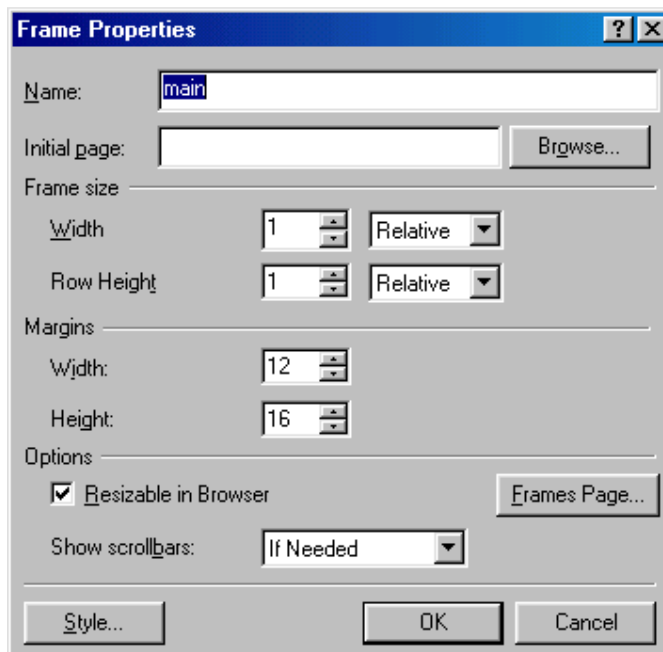


U slijedećoj slici prikazano je kako se u tom trenutku snima gornji frejm.



Atributi frejma

Desnim tasterom kliknite na ivicu frejma, prije ili poslije njegovog sadržaja i izaberite **Frame Properties** iz ponudjenog menija.



Name (ime) morate dodijeliti ime svakom frejmu u svrhu linkovanja između frejmova.

Initial Page (inicijalna stranica) dodijelite inicijalnu HTML stranicu.

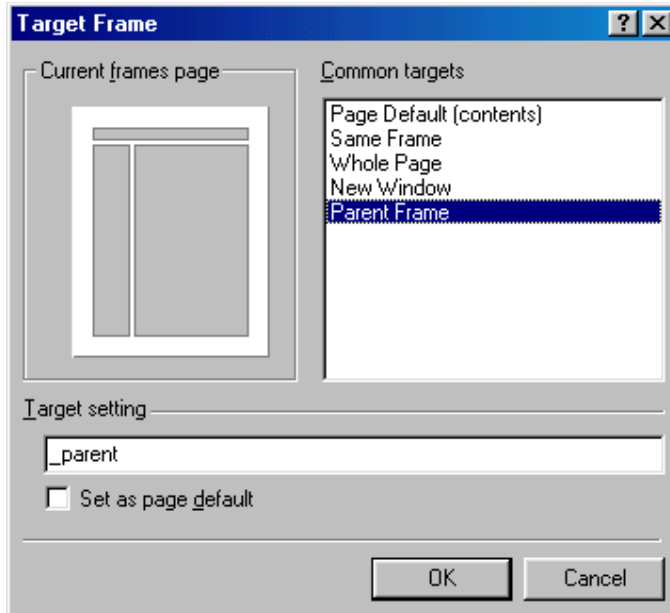
Frame size (veličina frejma) Odredite širinu i visinu frejma u apsolutnim tačkama ili u procentima u odnosu na veličinu ekrana.

Options (opcije) Označite **"resizable in Browser"** ako posetilac strane treba biti u mogućnosti da menja širine i visine frejmova. Selektujte

"Show scroll bars" ako bi u frejmu trebao da se pojavi klizač, odnosno da frejm ima mogućnost skrolovanja.

Linkovanje sa frejmovima

Kada pravite link sa stranice u frejmu, kliknite na dugme sa slikom olovke, pored opcije **Target Frame** koja se nalazi u **Create Hyperlink** dijalog prozoru. Izaberite adekvatan cilj za svoj link iz **Common targets** polja.



Page Default opcija će učitati stranicu u predefinisani frejm označen u zagradama (sadržaj)

Same Frame će učitati nofu stranicu u isti frejm.

New Window će otvoriti novi prozor browsera.

Parent Window će učitati stranicu u trenutni prozor.

Stranica bez frejmova

Ranije verzije browsera ne podržavaju frejmove, zato je

preporučljivo spremiti stranice za korisnike ovih browsera. Napravite »No Frames« »Bez frejmova« iz spemnika na dnu stranice. Upotrebite taj link na primer da biste linkovali korisnika na download novijih browsera ili na stranice koje ne koriste frejmove.

Components (komponente)

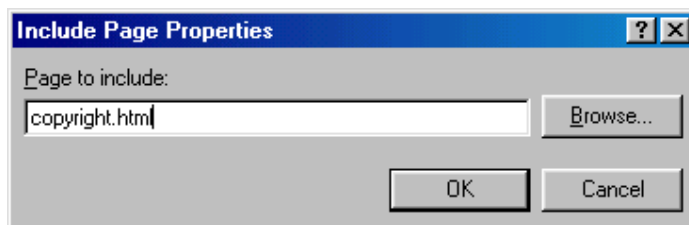
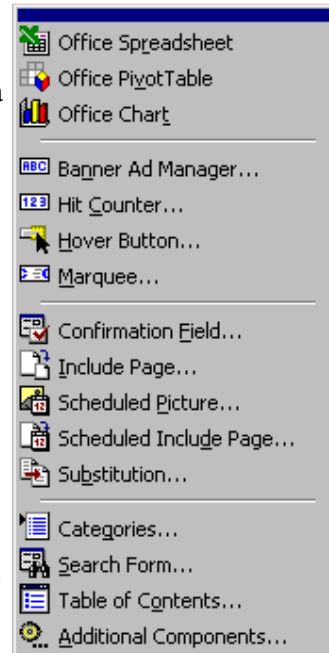
- Includes
- Planirana slika (Scheduled picture)
- Planirani include (Scheduled include)
- Datum i vrijeme
- Forma za pretragu

Pristupite meniju Components prikazanom na desnoj strani birajući u meniju **Insert | Component**. Da podesite ovaj meni da bude stalno na ekranu (plivajući), kliknite na plavi dio u vrhu i odvučite ga negdje na stranici. Web stranice moraju biti snimljene kako bi ste mogli upotrebljavati komponente iz menija.

Includes (uključivanja)

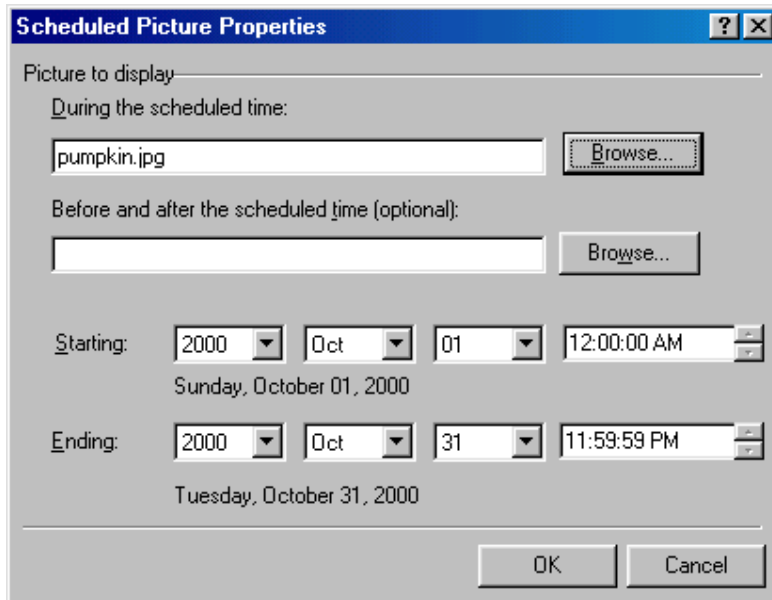
Mogućnost Include vam omogućuje da prikazujete jednu stranicu unutar druge. Ovo često može biti od pomoći kada ubacujete neke stvari koje se pojavljuju na mnogim stranicama, menija, ali i prilikom komplikovanih dizajnerskih rešenja. Jednostavan primjer je ubacivanje copyright informacija. Kada poželite da promijenite copyright informacije na svim stranicama promijenite je samo na stranici **copyright.html**. Podrazumijeva se da ste je već ubacili na ostale stranice.

Da uključite jednu web stranicu u drugu web stranicu, prvo postavite kursor na stranici gdje želite da se pojavi uključena strana. Potom selektujte **Insert | Component | Include Page** iz menija. Kliknite **Browse...** da izaberete stranicu koju želite da uključite a potom kliknite **OK**. Sadržaj uključene stranice će se pojaviti na ciljanoj stranici, ali sadržaj može biti modifikovan samo posebnim otvaranjem uključene stranice.



Planirana slika

Postavljanje planiranih elemenata za svrhu ima automatsko menjanje stranice u određeno vrijeme, gdje možemo podešavati i datum i vrijeme. Recimo dodavanje planirane slike vršimo tako što iz menija izaberemo **Insert | Component | Scheduled Picture...** Izaberite sliku (During scheduled time), a potom izaberite jednu opcionu sliku (Before and after scheduled time (optional – opciono)) koja će se pre i posle određenog vremena. Potom podesite početni i završni period. U ovom primjeru izabrana slika će stojati na web stranici cijeli mjesec oktobar. Kliknite **OK** pošto ste završili.

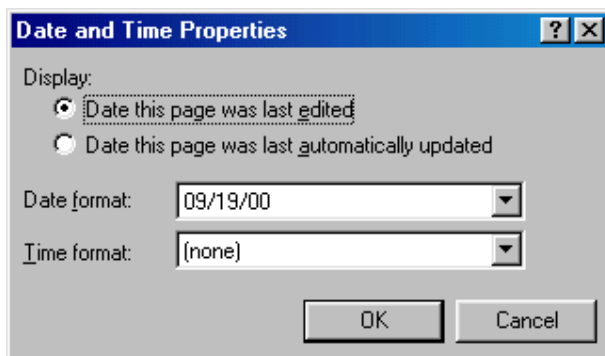


Planiranje uključene stranice

Planirana uključena stranica se podešava na sličan način na koji smo podešavali planiranu sliku. Iz menija izaberite **Insert | Component | Scheduled Include Page...** Potom podesite željenu stranicu i i podesite vremenski period.

Datum i vrijeme

Uvijek je dobro na stranice ubaciti "zadnji put ažurirano" na neko mjesto na stranici, već ovisno od dizajna strane, kako bi korisnik znao kada ste zadnji put promijenili sadržaj na stranici. FrontPage može automatski ažurirati ovaj datum svaki put kada je stranica snimljena. Stavite kursor na dio stranice na kojem želite ubaciti datum i iz menija izaberite **Insert | Date and Time...** Ako je stranica podepodešena na automatsko ažuriranje i ovaj datum bi treba da se pojavi kao "zadnje ažuriranje" izaberite "**Date this page was last automatically updated**" polje. Izaberite **Date format** a ako treba da se pojavi i vrijeme izaberite i **Time format**. Kliknite **OK** kada završite.



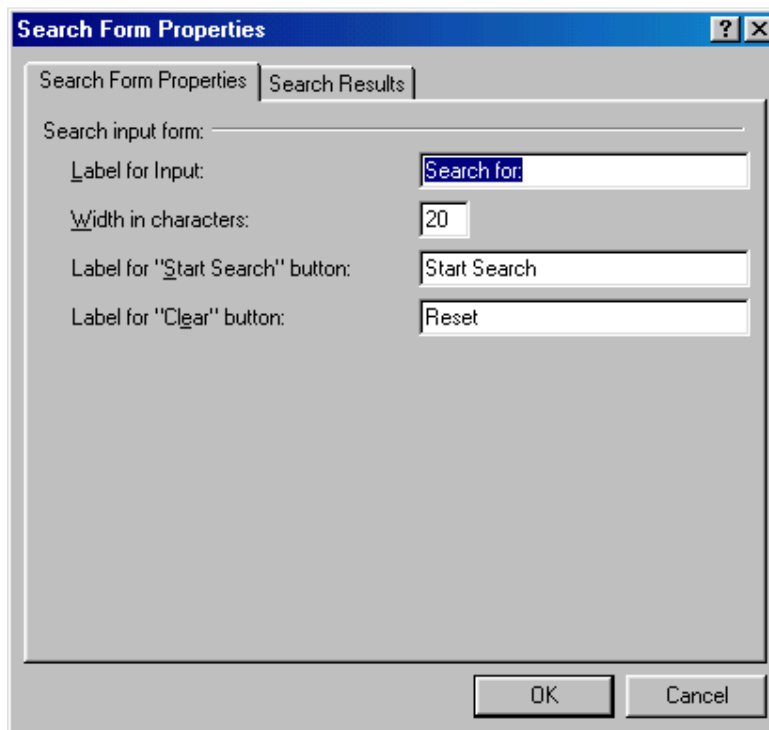
Search Form (formular za pretragu)

Dodajte formular za pretragu vašoj stranici birajući u meniju **Insert | Components | Search Form** iz meni bara. Ova opcija će automatski napraviti jednostavnu formu za pretragu.



The image shows a simple search form. It consists of a text input field with the placeholder text "Search for:". Below the input field are two buttons: "Start Search" and "Reset". The entire form is enclosed in a dashed rectangular border.

Preciznija podešavanja možete obaviti otvarajući **Search Form Properties** dijalog prozor kliknuvši desnim tasterom na miša na formu za pretragu i izabравši **Search Form Properties** od ponuđenih opcija.



The image shows a dialog box titled "Search Form Properties". It has two tabs: "Search Form Properties" and "Search Results". The "Search Form Properties" tab is selected. The dialog contains several settings:

- Search input form: (empty text box)
- Label for Input: Search for: (text box)
- Width in characters: 20 (text box)
- Label for "Start Search" button: Start Search (text box)
- Label for "Clear" button: Reset (text box)

At the bottom of the dialog are "OK" and "Cancel" buttons.

Label for input je tekst koji se pojavljuje prije tekst polja za traženje.

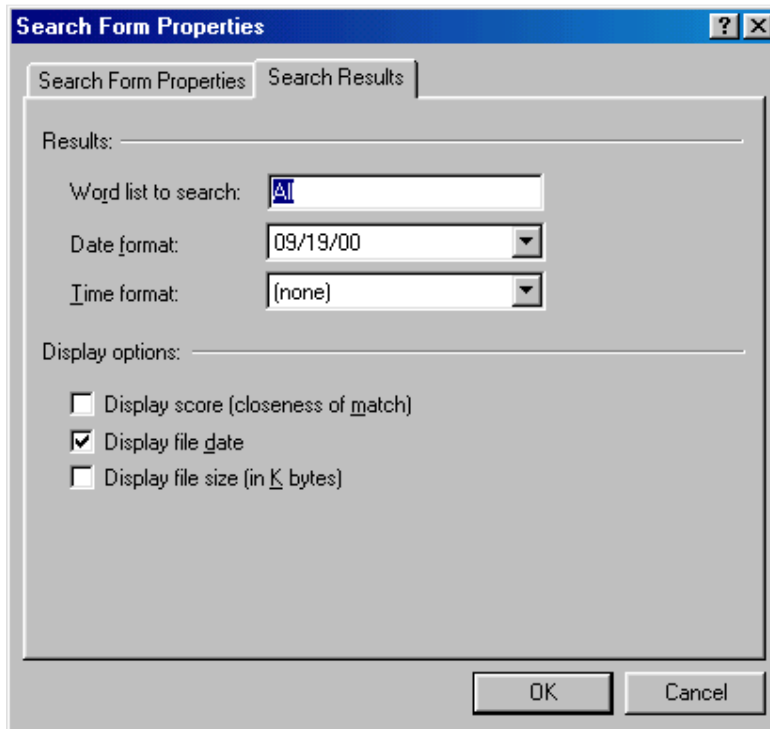
Width in characters je širina tekst polja za pretraživanje.

Labels for "Start Search" and "Clear" buttons je tekst koji se pojavljuje na dugmadima koja označavaju akcije počni pretragu i izbriši sadržaj tekst prozora.

Kliknite **Search Results** spremnik da bi ste oblikovali

rezultat poslije obavljene pretrage.

Date format. Izaberite oblik prikazivanja datuma i vremena prilikom prikazivanja rezultata.



Display Score
prilikom ispisivanja
rezultat pretrage
prikazuje koliko je
blizu pretraga za
određenu stranicu.
Veći broj označava
bolji rezultat.

Displaying file date
uključuje i datum
kada je fajl zadnji
put modifikovan.

Display file size
prikazuje veličinu
stranice u
kilobajtima.

Izrada Web prezentacije

- *praktični dio* -

Lukavica, ljetnji semestar 2006. godine

Uvod

Ovaj dio seminarskog rada je izložen u obliku kratkog kursa iz Microsoft-ovog FrontPage-a i ima zadatak da vas upozna sa osnovnim alatima ovog programa. Koristeći ovaj materijal bićete u stanju da uz minimum utrošenog vremena napravite svoju web prezentaciju. Trudio sam se da na jednostavan način opišem upotrebu najvažnijih stavki iz meni bara.

Prvenstveno zbog njene zastupljenosti, u svim slikama koje stoje uz tekst korištena je je engleska verzija FrontPage-a 2000. Radi lakšeg uočavanja izvorne riječi su napisane podebljanim slovima.

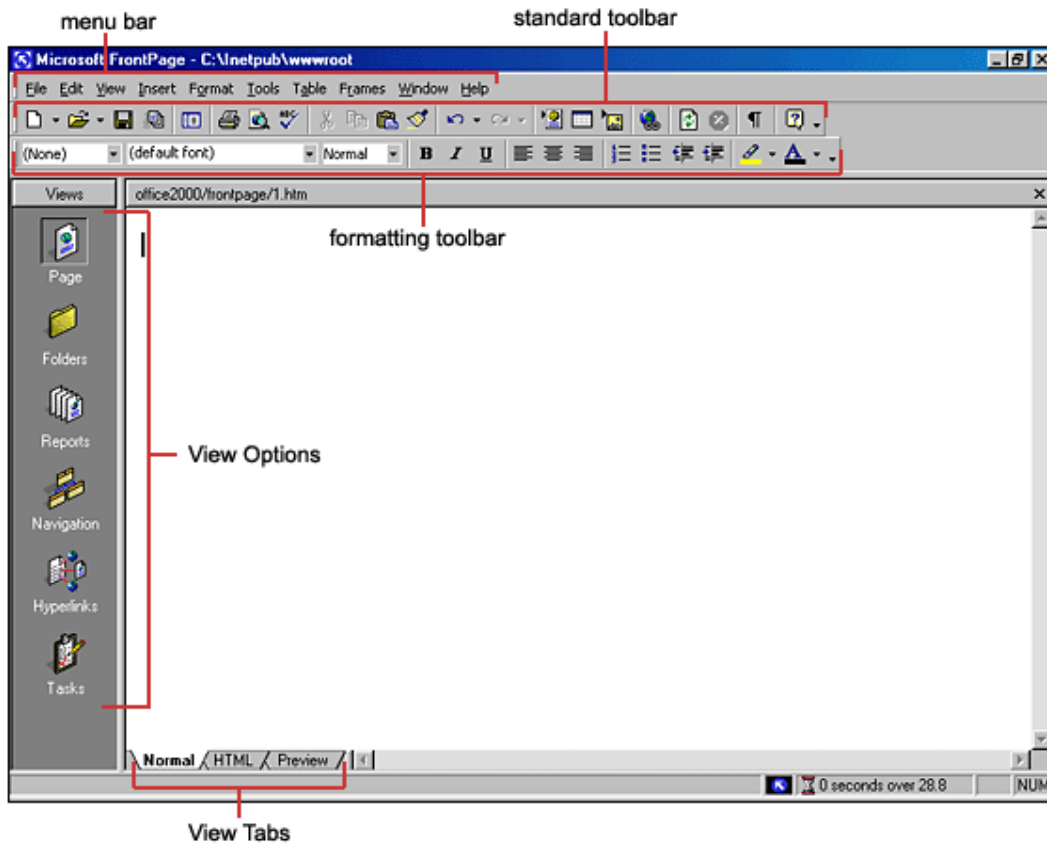
Definicije

Slijedeće, manje poznate, riječi se često upotrebljavaju u radu i zato ih želim unaprijed objasniti:

- **Hyperlink** – Tekstualna ili grafička tačka koja vodi na neku drugu stranicu kada se klikne na nju.
- **Pixel** – Mjerna jedinica na webu. Jedan pixel je otprilike veličine tačke (.) kod Arial fonta veličine 12 tačaka.
- **Shortcut** - Prečica meni. Kao kod svih PC programa pozivanje menija prečice se obavlja tako što kliknemo desnim tasterom miša na objekt.
- **URL** (Univerzal resource locator – Univerzalni lokator resursa) - Adresa web stranice. To je ono što slijedi poslije "<http://>" u link polju vašeg browsera.
- **Web** – Vaše stranice u Front Pageu se u radu označavaju sa Web.

Izgled ekrana

Ispod se nalazi dijagram standardne web stranice u Front Pageu. Možete mjenjati način pogleda tako što mjenjajući različite opcije pod **View Option**.



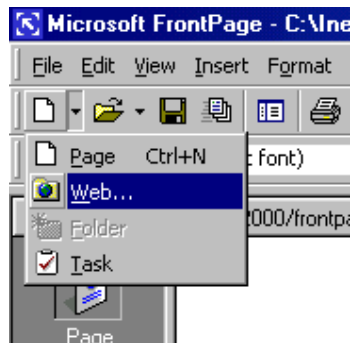
Pogledi (Views Option)

- **Page view** vam daje WYSIWYG (u skraćenica za termin koji znači ono što vidiš je i ono što ćeš dobiti) uređivačko okruženje za pravljenje i uređivanje web stranica.
- **Folders view** prikazuje sve fajlove i direktorije u vašem web-u, služi za lakše upravljanje.
- **Reports view** indentifikuje probleme sa stranicama i linkovima u web-u uključujući stranice koje se sporo učitavaju, linkove koji ne vode nigde i druge greške.
- **Navigation view** prikazuje navigacioni red stranica i omogućuje promjenu reda na koji će korisnik vidjeti stranice

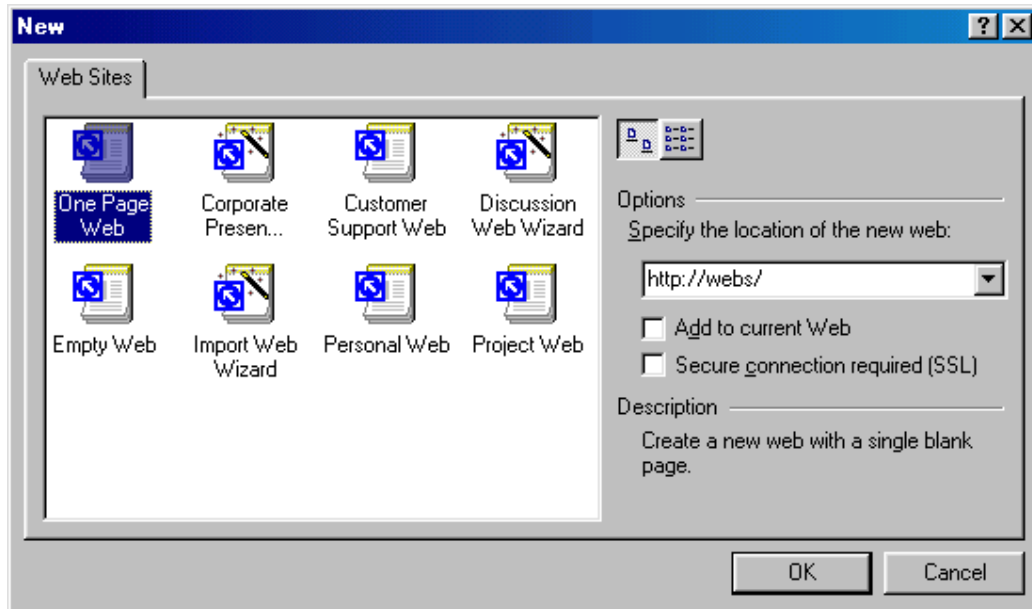
- **Hyperlinks view** omogućuje vam da organizujete linkove na vašim web stranicama.
- **Tasks view** obezbijuje mjesto za unošenje poslova koje je potrebno da završite kako bi kompletirali vaš web.

Izrada Web-a uz upotrebu Web čarobnjaka (Web Wizard)

Za neiskusnije korisnike dosta je zgodno iskoristiti prednosti web čarobnjaka, to jest odabrati jednu od već ponuđenih tipova web prezentacije.



- Otvorite FrontPage i izaberite **File | New | Web...** iz menu bara ili kliknite na malu strelicu koja pokazuje na dole pored dugmeta **New** na standardnom toolbaru i izaberite **Web...**



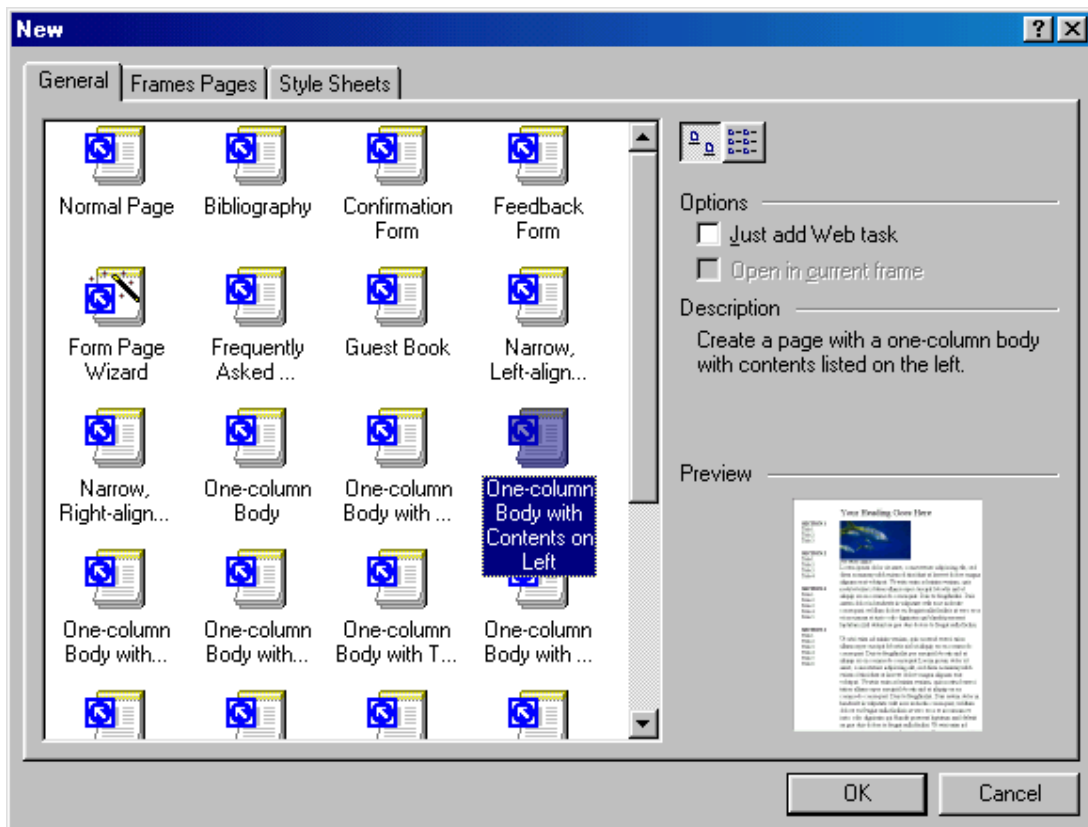
- Izaberite tip weba koji želite da napravite. Obično je najbolje da napravite jednostavni **One Page Web** (Web od jedne stranice) kojem kasnije možete dodati nove prazne strane po potrebi. Unesi lokaciju za web na mestu za unos označenom sa "**Specify the location of the new web:**" počinjući adresu weba sa "http://". Ovo je lokacija gde možete pregledati web na svom računaru. Web će morati biti kopiran na javni server kako bi bio dostupan svjetu na World Wide Webu (WWW)
- Klikni **OK** i čekajte da FrontPage završi pravljenje Web-a
- Sada istražite svoj Web. Kliknite na **Folders view** da vidite inicijalnu stranicu (default.htm) koja je napravljena i dva foldera. Folders imena **Images** je folder u koji ćete smještati svoju grafiku i fotografije. Nije imperativ da svoje slike i grafike držite u ovom direktoriju ali pomaže da vaš web bude bolje organizovan.
- Kliknite na **Reports view** da vidite listu izvještaja za stranice. Kako nastavite praviti web ova stranica će biti sve više korisna. Sa ovog mesta, možete identifikovati i ispraviti **Broken links** (linkove koji ne vode nigde) i ispraviti velike stranice kojima je potrebno mnogo vremena da se učitaju.
- **Hyperlinks view** služi za upravljanje linkovima na vašim web stranicama.
- **Optional** – u **Tasks view** izlistava zadatke koji trebaju da budu obavljani kako bi napravili web. Izaberite **Edit | Tasks | Add | Tasks** kako biste dodali novi zadatak, ili kliknite na malu strelicu koja pokazuje dole pokraj dugmeta **New** na standardnom toolbaru.

- Napravite stranice i snimite ih, označavajući ih kao kompletirane u **Task view**.
- Kada ste spremni da postavite svoje stranice na javni Web server kopirajte sadržaj foldera na server.

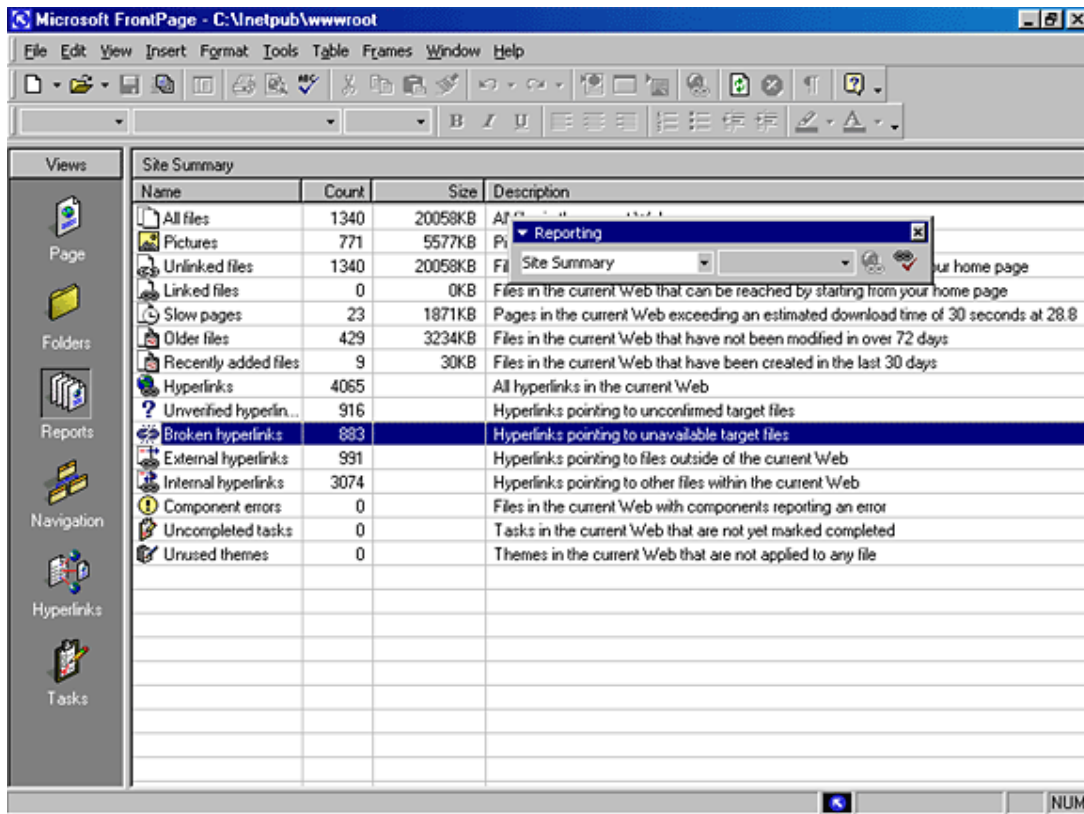
Pravljenje Web stranice iz šablona (Create Web Page from Template)

FrontPage obezbijедуje mnogo šablona za pojedinačne stranice koji mogu biti dodati vašem web-u. Pratite slijedeće korake kako biste dodali stranicu iz šablona vašem web-u.

- Izaberite **File | New | Page...** a zatim izaberite šablon.
- Kada izaberete šablon kliknite OK.
- Zamijenite naslove, tekst, slike i fotografije sa onima koje biste voljeli da imate na svom web-u.



Izvjestaji (Report view)



Kada je vaš web završen, kliknite na Reports view da biste proverili da su linkovi u redu, a da biste se prebacivali između reporta koristite Reporting toolbar.

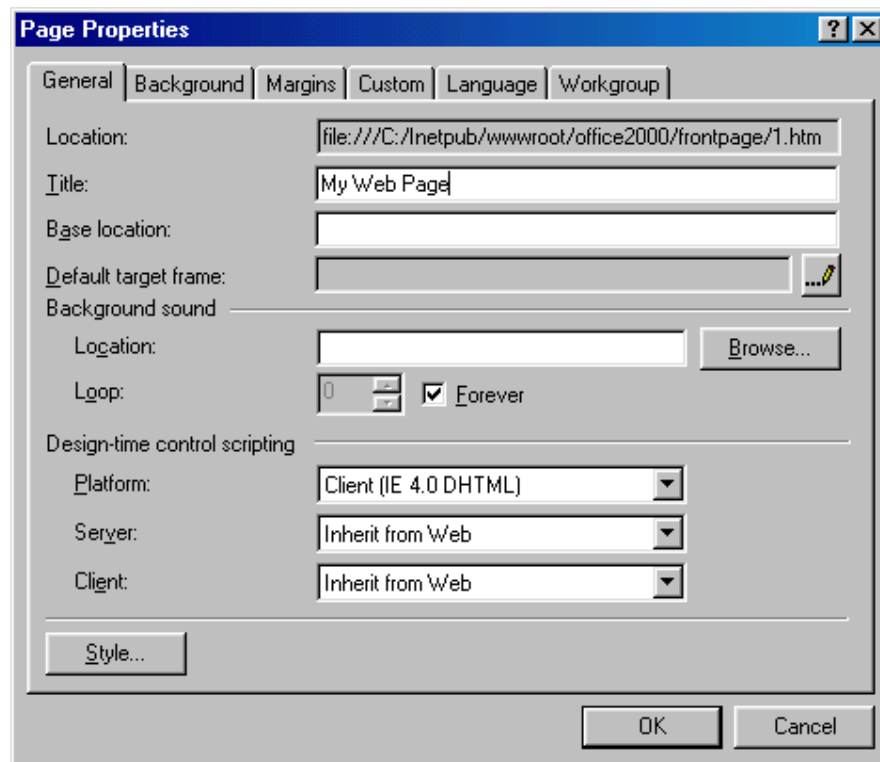
Otvorite Web

Da biste otvorili web koji ste već napravili, izaberite **File | Open Web...** iz menu bara. Izaberite web folder sa liste i kliknite **Open**.

Snimanje Web-a

Sve stranice napravljene u FrontPage-u snimite unutar web-a. Ove stranice u svakom slučaju nisu vidljive za nekoga na internetu. Da bi bile vidljive morate kopirati sadržaj celog foldera na mrežu. Objašnjenje kako da postavite web napravljen u FrontPage-u na Internet ću dati na kraju ovog seminarskog rada.

Atributi stranice (Page Properties)



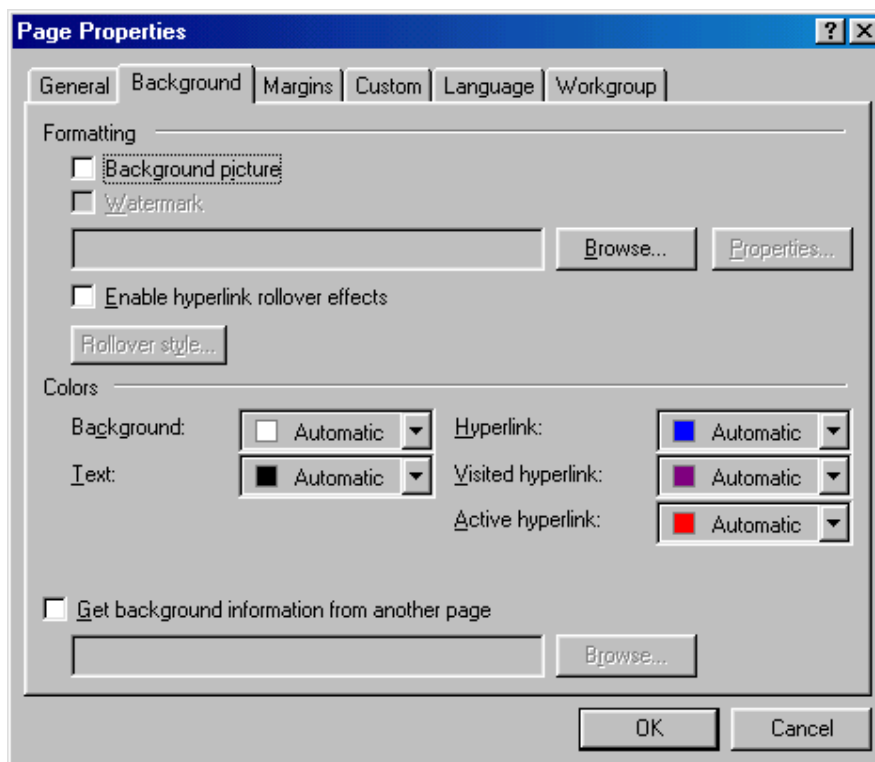
Razne attribute stranice mjenjate tako što pristupite atributima stranice birajući **File | Properties** iz menu bara.

Prozor za attribute stranice će vam omogućiti da menjate mnoštvo generalnih atributa, pozadinu stranice, margine, itd...

Kartica **General**

Pod tabom **General** jedan atribut koji mora da bude podešen je **Title** (naslov). Ovo je tekst koji će se pojavljivati iznad menija browsera kada se stranica učita u browser.

Background sounds (pozadinski zvuk) nije preporučljiv a opcije design-time kontrolnih skripti ne treba da budu mjenjane.



Kartica **Background** (pozadina)

Označite **Background picture** kocku i izaberite sliku kliknuvši na **Browse...** dugme kako biste dodali pozadinsku sliku za vašu stranicu.

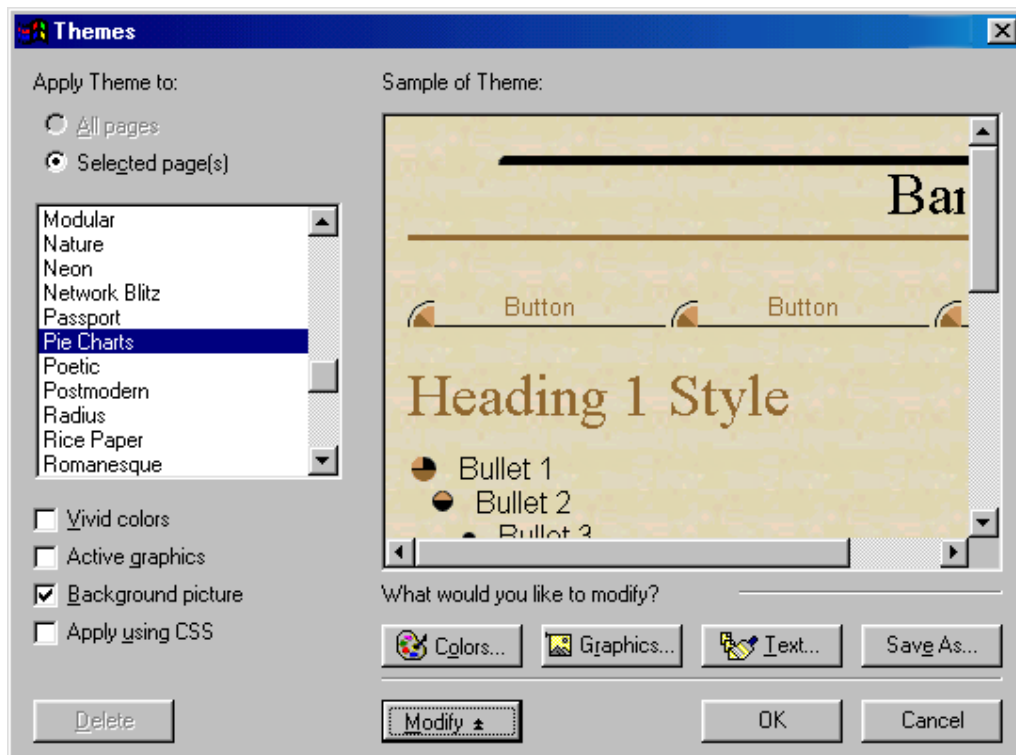
Enable hyperlink rollover effect dodaje Cascading Style Sheet stranici što uzrokuje promene na linkovima vaše strane kada pređete mišem preko njih. Ovi efekti nisu vidljivi u verzijama Netscape 4 i ranijim.

Podesite **Background** (pozadina) boju, a osnovnu **Text** boju u crno ako to već nije. U suštini boja teksta zavisi od boje pozadine. Ako podesite boje pozadine i teksta u slične ili iste boje tekst će biti teško čitljiv.

Isto tako možete menjati boje **Hyperlinka**. Boja hyperlinka je boja pod kojom se pojavljuje hyperlink kada se strana učita. **Visited hyperlink** boja je boja pod kojom se link pojavljuje ako je posetilac već posetio tu stranicu. **Active hyperlink** je boja koja se pojavljuje kada korisnik klikne na link.

Šabloni (Themes)

Sa ponuđenim šablonima možete brzo dodati, dugmad, grafiku, linkove i oblik vašem webu.



- Otvorite web stranicu i izaberite **Format | Theme** iz menija ili kliknite desnim tasterom miša na stranici i izaberite **Theme...** ponuđenog menija.
- Pod **Apply Theme to**, izaberite **All pages** kako biste dodali temu svim svojim stranicama ili **Selected Page(s)** kako biste dodali temu određenoj stranici.
- U djelu prozora sa ponuđenim temama birajte određene teme a u delu prozora **Sample of Theme** ćete moći vidjeti kako tema izgleda.
 - **Vivid Colors** opcija unapređuje boje na temi
 - **Active Graphics** će konvertovati navigacionu dugmad u Java applete koji se menjaju kada se pređe mišem preko njih.
 - **Background picture** uključuje pozadinsku sliku na stranicu. Deselektujte kocku ako želite čistu pozadinu.
 - **Apply using CSS** će dodati attribute za style sheet.
- Kliknite **OK** kada ste izabrali i podesili temu.

Uklanjanje šablona

Da uklonite šablon sa stranice pošto ste ga primenili na stranici, izaberite **Format | Theme** iz meni bara i izaberite prvu najgornju opciju kod ponuđenih tema (**no theme**), zatim kliknite **OK**.

Djeljene Granice

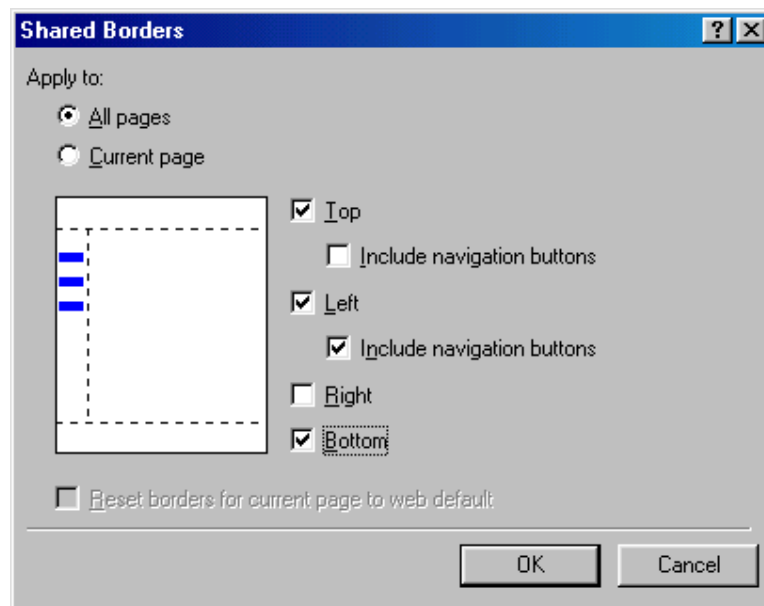
- Dodavanje podjeljenih ivice
- Sadržaj podeljenih ivica

Podjeljene ivice su dijelovi web strance koji dijele sadržaj sa drugim web stranicama. Locirani su gore, dole, lijevo i desno na web stranici i upotrebljavaju se kada se neke informacije pojavljuju na svakoj stranici, kao sto su navigacioni linkovi, zaglavlja web stranice i slično.

Dodavanje podjeljenih ivica

Podijeljene ivice dodajete slijedećim koracima:

- Otvorite web i i izaberite **Select | Shared Borders...** iz menija

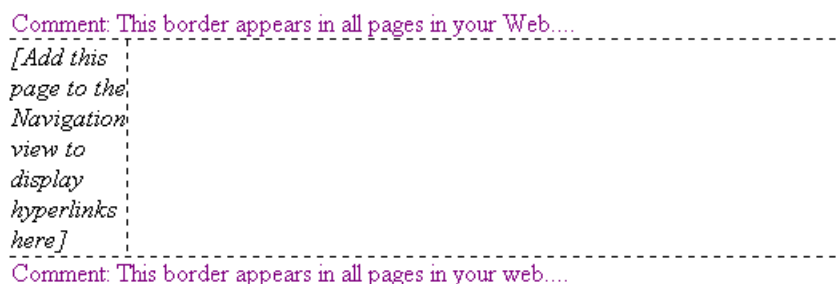


- Selektujte **All pages (sve stranice)** ili **Current page (ova stranica)** zavisno od toga da li granice želite da dodate svim stranicama ili trenutnoj stranici.

- Izaberite gdje se dijeljene granice trebaju pojaviti selektujući **Top (gore), Left (lijevo), Right (desno) i Bottom (dole)** u skladu sa vašim željama gdje granice treba da se pojave.
- Ako želite da nekoj granici dodijelite navigacione linkove selektujte opciju **Include navigation buttons (dodaj navigacionu dugmad)**. (Detaljno objašnjeno u nastavku teksta)
- Kliknite **OK** kada završite. Ove vrijednosti mogu biti mijenjane i kasnije biranjem opcije **Format | Shared Borders...** iz menija.

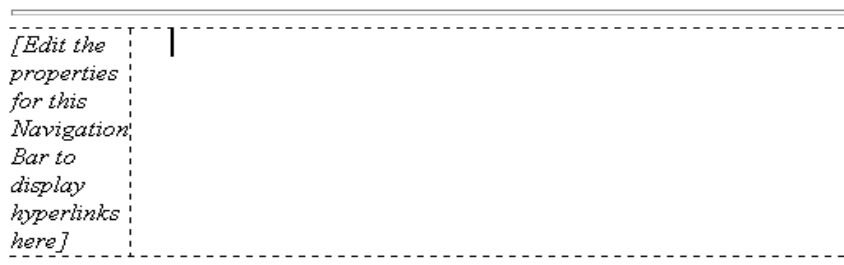
Sadržaj dijeljenih granica

Pošto ste završili početna podešavanja navedena u prvim koracima, podešavanja slična onim koja su se prikazala u dijalog prozoru **Shared borders** će se pojaviti na web stranici:



Sadržaj mijenjate tako što kliknete mišom na unutar dijeljenih granica koje su se pojavile i dodajete svoj tekst i grafiku.

Dobrodošli na BLU



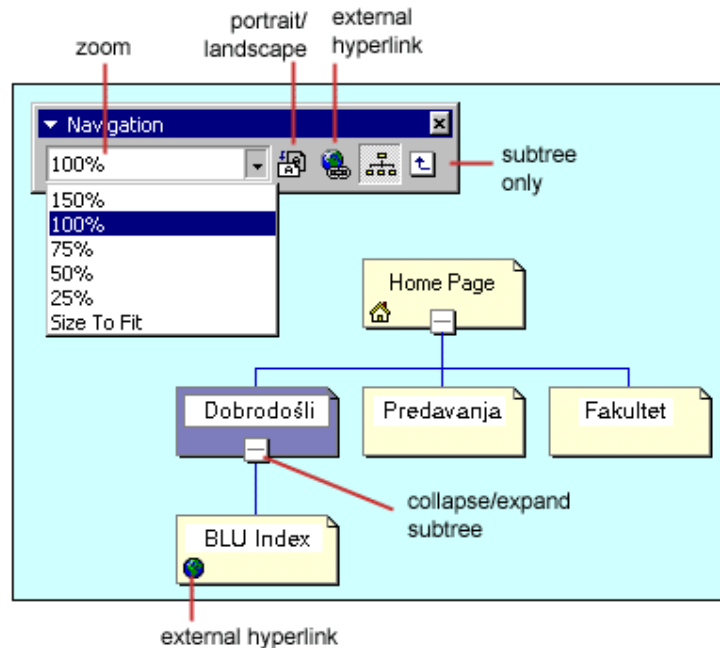
© Dobro došli na stranice BLU 2003

Navigacioni linkovi se kreiraju automatski od strane FrontPage-a zavisno od navigacione strukture koja se podešava u **Navigation View** koji je detaljno objašnjen u nastavku teksta...

Navigaciona polja

- Napravite navigaciono polje
- Brisanje stranica iz navigacionog stabla
- Vrijednosti navigacionog polja

Navigaciona polja napravljena u FrontPage-u su brz način za dodavanje navigacionih linkova na sve stranice na web-u. Dijagram ispod prikazuje mogućnosti u kreiranju navigacionog polja:

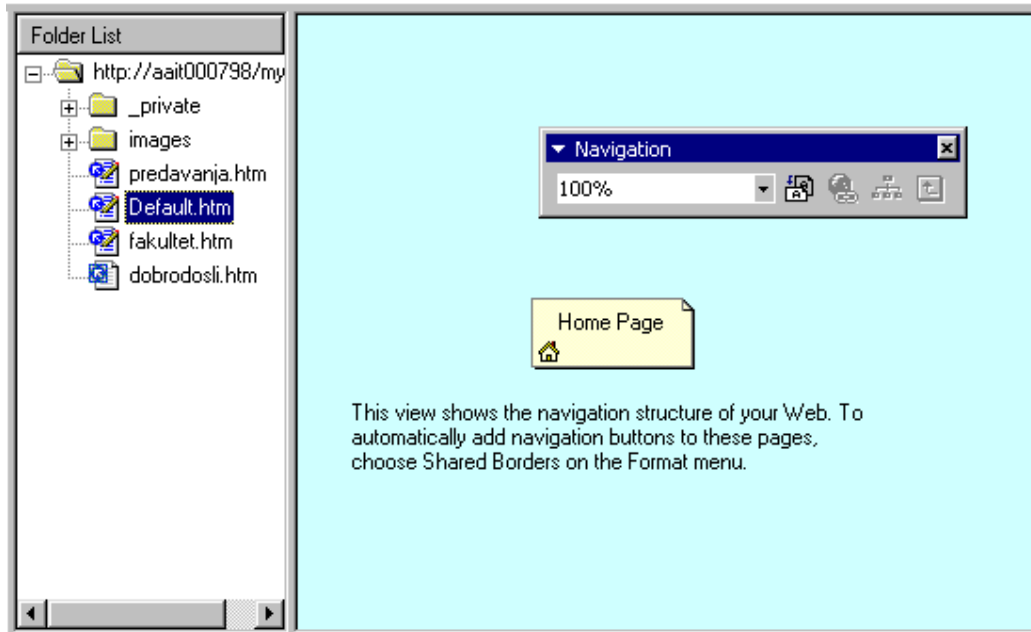


Legenda:

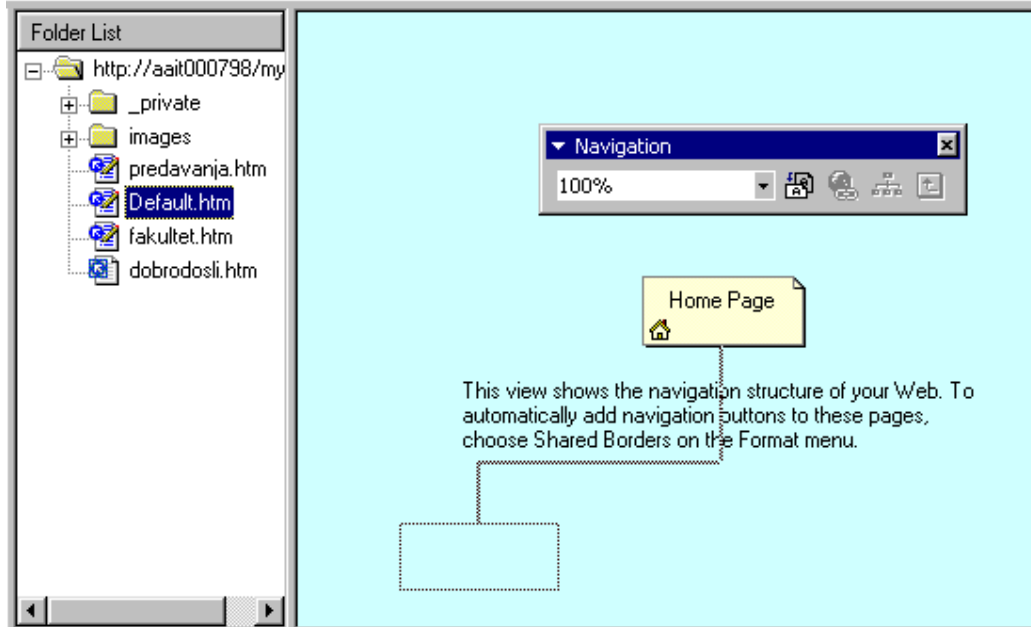
- zoom – uvećanje
- portraid/landscape – portret/položeni grafički prikaz
- external hyperlink – link koji se nalazi van vašeg web-a
- subtree only – samo prikaz podstabla

Pravljenje navigacionog polja

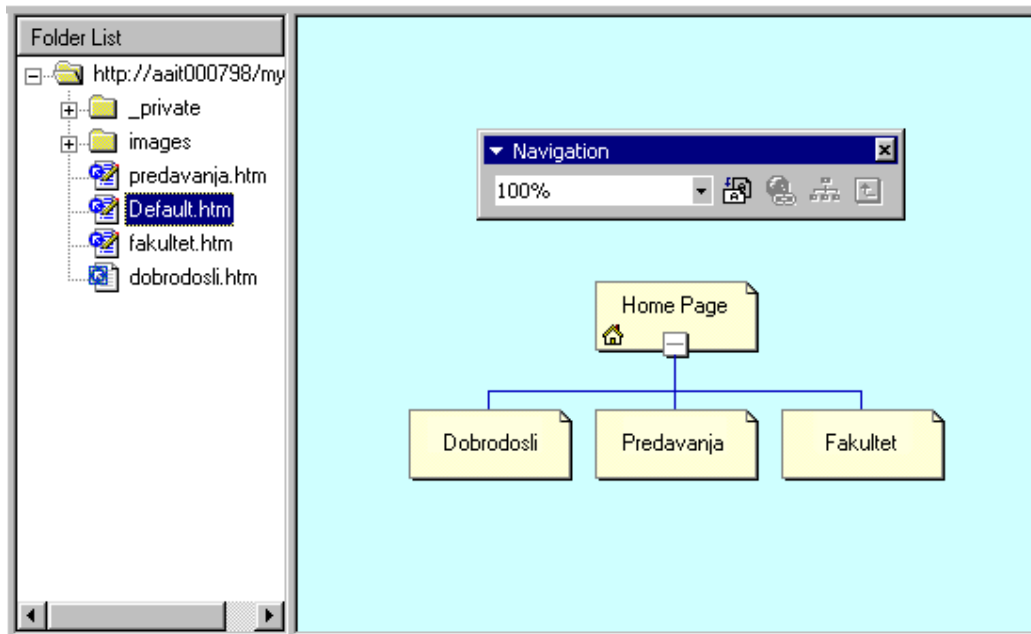
- Otvorite web u Navigation View. Jedna "matična" stranica bi se trebala pojaviti na plavoj pozadini ekrana



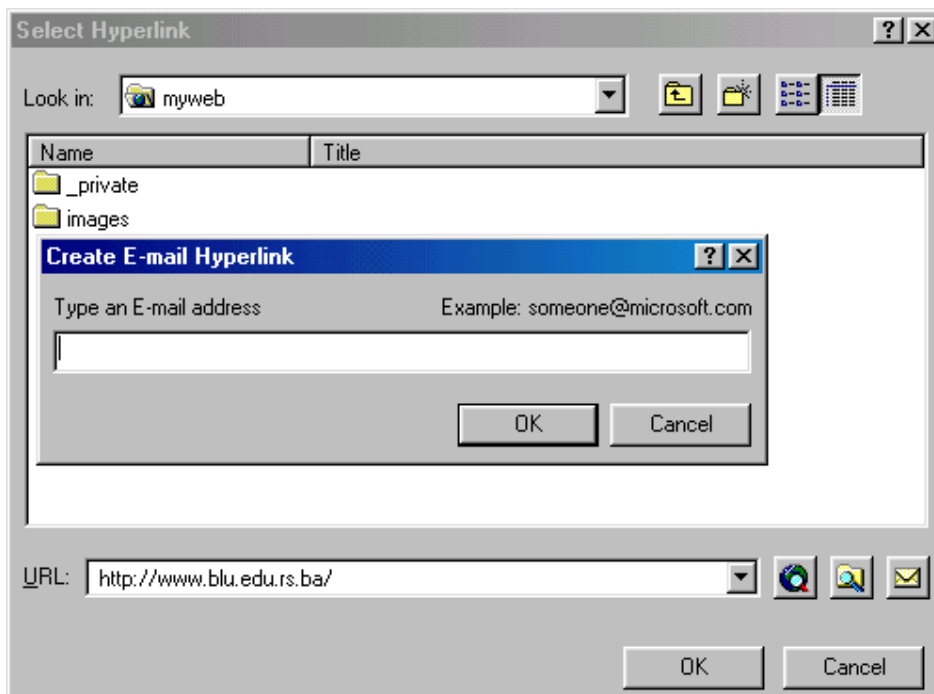
- Još stranica na navigaciono polje dodajete tako što kliknete na ime fajla u **Folder List** i "odvučete" ga u na plavu pozadinu navigacionog prozora. Relacioni veze će biti dodane između "matične" strane i "dijete" strane. Taster miša puštate kada se relacionala veza pojavi.



- Nastavite dodavanje strana u navigaciono stablo. Stranice uvek mogu biti pomjerene na novu lokaciju ako napravite grešku, tako što kliknete na njih i vučete ih mišem na novu lokaciju.



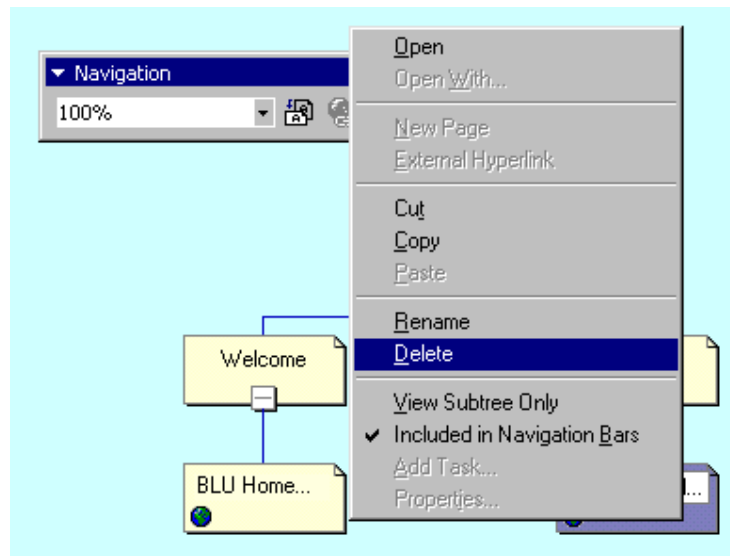
- Link na stranicu van vašeg web-a dodajete tako što selektujete stranicu sa na kojoj će se nalaziti link na spoljnu stranicu i kliknete na **external hyperling** dugme u polju sa navigacionim alatcima. Ukucate adresu (URL) počinjući sa "http://" u **URL: prozor Select Hyperlink** polja. Ako je link e-mail adresa, kliknite e-mail dugme na kralju URL linije koji je prikazan kao sličica koverta. Unesite e-mail adresu u **Create E-mail Hyperlink** polju i kliknite **OK**.



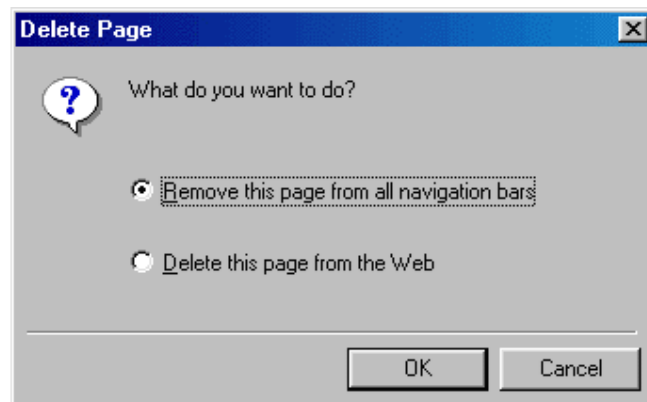
Brisanje stranica iz navigacionog stabla

Izbrišite stranicu iz navigacionog stabla tako što ćete kliknuti desnim tasterom na sličicu stranice i izabrati opciju **Delete** iz ponuđenog menija.

Da biste zadržali stranicu u navigacionom stablu, ali da biste je uklonili iz navigacionog polja, izaberite **Included in Navigation Bars** kako biste uklonili kvačicu. Stranica će se sad pojaviti u svojoj boji u dijagramu.



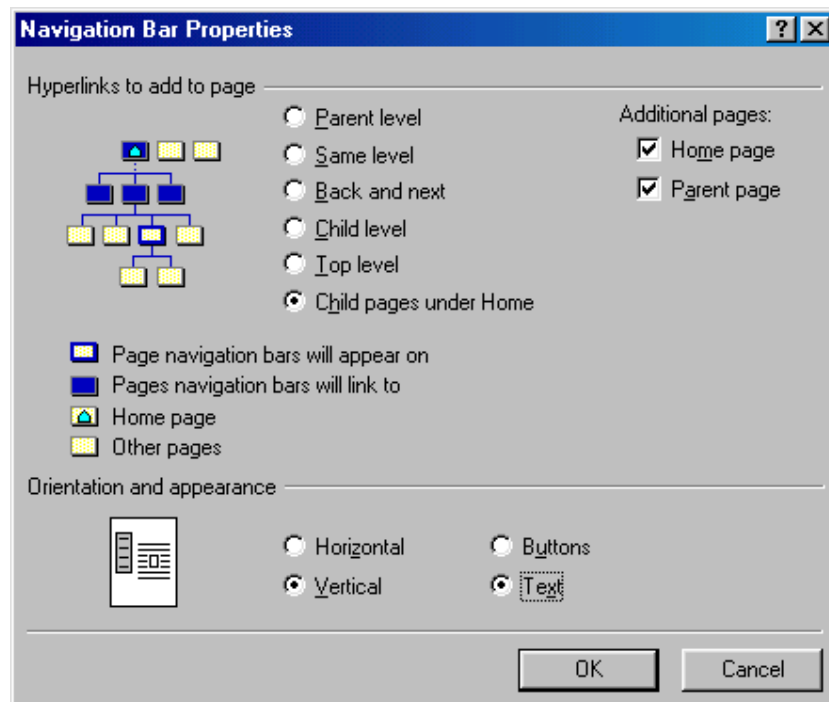
Ili izaberite: **Edit | Delete** iz menija i izaberite jednu od dvije ponuđene opcije:



Atributi navigacionog polja

- Otvorite web stranicu iz navigacionog polja u **Page View**.

- Desnim tasterom miša kliknite na površinu u kojoj se pojavi navigaciono polje, ili ako navigaciono polje još nije napravljeno kroz **Shared Borders**, izaberite **Insert | Navigation Bar...** iz menija.



- Izaberite koje stranice treba da se pojave kao linkovi u navigacionom polju birajući neku od opcija pod **Hyperlinks to add to page**. Slika stabla će vam omogućiti da vidite kako će to izgledati.
- Selektujte **Home page** i **Parent page** polja pod **Additional pages** ako se i te stranice trebaju pojaviti u navigacionom polju.
- Označite i opcije pod **Orientation and appearance** kao što je orijentacija linkova (kako će biti složeni: horizontalno ili vertikalno) i **Buttons** ili **Text** (da li će se linkovi pojaviti kao dugmad (Buttons) ili kao tekst (Text)).
- Kliknite **OK** kada završite.

ŠTO JE HTML?

Sistem koji nam pomaže pri pronalaženju podataka na Internetu zove se **World Wide Web** (skraćeno: **Web**, **WWW** ili **W3**).

Svaki dokument koji vidimo na Webu napisan je u jeziku zvanom **HyperText Markup Language** (skraćeno: **HTML**).

Mi ćemo se ovdje pozabaviti izradom HTML dokumenata pisanjem izvornog koda, što će nas uvesti u samu bit izrade HTML stranica.



ŠTO JE POTREBNO ZA IZRADU HTML DOKUMENTA?

Za izradu HTML dokumenta potrebno je imati instalirane slijedeće programe:

- browser za pregled HTML dokumenta, u kojem upravo čitate ovaj sadržaj
- običan tekst editor (npr. Notepad) za editiranje HTML koda dokumenata.

KAKO OZNAČAVAMO HTML DOKUMENTE?

Svaki HTML dokument ima svoje ime kojem je pridružena ekstenzija **.htm** ili **.html**. Potražite "**Address**" polje u vašem browseru i pogledajte kako se zove ovaj dokument.

Treba pisati: **...\index.html**

KAKO VIDJETI IZVORNI KOD HTML DOKUMENTA?

Nakon što u browseru vidite sadržaj nekog HTML dokumenta, do njegovog izvornog koda možete doći na dva načina:

1. - tako da u browseru kliknete desnom tipkom miša i izaberete opciju "**View Source**", nakon čega će se otvoriti izvorni kod tog dokumenta.

2. - tako da otvorite svoj tekst editor (npr. Notepad) i pomoću opcije "**File**" -> "**Open**" ... pronađete i otvorite **.html** dokument koji želite.

Pokušajte to odmah na ovom dokumentu. Kada vam uspije, **nemojte ništa mijenjati da ne uništite ovaj dokument**, već zatvorite Notepad.

Neka vas ne zbune nerazumljivi kodovi - to je taj HTML kod - koji će vam uskoro postati jasan...

KAKO VIDJETI IZMJENE KOJE SMO NAPRAVILI U IZVORNOM KODU HTML-a?

Nakon što ste u svom tekst editoru (npr. Notepadu) napravili izmjene .html dokumenta, potrebno ih je spremiti pomoću opcije "File" -> "Save"
Zatim prijedite na svoj browser u kojem je učitani taj isti .html dokument i kliknite na dugme "Refresh".

Ako ste dobro postupili, vidjet ćete izmjene koje ste napravili.
Ako izmjene ne vidite, možda ste pogriješili prilikom pisanja izvornog koda.
Vodite računa da HTML, ako naiđe na pogrešnu naredbu u izvornom kodu, ne daje poruku o pogreški već je jednostavno ignorira!

OSNOVNA STRUKTURA HTML DOKUMENTA:

Dakle, svojim HTML dokumentima uvijek dodijelite ekstenziju **.html** (na primjer: **proba1.html** ili **proba1.htm**).

Nadalje, kada u tekst editoru počnete pisati svoj HTML dokument, morate poštovati određena pravila.

Kao prvo, sve HTML naredbe moraju se nalaziti unutar oznaka **< ... >**
Sve što se napiše unutar tih oznaka neće biti vidljivo u browseru već će biti tretirano kao naredba HTML-a.
Sve što se nalazi izvan tih oznaka (npr: **ovo je tekst koji će se vidjeti podebljano**) bit će vidljivo u browseru.

Većina naredbi ima oznaku za svoj početak i oznaku za svoj kraj. Oznaka za kraj je uvijek znak **"/"**.
Na primjer: **<I>** je oznaka za početak ukošenih slova a **</I>** je oznaka za kraj ukošenih slova.
Stoga, sve što upišete između te dvije naredbe bit će u browseru vidljivo kao *ukošeni ispis...*

Naredbe možete i kombinirati. Na primjer:
<I>ovo će biti ispisano i podebljano i ukošeno</I>
... s tim da oznake za kraj stavljate obrnutim redom u odnosu na redoslijed otvaranja.

Kao drugo, svaki HTML dokument mora imati određenu strukturu:
- **oznaku početka <HTML>** i oznaku kraja **</HTML>**,
- **zaglavlje <HEAD> </HEAD>** unutar kojeg upisujemo opće definicije, poput kodne stranice, podatka o autorstvu, opis dokumenta i dr.
- **tijelo <BODY> </BODY>** unutar kojeg upisujemo sve ono što želimo da se vidi u browseru.

Evo primjera s objašnjenjem (crvenom bojom označene su naredbe HTML-a):

Izvorni kod HTML-a	Objašnjenje	Rezultat koji vidimo
--------------------	-------------	----------------------

(vidljiv u Notepadu)		u browseru
<HTML>	početak HTML-a	
<HEAD> <TITLE>Moj prvi HTML</TITLE> </HEAD>	početak zaglavlja naziv dokumenta kraj zaglavlja	
<BODY>	početak tijela	
Prvi red teksta u dokumentu... Drugi red teksta u dokumentu...	tekst koji će biti vidljiv u browseru	
</BODY>	 prekida red	
</HTML>	kraj tijela	
	kraj HTML-a	

Obzirom da svaki HTML dokument ima istu strukturu (koju vidite u prvoj koloni gornje tablice), izradu novih HTML dokumenata možete si olakšati tako da tu strukturu spremite pod nekim nazivom (npr. [blank.htm](#)).

Zatim, kada trebate izraditi novi HTML dokument, prvo u tekst editor učitate taj [blank.htm](#) pa ga onda opcijom "File" -> "Save As..." preimenujete u željeno ime i nastavite raditi u njemu. Time izbjegavate stalni upis istih naredbi.

U prilogu ovog dokumenta nalazi se datoteka [ds-blank.htm](#) koju možete koristiti u te svrhe!.

I još nešto. Naredbe HTML-a možete pisati i velikim i malim slovima. Tu nema ograničenja. Međutim, bilo bi dobro da ih uvijek pišete velikim slovima kako bi ih lakše razlikovali od ostalog sadržaja.

Tema 1. - OBRADA TEKSTA

a) Ispis i osnovno oblikovanje teksta (<H1>...<H6>, , <I>,
, <HR>)

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<H1>proba</H1>	određivanje veličine slova <H1>-velika ... <H6>-mala	proba
<H6>proba</H6>	određivanje veličine slova	proba
proba ili proba	ispis podebljanih slova	proba
proba ili <I>proba</I>	ispis ukošenih slova	<i>proba</i>
 	prekid reda - novi red	-
<HR>	ubacivanje vodoravne linije	<hr/>
<HR WIDTH="50%" COLOR="blue" SIZE="1" ALIGN="left">	vodoravna linija s parametrima (width=širina, color=boja, size=debljina, align=poravnanje)	<hr style="width: 50%; color: blue; border: 1px solid blue;"/>

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje1a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Postavka veličine slova (...)

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
proba	određivanje veličine slova (SIZE može biti 1 - 7)	proba

<code>proba</code>	određivanje veličine slova	proba
<code>proba</code>	smanjenje slova za 3 veličine	proba
<code>proba</code>	povećanje slova za 3 veličine	proba

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje1b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Postavka boje slova (`...`)

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code>proba</code>	postavka ispisa plavom bojom (#0000FF = hex.broj plave boje)	proba
<code>proba</code>	postavka ispisa crvenom bojom (red = naziv crvene boje)	proba
<code>proba</code>	istovremena postavka zelene boje i veličine slova broj 5	proba

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje1c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Kompletnu tablicu boja možete vidjeti u datoteci [ds-color.htm](#).

d) Poravnavanje teksta (`<P ALIGN="left">...</P>`)

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code><P ALIGN="left">proba</P></code>	poravnava tekst uz lijevi	proba

	rub (left = lijevo)	
<P ALIGN="right">proba</P>	poravnava tekst uz desni rub (right = desno)	proba
<P ALIGN="center">proba</P>	poravnava tekst u sredinu ekrana (center = centar)	proba

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje1d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Tema 2. - PODLOGA I ZVUK

a) Postavka boje pozadine dokumenta (<BODY BGCOLOR=...>)

Boja pozadine, kao i ostali elementi pozadine dokumenta, definiraju se samo jednom, unutar <BODY...> naredbe, zato što dokument može imati samo jednu <BODY> naredbu!

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<BODY BGCOLOR="teal"> proba	postavka boje pozadine u "teal" boju (vodite računa o boji slova jer sve boje slova nisu vidljive na svim pozadinama!)	proba
<BODY BGCOLOR="aqua"> proba	postavka boje pozadine u "aqua" boju	proba

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje2a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Kompletanu tablicu boja možete vidjeti u datoteci [ds-color.htm](#).

b) Postavka slike u pozadinu dokumenta (<BODY BACKGROUND=...>)

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code><BODY BACKGROUND="ds-bkgr2.gif"></code> proba	postavka slike "ds-bkgr2.gif" u pozadinu	proba
<code><BODY BACKGROUND="ds-bkgr3.gif"></code> proba	postavka slike "ds-bkgr3.gif" u pozadinu	proba

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje2b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Default boja teksta u dokumentu (`<BODY TEXT=...>`)

Unutar naredbe `<BODY...>` može biti i više parametara.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code><BODY TEXT="aqua" BGCOLOR="teal"></code> proba	postavka boje pozadine i boje teksta dokumenta	proba
<code><BODY TEXT="red" BGCOLOR="aqua"></code> proba	postavka boje pozadine i boje teksta dokumenta	proba

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje2c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Postavka glazbe u pozadinu dokumenta (`<BGSOUND SRC="ds-eliza.mid">`)

Naredbu za postavku glazbe `<BGSOUND...>` postavite unutar `<HEAD>...</HEAD>` strukture.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code><BGSOUND SRC="ds-eliza.mid" LOOP="infinite"></code>	postavka glazbe ("ds-eliza.mid") SRC=datoteka LOOP=ponavljanje	(rezultira glazbom)

POZOR: Gornji primjer radit će samo u Internet Exploreru!

Ako želimo aktivirati glazbu tako da bude dostupna i u Internet Exploreru i u Netscape Communicatoru, tada umjesto gornje postavke moramo koristiti slijedeću postavku (koja dolazi unutar `<BODY>...</BODY>` sekcije):


HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code><EMBED SRC="ds-eliza.mid" WIDTH=0 HEIGHT=0 HIDDEN="false" AUTOSTART="true" LOOP="true"></code>	<ul style="list-style-type: none"> - link na datoteku "ds-eliza.mid" - širina i visina objekta (0=nevidljiv) - false=isključiti, true=uključiti - da se zvuk uključi - da se zvuk ponavlja 	(rezultira glazbom)

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje2d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Tema 3. - RAD SA SLIKAMA

a) Postavka slike u dokument ()



HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code></code>	postavka slike u dokument u njenoj punoj veličini (SRC=naziv slike)	

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje3a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Određivanje veličine slike ()


Ako želimo da slika bude manja ili veća od originalne, onda to podesimo s parametrima **WIDTH** (širina) i **HEIGHT** (visina). Tom prilikom moramo voditi računa da sliku proporcionalno smanjimo ili uvećamo, kako ne bi došlo do njenog izobličenja.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code></code>	postavka slike u dokument (WIDTH="96" = širina 96 pixela) (HEIGHT="64" = visina 64 pixela)	
<code></code>	ovako izgleda ako u dokument uključimo animiranu GIF sliku	

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje3b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Poravnavanje slike u dokumentu ()



HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre> probni tekst probni tekst</pre>	poravnavanje slike u lijevo	 probni tekst probni tekst
<pre> probni tekst probni tekst</pre>	poravnavanje slike u desno	 probni tekst probni tekst

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje3c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Komentar za sliku i okvir oko slike ()

Unutar naredbe možemo postaviti više parametara.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre></pre>	komentar se pojavljuje kada nad sliku postavimo miša (u ovom slučaju: "kanjon")	
<pre></pre>	opcija BORDER=4 određuje okvir oko slike debljine 4 pixela.	

	(BORDER=0 - ukida okvir)	
--	--------------------------	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje3d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Tema 4. - RAD S TABLICAMA

a) Definiranje dimenzija tablice

Dimenzija tablice predstavljena je brojem **kolona** (okomito) i brojem **redova** (vodoravno).

Svako pojedino polje unutar tablice zove se **čelija**, unutar koje se može upisati neki tekst, postaviti slika ili kombinirati oboje.

U svakoj tablici može se podesiti debljina njenog okvira (**BORDER**), te širina i visina tablice u odnosu na veličinu ekrana (**WIDTH/HEIGHT**) kao i druge opcije.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru			
<pre><TABLE border=1> <TR> <TD> proba </TD> </TR> </TABLE></pre>	<p>oznaka početka tablice</p> <p>početak prvog reda u tablici</p> <p>početak prve kolone u tablici</p> <p>tekst koji će se vidjeti u čeliji</p> <p>kraj prve kolone u tablici</p> <p>kraj prvog reda u tablici</p> <p>oznaka kraja tablice</p>	<table border="1"> <tr> <td>proba</td> </tr> </table>	proba		
proba					
<pre><TABLE border=5> <TR> <TD>kolona1</TD> <TD>kolona2</TD> <TD>kolona3</TD> </TR> </TABLE></pre>	<p>Primjer tablice s jednim redom, tri kolone i okvirom debljine 5 pix.</p> <p>Prvo definirate red sa <TR> a zatim naredbama <TD> ubacujete jednu po jednu kolonu</p> <p>Svaki <TR> mora imati svoj </TR> i svaki <TD> svoj </TD></p>	<table border="1"> <tr> <td>kolona1</td> <td>kolona2</td> <td>kolona3</td> </tr> </table>	kolona1	kolona2	kolona3
kolona1	kolona2	kolona3			
<pre><TABLE border=1> <TR></pre>	<p>Primjer tablice sa tri reda, dvije kolone i</p>	<table border="1"> <tr> <td>red1-kolona1</td> <td>red1-kolona2</td> </tr> </table>	red1-kolona1	red1-kolona2	
red1-kolona1	red1-kolona2				

<pre> <TD>red1- kolona1</TD> <TD>red1- kolona2</TD> </TR> <TR> <TD>red2- kolona1</TD> <TD>red2- kolona2</TD> </TR> <TR> <TD>red3- kolona1</TD> <TD>red3- kolona2</TD> </TR> </TABLE> </pre>	<p>okvirom debljine 1 pix.</p> <p>Naravno, za izradu tablica danas postoje mnogi pomoćni alati pa nema potrebe da se ovako "ručno" patimo sa izradom!</p> <p>Ovaj primjer treba samo poslužiti da bi shvatili način na koji se tablica generira...</p>	<table border="1"> <tr> <td>red2-kolona1</td> <td>red2-kolona2</td> </tr> <tr> <td>red3-kolona1</td> <td>red3-kolona2</td> </tr> </table>	red2-kolona1	red2-kolona2	red3-kolona1	red3-kolona2
red2-kolona1	red2-kolona2					
red3-kolona1	red3-kolona2					

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje4a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Boja podloge u tablici (**TABLE BGCOLOR="..."**)

U svakoj tablici može se podesiti boja podloge cijele tablice ili samo njenih pojedinih ćelija (**BGCOLOR**).

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru				
<pre> <TABLE border=1 bgcolor="yellow"> <TR> <TD>red1- kolona1</TD> <TD>red1- kolona2</TD> </TR> <TR> <TD>red2- kolona1</TD> <TD bgcolor="aqua"> red2-kolona2 </TD> </TR> </TABLE> </pre>	<p>primjer tablice sa dva reda, dvije kolone i okvirom debljine 1 pix.</p> <p><TABLE ... bgcolor="yellow"> postavlja žutu podlogu cijele tablice</p> <p><TD bgcolor="aqua"> postavlja plavu podlogu samo u toj ćeliji!</p>	<table border="1"> <tr> <td>red1-kolona1</td> <td>red1-kolona2</td> </tr> <tr> <td>red2-kolona1</td> <td>red2-kolona2</td> </tr> </table>	red1-kolona1	red1-kolona2	red2-kolona1	red2-kolona2
red1-kolona1	red1-kolona2					
red2-kolona1	red2-kolona2					

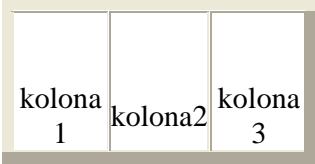
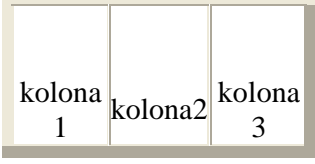
</TABLE>		
----------	--	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje4b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Slika kao podloga u tablici (TABLE BACKGROUND="...")

Za podlogu (pozadinu) tablice ili njenih ćelija umjesto boje (BGCOLOR) možemo postaviti i sliku (BACKGROUND).


HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><TABLE border=5 background="ds- bkgr3.gif"> <TR> <TD>kolona1</TD> <TD>kolona2</TD> <TD>kolona3</TD> </TR> </TABLE></pre>	<p>Primjer tablice s jednim redom, tri kolone, okvirom debljine 5 pix. i slikom u pozadini.</p> <p>Sliku pozadine cijele tablice učitavamo opcijom</p> <pre><TABLE background="ds- bkgr3.gif"></pre>	
<pre><TABLE border=5 background="ds- bkgr1.jpg"> <TR> <TD>kolona1</TD> <TD>kolona2</TD> <TD background="ds- bkgr2.gif"> kolona3 </TD> </TR> </TABLE></pre>	<p>Primjer sa slikom u pozadini, s tim što je u zadnjoj ćeliji definirana posebna slika za pozadinu.</p> <p>Sliku pozadine određene ćelije učitavamo opcijom</p> <pre><TD background="ds- bkgr3.gif"></pre>	

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje4c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Ubacivanje slike u tablicu

Polja tablice mogu osim teksta sadržavati i druge objekte, pa tako i slike. Treba razlikovati slike koje koristimo za podlogu/pozadinu u tablici od onih koje učitavamo u polje tablice!
Princip učitavanja slike u tablicu ne razlikuje se od uobičajenog postupka za učitavanje slike.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre> <TABLE border=5> <TR> <TD> </TD> <TD> ...kolona2...
 ...kolona2... </TD> <TD ALIGN="center"> kolona3
 kolona3
 kolona3 </TD> </TR> </TABLE> </pre>	<p>Primjer tablice sa jednim redom, tri kolone i okvirom debljine 5 pix.</p> <p>U prvu i treću kolonu (čeliju) učitani smo slike, koristeći opciju unutar tih čelija.</p> <p>U trećoj koloni (čeliji) kombinirali smo tekst i sliku, s tim da smo sve to centralizirali sa</p> <pre> <TD ALIGN="center"> </pre>	

Liste oblika DIR i MENU

Liste koristimo kada želimo urediti neki popis ili u nekom redoslijedu nešto navesti.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code><DIR></code> <code></code> Prva stavka <code></code> Druga stavka <code></code> Treća stavka <code></DIR></code>	lista oblika DIR	<input type="checkbox"/> Prva stavka <input type="checkbox"/> Druga stavka <input type="checkbox"/> Treća stavka
<code><MENU></code> <code></code> Prva stavka <code></code> Druga stavka <code></code> Treća stavka <code></MENU></code>	lista oblika MENU	<input type="checkbox"/> Prva stavka <input type="checkbox"/> Druga stavka <input type="checkbox"/> Treća stavka

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje5a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Lista oblika OL

Ako u svoj popis želimo uvrstiti redne brojeve ili slične oznake, možemo koristiti neku od sljedećih opcija:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<code></code> <code></code> Prva stavka <code></code> Druga stavka <code></code> Treća stavka <code></code>	obična lista oblika OL	1. Prva stavka 2. Druga stavka 3. Treća stavka
<code><OL TYPE="I"></code> <code></code> Prva stavka <code></code> Druga stavka <code></code> Treća stavka <code></code>	lista oblika OL TYPE="I"	I. Prva stavka II. Druga stavka III. Treća stavka
<code><OL TYPE="a"></code> <code></code> Prva stavka <code></code> Druga stavka <code></code> Treća stavka <code></code>	lista oblika OL TYPE="a"	a. Prva stavka b. Druga stavka c. Treća stavka

<pre><OL TYPE="1" START="5"> Prva stavka Druga stavka Treća stavka </pre>	<p>lista oblika OL TYPE="1" START="5" (počinje od broja 5...)</p>	<p>5. Prva stavka 6. Druga stavka 7. Treća stavka</p>
<pre><OL TYPE="a" START="3"> Prva stavka Druga stavka Treća stavka </pre>	<p>lista oblika OL TYPE="a" START="3" (počinje od trećeg slova - c)</p>	<p>c. Prva stavka d. Druga stavka e. Treća stavka</p>

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje5b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Lista oblika UL

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre> Prva stavka Druga stavka Treća stavka </pre>	<p>obična lista oblika UL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prva stavka • Druga stavka • Treća stavka
<pre><UL TYPE="circle"> Prva stavka Druga stavka Treća stavka </pre>	<p>lista oblika UL TYPE="circle"</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Prva stavka ○ Druga stavka ○ Treća stavka

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje5c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Lista oblika DL

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><DL> <DT>Prva stavka <DD>Objašnjenje prve stavke...</pre>	<p>lista oblika DL</p>	<p>Prva stavka Objašnjenje prve stavke...</p>

<pre><DT>Druga stavka <DD>Objašnjenje druge stavke... <DT>Treća stavka <DD>Objašnjenje treće stavke... </DL></pre>		Druga stavka Objašnjenje druge stavke... Treća stavka Objašnjenje treće stavke...
--	--	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje5d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Tema 6. - IZVEDBA LINKA

a) Link na drugu HTML stranicu pomoću teksta (A HREF=...)

Hiperveze su posebno označene riječi, fraze ili slike u HTML dokumentima. Klikom na njih prebacujete se na neki drugi HTML dokument, sliku ili servis.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
Ovo je link na <pre> popis boja </pre> za HTML	Definiranje linka na HTML dokument ds-color.htm	Ovo je link na popis boja za HTML
Ovo je link na <pre> sliku ledenjaka </pre>	Definiranje linka na sliku ledenjaka ds-img03.jpg	Ovo je link na sliku ledenjaka


U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje6a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Link na drugu HTML stranicu pomoću slike

Osim tekstom, link možemo izvesti i pomoću slike...

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
--------------	-------------	---------------------

(Za pregled boja klikni na sliku) <pre> </pre>	Link na dokument ds-color.htm pomoću slike ds-img01.jpg	(Za pregled boja klikni na sliku) 
---	--	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje6b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Link na oznaku na istoj HTML stranici (A NAME=...)

Ako imamo jedan duži HTML dokument, korisno je da njegove pojedine dijelove označimo naredbom NAME i nekim imenom kako bi korisniku omogućili da lakše i brže prelazi s jednog na drugi dio dokumenta, pomoću linkova koje smo prethodno obradili.

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre>Izaberite:

 Tema 6.a Tema 6.d TEMA 6.a:
 xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx
 xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx
 TEMA 6.d:
 xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx
 xxxxx xxxxx xxxxx xxxxx
</pre>	<p>Ako unutar html dokumenta stavimo oznaku NAME, npr: <pre></pre></p> <p>tada pomoću linka u obliku: <pre>Tema 6.a</pre></p> <p>automatski prelazimo na mjesto u našem HTML dokumentu gdje smo oznaku NAME stavili.</p>	<p>Izaberite:</p> <p>Tema 6.a Tema 6.d</p>

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje6c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Ostali linkovi:

- link na e-mail (``)
- link na download (``)

Link je moguće napraviti i na e-mail adresu.

U tom slučaju **otvara se program za e-mail** i omogućava se korisniku da napiše pismo i pošalje ga, ukoliko ima ispravno podešen program za e-mail...

Nadalje, ako za link navedemo dokument koji ima: **.EXE .MP3** ili **.ZIP** ekstenziju, takav dokument neće se otvarati u browseru, niti pokretati, već će se automatski pokrenuti njegov **download** (skidanje sa neke adrese i spremanje u neki od foldera na našem računalu)...

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
Pišite na <code></code> moju adresu. <code></code>	Primjer upotrebe linka na e-mail	Pišite na moju adresu .
Pokrenite download <code>
</code> igre MEMORY klikom <code>
</code> <code></code> o v d j e ! <code></code>	Primjer pokretanja downloada igre zipovane u fajl ds-memo.zip	Pokrenite download igre MEMORY klikom o v d j e !

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje6d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Tema 7. - DEFINIRANJE MAPE SLIKE

a) Općenito o mapi slike

Do sada smo naučili kako možemo izvesti link pomoću neke slike.

Međutim, u HTML-u postoji mogućnost da na jednoj slici definiramo više područja od kojih svako može upućivati na drugi link...

Za početak, prvo moramo izraditi ili izabrati neku pogodnu sliku.

Zatim, u nekom pogodnom editoru slika, izračunamo i zabilježimo početne i krajnje pozicije područja koje želimo koristiti za linkove.

Za izradu mape slike postoje mnogi specijalizirani programi koji automatski izračunavaju potrebne parametre, međutim, kako bi bolje razumjeli izvorni način definiranja ovih područja, evo nekoliko napomena:

- Kao mjerne jedinice koristimo isključivo **pixele**.
- Orijentacije radi, **gornji lijevi kut slike** uvijek predstavlja početni kut ($x=0$ pixela, $y=0$ pixela)
- **X-osa** je zamišljena vodoravna linija koja počinje u gornjem lijevom kutu i proteže se na desno...
- **Y-osa** je zamišljena okomita linija koja počinje u gornjem lijevom kutu i proteže se prema dnu slike...

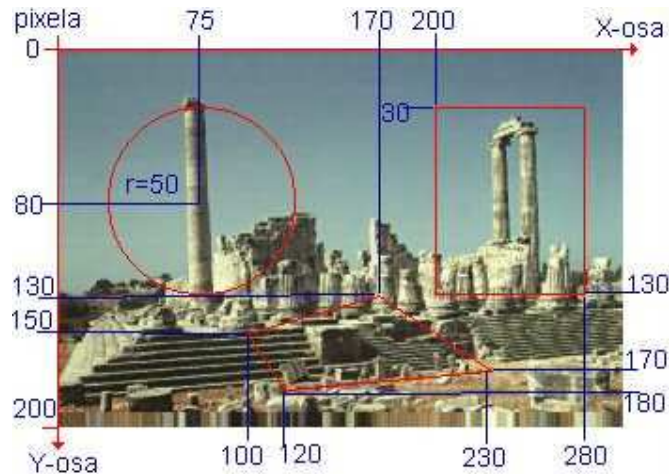
Područja koja na slici definiramo zovu se **AREA** i mogu biti u tri oblika (**SHAPE**), i to:

- **RECT** - oblik četverokuta, za koji moramo definirati početni (gornji lijevi) i završni (donji desni) kut, s tim da za svaki kut prvo zabilježimo vrijednost u pixelima za X-osu pa onda za Y-osu. Dakle, ova definicija ima 4 broja, i to: $x1, y1, x2, y2$.
- **CIRCLE** - oblik kruga, za koji moramo definirati središte kruga (prvo po X-osi pa onda po Y-osi) i zatim polumjer kruga. Dakle, ova definicija ima ukupno 3 broja, i to: x, y, r .
- **POLY** - oblik poligona (lik s minimalno 3 stranice, pa nadalje...) za koji moramo definirati svaku točku prijeloma (prvo po X-osi pa onda po Y-osi). Dakle, ova definicija uvijek ima duplo više brojeva od broja stranica lika koji predstavlja ($x1, y1, x2, y2, x3, y3, x4, y4, x5, y5$ - za peterkut, na primjer)...

No, da previše ne teoretiziramo (obzirom da je u praksi sve ovo jednostavnije nego što se na prvi pogled čini!) evo jednog primjera.

Dolje sam izabrao jednu sliku veličine 300 pixela po X-osi (vodoravnoj) i 200 pixela po Y-osi (okomitaj). Pogledajte oznake tih osa!

Početno mjesto za svaki daljnji obračun je gornji lijevi kut slike (0 pixela i po X i po Y osi - kako i piše).



(Plava boja na slici predstavlja samo mjerilo za orijentaciju!)
Na slici sam namjerno crvenom bojom nacrtao slijedeće likove:

- KRUG (CIRCLE), sa centrom na poziciji X=75 pixela, Y=80 pixela i s radijusom R=50 pixela. Uočite te pozicije!
U HTML-u takvo bi područje obilježili kao:
`<AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="75,80,50"
HREF="stranica1.htm">`
- ČETVEROKUT (RECT), s početnom pozicijom na X=200 pixela, Y=30 pixela i s krajnjom pozicijom na X=280 pixela, Y=130 pixela. Uočite te pozicije!
U HTML-u takvo bi područje obilježili kao:
`<AREA SHAPE="RECT" COORDS="200,30,280,130"
HREF="stranica2.htm">`
- POLIGON (POLY), s prvom točkom na X=100 pixela, Y=150 pixela, drugom točkom na X=170 i Y=130 pixela, trećom točkom na X=230 i Y=170 pixela i četvrtom točkom na X=120 i Y=180 pixela. Uočite te pozicije!
U HTML-u takvo bi područje obilježili kao:
`<AREA SHAPE="POLY"
COORDS="100,150,170,130,230,170,120,180"
HREF="stranica3.htm">`

U navedenim naredbama parametar **COORDS=...** popunjavamo gore navedenim pozicijama po X/Y osi, točno onim redosljedom kako je navedeno u objašnjenju, dok **HREF=...** predstavlja link (adresu) HTML stranice koju želimo učitati kada korisnik klikne mišem na tom području.

Parametri **AREA** i **SHAPE** objašnjeni su već prije.

Kompletna definicija MAPE slike u HTML dokumentu dolazi unutar **<BODY>** strukture i izgledala bi ovako:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><MAP NAME="MapaSlike1"></pre>	početak i ime mape	
<pre><AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="75,80,50" HREF="ds-img01.jpg"></pre>	oblik kruga, koordinate i odredišni link	
<pre><AREA SHAPE="RECT" COORDS="200,30,280,130" HREF="ds-img02.jpg"></pre>	oblik kvadrata, koordinate i odredišni link	
<pre><AREA SHAPE="POLY" COORDS="100,150,170,130,230,170,120,180" HREF="ds-img03.jpg"></pre>	oblik poligona, koordinate i odredišni link	
<pre></MAP></pre>	kraj mape	
<pre></pre>	poziv mape IMG naredbom uz navod imena (USEMAP=...)	

Dok prelazite mišem preko područja kruga, četverokuta ili poligona koji su nacrtani na gornjoj slici, primjetit ćete da se radi o područjima koja upućuju na linkove. Krug ima link na sliku "[ds-img01.jpg](#)", četverokut na sliku "[ds-img02.jpg](#)" a poligon na sliku "[ds-img03.jpg](#)". Na isti način linkovi su mogli upućivati i na druge HTML stranice.

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje7a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Područje u obliku četverokuta (AREA SHAPE="RECT" ...)

Ovdje ćemo pojednostaviti i definirati mapu slike gdje će biti aktiviran samo oblik četverokuta (RECT):

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><MAP NAME="MapaSlike1"></pre>	početak i ime mape	
<pre><AREA SHAPE="RECT"</pre>	oblik kvadrata,	

<pre>COORDS="200,30,280,130" HREF="ds-img02.jpg"> </MAP> </pre>	<p>koordinate i odredišni link</p> <p>kraj mape</p> <p>poziv mape IMG naredbom uz navod imena (USEMAP=...)</p>	
--	---	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje7b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Područje u obliku kruga (**AREA SHAPE="CIRCLE"...**)

Ovdje ćemo definirati mapu slike gdje će biti aktiviran samo oblik kruga (CIRCLE):

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><MAP NAME="MapaSlike1"> <AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="75,80,50" HREF="ds-img01.jpg"> </MAP> </pre>	<p>početak i ime mape</p> <p>oblik kruga, koordinate i odredišni link</p> <p>kraj mape</p> <p>poziv mape IMG naredbom uz navod imena (USEMAP=...)</p>	

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje7c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Područje u obliku poligona (**AREA SHAPE="POLY"...**)

Ovdje ćemo definirati mapu slike gdje će biti aktiviran samo oblik poligona (POLY):

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><MAP NAME="MapaSlike1"></pre>	<p>početak i ime mape</p>	

<pre><AREA SHAPE="POLY" COORDS= "100,150,170,130,230,170,120,180" HREF="ds-img03.jpg"> </MAP> </pre>	<p>oblik poligona, koordinate i odredišni link</p> <p>kraj mape</p> <p>poziv mape IMG naredbom uz navod imena (USEMAP=...)</p>	
--	---	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje7d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Tema 8. - RAD S FORMAMA

Opće o formama

Forme u HTML dokumentu koristimo kada od korisnika želimo prihvatiti neki podatak i zatim ga prosljediti na daljnju obradu, spremi ga u bazu podataka ili ga jednostavno poslati e-mailom na određenu adresu.

Na primjer, korisne su ako želimo pribaviti podatke o nekom korisniku, obaviti neku anketu ili pak korisniku omogućiti da popuni i pošalje nekakvu narudžbu putem Interneta u cilju kupovine nekog proizvoda.

Princip rada forme je otprilike slijedeći (krajnje pojednostavljeno):

- korisnik popuni polja koja su mu ponuđena
- klikne na tipku **"SUBMIT"** ili **"POŠALJI"**
- podaci upisani u formu bivaju prosljeđeni do određenog programa na serveru (tzv. CGI skripte, pisane npr. u Javi, Perlu, PHP-u, ASP-u ili nekom drugom jeziku)
- taj program ih prihvaća, obrađuje ih, sprema u bazu podataka, šalje povratnu informaciju, ili radi nešto slično, ovisno već o njegovoj namjeni...

Obzirom da je korištenje formi uglavnom vezano za posebne programe (CGI skripte) te da je na serveru na koji ih postavljamo potrebno imati otvoren pristup tzv. CGI-BIN folderu, ovdje ih nećemo detaljnije obrađivati jer njihovo korištenje zahtjeva veće programersko iskustvo u pisanju programa koji prihvaćaju i obrađuju podatke s formi a također i zakupljeni WEB prostor na nekom serveru...

No, za početak je bitno da shvatimo kako to otprilike funkcioniira!

U tom cilju naučit ćemo kako izraditi neku jednostavniju formu i kako podatke s te forme možemo jednostavno poslati na željenu e-mail adresu - a što ne zahtjeva baš nikakvo znanje u izradi CGI skripti!

Jedini je uvjet za to da vi posjedujete svoju e-mail adresu (bilo gdje) i da korisnik koji popunjava vašu formu (negdje na drugoj strani svijeta, na primjer) posjeduje ISPRAVNO PODEŠEN PROGRAM ZA E-MAIL na svome kompjuteru!

Pa da krenemo!

a) Polja za upis u obliku `<INPUT TYPE="text" ...>` i obliku `<TEXTAREA ...>`

Dakle, ovdje ćemo govoriti samo o formama čije podatke šaljemo putem e-maila! Svaki HTML dokument može imati više formi, s tim da svaka počinje slijedećim tagom:

`<FORM ACTION="mailto:moja.email@adresa.ba" METHOD="post">`
i završava tagom:
`</FORM>`

`<FORM...>` predstavlja početak forme, a
`</FORM>` predstavlja kraj forme.

Opcija `ACTION="mailto:...."` određuje e-mail adresu na koju će podaci sa forme biti poslani.

Opcija `METHOD="post"` određuje da se podaci sa forme šalju na definirano odredište.

Ostaje nam još samo da naučimo kako definirati polja za upis podataka:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre> <FORM ACTION="mailto:moja.email@adresa.ba" METHOD="post"> Upišite svoje ime:
 <input type="text" size="20" maxlength="20" name="IME"> <input type="submit" value="Pošalji"> <input type="reset" value="Prekini"> </FORM> </pre>	<ul style="list-style-type: none"> - početak forme - e-mail adresa - slanje podataka - proizvoljan tekst - stavlja tekst-polje - širine 20 znakova - moguć upis 20 zn. 	<p>Upišite svoje ime:</p> <div style="border: 1px solid gray; width: 100px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> Pošalji Prekini </div>

	<p>- naziv polja=IME</p> <p>- stavlja dugme "Pošalji"</p> <p>- stavlja dugme "Prekini"</p> <p>- kraj forme</p>	
<pre> <FORM ACTION="mailto:moja.email@adresa.ba" METHOD="post"> Upišite svoje ime:
 <input type="text" size="20" maxlength="20" name="IME"> Upišite svoj komentar:
 <textarea name="KOMENTAR" rows="5" cols="20"> </textarea> <input type="submit" value="Pošalji"> <input type="reset" value="Prekini"> </FORM> </pre>	<p>- početak forme</p> <p>- e-mail adresa</p> <p>- slanje podataka</p> <p>- proizvoljan tekst</p> <p>- stavlja tekst-polje</p> <p>- širine 20 znakova</p> <p>- moguć upis 20 zn.</p> <p>- naziv polja=IME</p> <p>- proizvoljan tekst</p> <p>- stavlja tekst-područje</p> <p>- naziv polja...</p> <p>- visina 5 redova</p> <p>- širina 20 znakova</p> <p>- kraj tekst-područja</p> <p>- stavlja dugme "Pošalji"</p> <p>- stavlja dugme</p>	<p>Upišite svoje ime:</p> <input data-bbox="998 1039 1149 1081" type="text"/> <p>Upišite svoj komentar:</p> <div data-bbox="998 1150 1339 1327" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <div style="border-bottom: 1px solid gray; height: 80px;"></div> <div style="border-left: 1px solid gray; border-right: 1px solid gray; border-top: 1px solid gray; height: 15px;"></div> </div> <p>Pošalji Prekini</p>

	"Prekini"	
	- kraj forme	

POZOR: Ako formu popunite na vlastitom kompjuteru i pokušate podatke poslati na svoj vlastiti e-mail, najvjerojatnije vam ta "rabota" neće uspjeti jer većina e-mail programa ne dozvoljava slanje pošte sa vlastite e-mail adrese na vlastitu e-mail adresu! Zato za probu možete koristiti moju e-mail adresu koja je navedena u primjerima!

Nadalje, kada popunite polja forme i kliknete na dugme "Pošalji", bit ćete upitani želite li putem e-maila poslati ove podatke. Kliknite na "OK".

- Ako ste trenutno spojeni na Internet (ONLINE) podaci će automatski otići na određenu adresu (u ovom slučaju moju, što slobodno možete isprobati - a ja ću vam e-mailom odgovoriti da li sam to dobio i u kojem obliku!).

- Ako trenutno niste spojeni na Internet (OFFLINE), bit ćete upitani želite li se spojiti i poslati ovu poštu ili želite ostati "offline", tj. tu poštu samo staviti u spremnik za slanje i poslati je kasnije, kada se spojite na Internet...

Naravno, da bi sve ovo radilo kako treba, morate imati ISPRAVNO PODEŠEN PROGRAM ZA E-MAIL!!!

Informacije radi, podaci iz polja forme bit će poslani uz e-mail kao "attachment" datoteka.

Ta datoteka je tekstualnog oblika i u njoj su navedeni podaci o imenima polja (NAME) i podacima upisanim u njih.

Na prvi pogled i nije sve tako čitljivo kako mislite da bi trebalo biti, ali ne brinite, brzo ćete ih "dešifrirati"... :o)))

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje8a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Polja za upis u obliku <SELECT...> / <OPTION>

Ovdje ćemo prikazati upotrebu navedenog polja, koje možete kombinirati s ostalim vrstama polja:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<FORM ACTION="mailto:moja.email@adresa.ba" METHOD="post"> Mislím da je ova škola HTML-a:	- početak forme - e-mail adresa - slanje	Mislím da je ova škola HTML-a: <input type="text" value="Prosječna ideja"/> <input type="button" value="Pošalji"/> <input type="button" value="Prekini"/>

<pre> <select name="PROCJENA" size="1"> <option>Dobra ideja </option> <option selected>Prosječna ideja </option> <option>Slaba ideja </option> </select> <input type="submit" value="Pošalji"> <input type="reset" value="Prekini"> </FORM> </pre>	<p>podataka</p> <ul style="list-style-type: none"> - proizvoljan tekst - početak MENIa - 1. opcija izbora - 2. opcija/default - 3. opcija izbora - kraj MENIa <p>- stavlja dugme "Pošalji"</p> <p>- stavlja dugme "Prekini"</p> <p>- kraj forme</p>	
--	--	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje8b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Polja za upis u obliku **<INPUT TYPE="checkbox" ...>**

Ovdje ćemo prikazati upotrebu navedenog polja, koje možete kombinirati s ostalim vrstama polja:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre> <FORM ACTION="mailto:moja.email@adresa.ba" METHOD="post"> Označite željene stavke: <input type="checkbox" name="KNJIGA1" value="ON"> Naručujem knjigu HTML-a <input type="checkbox" checked </pre>	<ul style="list-style-type: none"> - početak forme - e-mail adresa - slanje podataka - proizvoljan tekst - stavlja checkbox - naziv checkboxa 	<p>OZNAČITE ŽELJENE STAVKE:</p> <p><input type="checkbox"/> Naručujem knjigu HTML-a</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Naručujem knjigu JavaScripta</p>

<pre>name="KNJIGA2" value="ON"> Naručujem knjigu JavaScripta <input type="submit" value="Pošalji"> <input type="reset" value="Prekini"> </FORM></pre>	<ul style="list-style-type: none"> - (obavezan tag) - proizvoljan tekst - stavlja checkbox - default označen! - naziv checkboxa - (obavezan tag) - proizvoljan tekst - stavlja dugme "Pošalji" - stavlja dugme "Prekini" - kraj forme 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> Pošalji Prekini </div> <hr/>
--	---	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje8c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Polja za upis u obliku `<INPUT TYPE="radio" ...>`

Ovdje ćemo prikazati upotrebu navedenog polja, koje možete kombinirati s ostalim vrstama polja:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><FORM ACTION="mailto:moja.email@adresa.ba" METHOD="post"> Koju boju više volite: <input type="radio" name="BOJA" value="Plava"> Volim plavu boju <input type="radio"</pre>	<ul style="list-style-type: none"> - početak forme - e-mail adresa - slanje podataka - proizvoljan tekst - stavlja radio-polje - naziv pitanja (BOJA) 	<p>KOJU BOJU VIŠE VOLITE:</p> <p><input type="checkbox"/> Volim plavu boju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Volim zelenu boju</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> Pošalji Prekini </div>

<pre>checked name="BOJA" value="Zelena"> Volim zelenu boju <input type="submit" value="Pošalji"> <input type="reset" value="Prekini"> </FORM></pre>	<ul style="list-style-type: none"> - naziv odgovora (Plava) - proizvoljan tekst - stavlja radio-polje - default označeno polje - naziv pitanja (BOJA) - naziv odgovora (Zelena) - proizvoljan tekst - stavlja dugme "Pošalji" - stavlja dugme "Prekini" - kraj forme 	
--	--	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje8d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

Postavka srpskih slova

Obzirom da će vaše WEB stranice, kada ih postavite na Internet, biti dostupne ljudima svih govornih područja i jezičnih skupina, morate voditi računa o tome da u svom HTML dokumentu definirate kodnu stranicu govornog područja na čijem jeziku je taj dokument napravljen.

U našem slučaju radi se o kodnoj stranici "windows-1250" (ispravna je i postavka "ISO-8859-2").

Definiranje kodne stranice obavljate unutar <HEAD> sekcije i time osiguravate da korisnik vaše WEB stranice na svom ekranu uvijek vidi odgovarajuća HR slova (š, đ, č, ć, ž) ukoliko posjeduje tu mogućnost u svom browseru i ako je ona dobro podešena. Dakle, unutar <HEAD> sekcije svih svojih HTML dokumenata obavezno ubacite:

HTML naredba za postavku HR slova
<HEAD> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1250"> </HEAD>

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje9a.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

b) Specijalni znakovi

Primjetili ste do sada da pojedini znakovi predstavljaju naredbe HTML-a (posebno < > a unutar njih # & " ...)

Nadalje, primjetit ćete da koliko god vi razmaka (razmaknicom) u HTML-u stavljali, uzet će se u obzir samo jedan (prvi) razmak!

Dakle, što ako unutar svog teksta zatrebamo upravo te znakove ili poželimo staviti više razmaka?

Ako znate što su to ASCII kodovi znakova u nekoj kodnoj stranici, stvar postaje jednostavna...

No, bez obzira na to, pogledajte donje objašnjenje koje će vam za početak biti dovoljno:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<BODY> © # & " < > </BODY>	- ASCII kod <i>zaokruženog slova C</i> - ASCII kod znaka # - specijalni HTML kod znaka & - specijalni HTML kod znaka " - specijalni HTML kod znaka < - specijalni HTML kod znaka > - prazno mjesto (razmak)	© # & " < >

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje9b.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

c) Označavanje linkova na Internetu

Svi primjeri upućivanja na neki link koje smo do sada obradili odnosili su se na HTML dokumente, fotografije ili .MID datoteke koje su se nalazile na našem računalu i koje su bile u istom folderu (direktoriju) kao i HTML dokument iz kojega su pozivani.

Iz tog razloga bilo je dovoljno navesti samo naziv željenog dokumenta u linku, bez određivanja punog puta (PATH) do njega.

Kada svoje stranice postavite na neki od servera na Internetu, morate voditi računa o slijedećim stvarima:

1. Mjesto koje dobijete na nekom Internet serveru, u smislu organizacije foldera (direktorija) ne razlikuje se puno od diska na vašem računalu. Međutim, moguće je da na besplatnim web serverima nećete imati mogućnost kreiranja nižih foldera. Ta mogućnost nije neophodna ali je poželjna, jer onda slike možete držati u jednom folderu, glazbene datoteke u drugom, itd.

2. Ako sve dokumente vezane za ispravan rad naših WEB stranica držimo na istom folderu (bilo na svom računalu ili nekom Internet serveru), tada je dovoljno da u linku na neki od tih dokumenata navedemo samo izvorno ime tog dokumenta, kako smo to radili i u svim ovim primjerima.

3. Ako dokumente na Internetu držimo u različitim (niže razgranatim) folderima, tada, ako je željeni dokument u nekom nižem folderu (koji se grana iz foldera iz kojega ga pozivamo), dovoljno je napisati:
[/ImeNižegFoldera/NazivDokumenta.html](#) (ili pak .GIF, .JPG, .ZIP ...)

4. Ako želimo napraviti link na neki dokument koji se nalazi na nekoj drugoj adresi, onda moramo navesti punu Internet adresu ili put (PATH) do tog servera i foldera. Na primjer, puni put za WEB stranice Internet Monotora bio bi:
<http://www.monitor.ba/>

5. Ako dobro pogledate, u prethodnom linku na Internet Monitor nismo naveli ime dokumenta koji želimo učitati već link završava sa kosom crtom ("/") a koja znači da se automatski učita fajl [index.html](#) (ili [index.htm](#)) iz tog foldera...

Čak da i nismo stavili tu kosu crtu na kraju, opet bi se automatski učitao fajl [index.html](#), naravno, ako postoji u tom folderu!

Iz toga proizilazi da svoj "glavni" HTML dokument uvijek morate nazvati [index.html](#) (ili [index.htm](#)).

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
--------------	-------------	---------------------

<pre><BODY> Link na časopis MONITOR </BODY></pre>	<p>- link na časopis MONITOR (ako želite isprobati morate biti spojeni na Internet)</p>	<p>Link na časopis MONITOR</p>
---	---	--

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje9c.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

d) Ostale opcije unutar HTML naredbi i kompatibilnost browsera

Do sada smo obradili samo neophodne osnove za rad u HTML-u.

I o tome morate voditi računa. Dakle, nismo obradili sve moguće funkcije HTML-a!

Osim toga HTML je jezik koji se stalno razvija i čiji je razvoj potrebno stalno pratiti. Dobro je uključiti se na neki od foruma na Internetu u kojem se o tome raspravlja. Osobno bih vam preporučio da bar povremeno "skoknete" i na ove stranice:

[WEB konzorcij](#)

[WEB tools](#)

[DHTML Code Library](#)

Tu ćete pronaći mnogo korisnih savjeta ne samo glede izrade HTML dokumenata već i kompatibilnosti browsera! Također, to su mjesta gdje ćete uvijek moći među prvima doznati o svim novostima glede razvoja HTML-a.

Nadalje, posebno morate voditi računa da sve HTML naredbe nemaju jednak efekat u različitim browserima! U suprotnom, vaša lijepo urađena WEB stranica koju ste testirali u Internet Exploreru u drugim browserima ne samo da može izaći krajnje neukusna, već u potpunosti može izaći nečitljiva!

No, ne brinite previše! Ako ste stvarno uspješno ovladali temama iz ove Dopisne škole HTML-a onda nemate razloga za paniku! Jer sve naredbe koje smo proradili funkcioniraju u većini standardnih browsera. A sa tim znanjem možete napraviti i više nego prosječnu HTML stranicu!

Zatim, imajte na umu da u ovoj školi nismo obradili sve HTML naredbe, a i one koje smo obradili uglavnom unutar sebe nisu sadržavale sva svojstva koja su moguća... Ali zato ste stekli preduvjet da sve to bez problema lako shvatite i uporabite kada dođe vrijeme. U tom cilju ovdje vam dajem link na jednu datoteku pomoći u kojoj možete pregledati i naučiti o svemu onome što ovdje nismo stigli:

HTML naredba	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><BODY> HTML HELP </BODY></pre>	- link za download	HTML HELP

U prilogu se nalazi datoteka [ds-vje9d.htm](#) koja prikazuje upotrebu ovih naredbi u praksi.

Njen izvorni kod slobodno možete mijenjati u cilju vježbe.

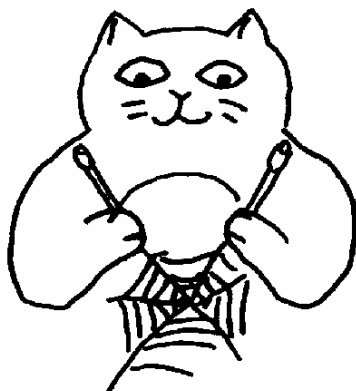
Janjuš

C34

Oblikovanje

WWW stranica

Kratki priručnik za korisnika



**Pripremio:
Milan latinović**

verzija 1.0

atribut - sintaktički element HTML-a kojim se pobliže određuje način djelovanja neke oznake

CGI - *Common Gateway Interface*; standardno sučelje za razmjenu podataka između WWW poslužitelja i drugih programa (koje tada zovemo ~ programima);

hipertekst - tekst koji nema ograničenje linearnosti; nelinearnu strukturu ~a definiraju sidra i linkovi

HTML - *Hypertext Markup Language*; simbolički jezik za oblikovanje hiperteksta

HTTP - *HyperText Transport Protocol*; mrežni protokol za komunikaciju između WWW klijenta i poslužitelja

httpd - *http daemon*; uobičajeno ime WWW poslužitelja na UNIX-u

httpd.conf - uobičajeno ime datoteke s parametrima za rad WWW poslužitelja na UNIX-u

index.html - uobičajeni naziv datoteke koja sadrži početnu stranicu unutar nekog direktorija na UNIX-u

Java - programski jezik za pisanje mrežnih aplikacija

JavaScript - jezik sličan Javi; ~ je namijenjen pisanju aplikacija čije se naredbe ugrađuju izravno u HTML-dokument

klijent - računalo ili program (proces) koji zahtijeva podatke (usluge) od poslužitelja, obrađuje ih i prikazuje na korisniku prihvatljiv način

link - veza između dva označena područja unutar jedne ili više stranica. Također hiperlink, hipertekstualni link

oznaka - *tag*; osnovni element HTML-a; ~ daje (uz pomoć dodatnih atributa) smjernice browseru za prikaz označenog objekta

browser - preglednik, čitač, navigacijski program za pronalaženje i prikaz računalnih resursa; ~ se pojavljuje u ulozi klijenta mrežnih servisa; u WWW-u *Netscape*, *Lynx*, *Mosaic*, *Internet Explorer* i drugi

public_html - poddirektorij korisnikovog direktorija na UNIX-u, namijenjen osobnim WWW stranicama

poslužitelj - računalo ili program (proces) davatelj podataka (usluga). ~ upravlja resursima, prima zahtjeve (upite) od klijenta i distribuira informacije

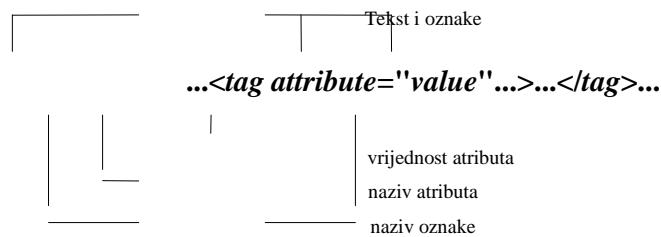
sidro - označeno područje unutar stranice koje je polazište ili odredište linka.

stranica - HTML dokument, osnovna informacijska cjelina u WWW-u

URL - *Uniform Resource Locator*; elektronička adresa

- Bare Bones Guide to HTML** - <http://www.access.digex.net/~werbach/home.html>
- Basic HTML** - <http://www.hypermall.com/tk/basic.html>
- Beginner's Guide to HTML** - <http://www.ncsa.uiuc.edu/demoweb/html-primer.html>
- Beginner's Guide to URLs** - <http://www.ncsa.uiuc.edu/demoweb/url-primer.html>
- Charset tables** - <http://www.htmlhelp.com/reference/charset>
- Composing Good HTML** - <http://www.willamette.edu/html-composition/strict-html.html>
- Crash Course in Writing HTML** - http://www.ziff.com/~eamonn/crash_course.html
- Forms** - http://www.yahoo.com/Computers/World_Wide_Web/Programming/Forms
- Frames, design** - <http://www.htmlhelp.com/design/frames>
- Guide to URLs** - <http://www.netscape.org/users/dwb/url-guide.html>
- HTML Guides** - <http://union.ncsa.uiuc.edu:80/HyperNews/get/www/html/guides.html>
- HTML help and reference** - <http://www.htmlhelp.com/>
- HTML Information Center** - <http://iconvex.com/HTMLPAGE.HTM>
- HTML Quick Reference Guide** - http://kuhttp.cc.ukans.edu/lynx_help/HTML_quick.html
- HTML Specification** - <http://www.w3.org/hypertext/WWW/MarkUp/MarkUp.html>
- HTML Style Guide & Test Suite** - http://www.best.com/dsiegel/vestibule/set_netscape.html
- HTML Writer's Guild** - <http://www.hwg.org>
- NCSA's classic HTML Primer** - <http://www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html>
- RGB table** - <http://www.htmlhelp.com/design/color.cgi>
- Tables, How-To (Netscape)** - http://home.netscape.com/assist/net_sites/tables.html
- Tim Berners-Lee's HTML Style Guide** - <http://www.w3.org/hypertext/WWW/Provider/Style/overview.html>
- URLs** - http://www.yahoo.com/Computers/World_Wide_Web/Programming/URLs__Universal_Resource_Identifiers
- WWW FAQ** - http://sunsite.unc.edu/boutell/faq/www_faq.html

Struktura HTML¹⁾ dokumenta



1) Prema standardu HTML 3.2

Obavezni elementi

`<HTML>...</HTML>` Deklaracija HTML dokumenta
`<HEAD>...</HEAD>` Zaglavlje dokumenta
`<TITLE>...</TITLE>` Naziv dokumenta; element zaglavlja
`<BODY>...</BODY>` Tijelo dokumenta

Internacionalizacija

`<METAHTTP-EQUIV="Content-Type"
CONTENT="text/html;
charset=charset_name">` Kodna stranica

Neki posebni znakovi i srpska slova u windows-1250:

Ć...Æ ć...æ Č...È č...è
Đ...Ð đ...ð Ž...Ž ž...ž
Š...Š š...š <...< >...>
&...& " ..." ©...© ®...®

Specifikacija jezika i kodne stranice u HTML 4.0:

`<TAGNAME` HTML oznaka
`LANG="language"` Jezik
`CHARSET="charset_name">` Kodna stranica
`</TAGNAME>`

1) Za nas su osobito od interesa iso-8859-2 (latin-2) i windows-1250

Slova, boje i podloge

`<BODY` `BACKGROUND="url"` Uzorak podloge
`BGCOLOR="#rrggbb"` Boja¹ podloge
`TEXT="#rrggbb"` Boja teksta
`LINK="#rrggbb"` Boja linkova
`VLINK="#rrggbb"` Boja vijenog linka
`ALINK="#rrggbb">` Boja aktivnog linka

1) `rrggbb` ∈ {000000,...,FFFFFF}

Naslovi, prijelom i veličina teksta

`<Hn>...</Hn>` Naslov razine $n=1, \dots, 6$

<CENTER>...</CENTER>	Centrirani tekst
<PRE>...</PRE>	Predformatirani tekst
<P>...</P>	Odlomak
 	Novi redak
<NOBR>	Nema prijeloma retka
<WBR>	Mogući ¹ prijelom retka
<HR>	Horizontalna crta
<BASEFONT SIZE= <i>n</i> >	Osnovna veličina slova
...	Karakteristike slova
<FONT SIZE= <i>n</i>	Veličina slova ²
COLOR="#rrggbb">	Boja slova

1) U kombinaciji sa <NOBR>
2) U odnosu na <BASEFONT>

Stilovi pisma

<!-- ... -->	Nevidljivo (komentar)
...	Masno (bold)
<i>...</i>	Koso (italic)
<u>...</u>	Podvučeno (underline)
<tt>...</tt>	Neproporcionalno (typewriter)
<s>...</s>	Prekriženo (strikeout)
<BLINK>...</BLINK>	Trepćuće
...	Istaknuto
...	Naglašeno
<CODE>...</CODE>	Neproporcionalno
<CITE>...</CITE>	Citat
<VAR>...</VAR>	Varijabla
<DFN>...</DFN>	Definicija
<KBD>...</KBD>	Tipkovnica
<ADDRESS>...</ADDRESS>	Adresa

Liste

...	Nepobrojana lista
...	Pobrojana lista
<DIR>...</DIR>	Imenička lista
<MENU>...</MENU>	Izbornička lista
...	Redak liste
<LI TYPE="type">	Simbol ¹ na početku retka
<DL>...</DL>	Rječnička lista
<DT>...</DT>	Pojam u rječničkoj listi
<DD>...</DD>	Definicija u rječničkoj listi

1) CIRCLE|SQUARE|DISC|A|a|I|i|1.

Tablice

<TABLE>...</TABLE>	Deklaracija tablice
<TABLE BORDER= <i>n</i>	Debljina okvira
CELLSPACING= <i>n</i>	Razmak između ćelija

CELLPADDING=<i>n</i>>	Razmak unutar ćelije
<CAPTION>...</CAPTION>	Prateći tekst
<TR>...</TR>	Redak tablice
<TD>...</TD>	Ćelija tablice
<TD ALIGN="align" VALIGN="valign" ROWSPAN=<i>n</i> COLSPAN=<i>n</i>>	Položaj ¹ unutar ćelije Vertikalni položaj Raspon kroz <i>n</i> redaka Raspon kroz <i>n</i> stupaca
<TH>...</TH>	Zaglavlje tablice

1) LEFT | RIGHT | TOP | BOTTOM | CENTER | MIDDLE

Okviri (frames)

<FRAMESET>...</FRAMESET>	Mreža okvira ¹
<FRAMESET ROWS="rows" COLS="cols">	Raspored ² po retcima Raspored po stupcima
<FRAME>...</FRAME>	Deklaracija okvira
<FRAME NAME="name" SRC="url"	Ime okvira Dokument u okviru
MARGINWIDTH="value"	Lijevi i desni rub
MARGINHEIGHT="value"	Gornji i donji rub
SCROLLING="scroll"	Kontrola ekrana ³
NORESIZE>	Fiksna veličina okvira

<NOFRAMES>...</NOFRAMES> Verzija bez okvira⁴

1) Dokumenti koji sadrže okvire nemaju <BODY>...</BODY>. Parovi oznaka <FRAMESET>...</FRAMESET> mogu biti ugniježeni jedan unutar drugog.

2) u pixelima , postocima ili "%", npr. "30%, 60%, 10%" ili "100,*,100" i slično

3) yes ; no ; auto

4) Za čitače koji ne podržavaju okvire

Slike

<IMG SRC="url" ALT="text" ALIGN="align" BORDER=<i>n</i>>	Slika unutar teksta Zamjenski tekst Položaj ¹ prema tekstu Debljina ruba
---	--

1) LEFT | RIGHT | TOP | BOTTOM | MIDDLE

Sidra i linkovi

<A >...	<u>Sidro ili link</u>
<A NAME="anchor"	Ime sidra
HREF="url"	Link na ciljni resurs ¹
TARGET="window">	Ciljni prozor ²

1) To može biti i drugo sidro pa imamo npr. HREF="#anchor" ili HREF="url#anchor"

2) Samo ako je ciljni resurs stranica koja sadrži prozore. Ime prozora mora početi alfanumeričkim znakom, osim rezerviranih imena: "_blank", "_self", "_parent", "_top"

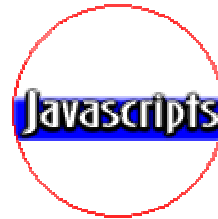
Slikovne mape

<IMG...ISMAP>	Mapa kod <u>poslužitelja</u>
<IMG...USEMAP="#name">	Mapa kod <u>klijenta</u>

UKRATKO O JAVASCRIPTU

JavaScript je kompaktan i objektno baziran skriptni jezik za razvoj klijent-server Internet aplikacija. Programski kod upisuje se direktno u HTML stranicu i omogućuje nam izradu dinamičnih web stranica.

JavaScript podsjeća na Javu i podržava mnoge Javine izraze, sintaksu i konstrukciju kontrole toka. Ima mali broj tipova podataka (numeričke, boolean i string) te podržava funkcije ali bez posebnih zahtjeva za deklariranjem.



Komparaciju između JavaScripta i Jave možemo vidjeti u donjoj tablici:

JavaScript	Java
Ne kompajlira se, već samo interpretira kod klijenta.	Kompajlira se na serveru prije izvršenja kod klijenta.
Objektno baziran. Koristi postojeće objekte, bez klasa ili nasljeđa.	Objektno orijentiran. Applet i sadrže objekte sastavljene od klasa sa nasljeđem.
Kod je integriran u HTML.	Applet je izdvojen iz HTML-a.
Tip varijable se ne deklarira.	Tip varijable mora biti deklariran.
Dinamička povezanost. Objektne reference provjeravaju se run-time.	Statička povezanost. Objektne reference moraju postojati u vrijeme kompajliranja.
Zaštićen. Ne može zapisivati na hard disk.	Zaštićen. Ne može zapisivati na hard disk.

UKRATKO O VARIJABLAMA, TIPOVIMA, KONVERZIJI I OPERATORIMA

NAZIVI VARIJABLI

- prvi znak mora biti slovo engleske abecede ili znak potcrtavanja ("_")
- mogu sadržavati brojeve i slova engleske abecede
- velika i mala slova se razlikuju, no, uobičajeno je da se pišu malim slovima!
- ključne riječi (*for, if, else, class, byte, int...*) ne mogu se koristiti u imenu

TIPOVI PODATAKA

- **brojevni** (npr: 42, 3.14159 ...)
- **logički** (Boolean) - (**true** / **false**)
- **stringovi** (npr: "Dobar dan!")
- **null** (specijalne ključne riječi s null vrijednošću)

SPECIJALNI KARAKTERI

U stringovima možete koristiti slijedeće specijalne karaktere:

`\b` = jedno mjesto lijevo (backspace)
`\f` = jedan red dolje (form feed)
`\n` = na početak novog reda (new line character)
`\r` = return (carriage return)
`\t` = tabulator (tab)

KONVERZIJA PODATAKA

JavaScript je slobodan tip jezika i ne zahtjeva posebno deklariranje tipa podataka, te će se konverzija obaviti automatski.

Principijelno, varijable deklariramo na slijedeći način:

```
var broj1 = 42  
var tekst = "Dobar dan!"
```

ali možemo i ovako:

```
broj1 = 42  
tekst = "Dobar dan!"
```

U kombinaciji broja i stringa, JavaScript konvertira broj u string. Na primjer:

```
x = "Upisali ste broj " + 42  
y = 42 + " je vaš odgovor."
```

Za konverziju stringa u broj, koristimo slijedeće funkcije:

- **eval** - procjenjuje string i ako je moguće pretvara ga u broj;
- **parseInt** - konvertira string u integer specificirane base, ako je moguće;
- **parseFloat** - konvertira string u floating-point broj, ako je moguće.

ARITMETIČKI OPERATORI

Operacija	Objašnjenje
$X + Y$	- zbrajanje
$X - Y$	- oduzimanje
$X * Y$	- množenje
X / Y	- dijeljenje
$X \% Y$	- ostatak dijeljenja X sa Y (modul)
$X++$	- postfiksno povećanje za 1

++X	- prefiksno povećanje za 1
X--	- postfiksno umanjenje za 1
--X	- prefiksno umanjenje za 1

RELACIJSKI OPERATORI

Operacija	Objašnjenje
X > Y	- X veće od Y
X < Y	- X manje od Y
X >= Y	- X veće ili jednako Y
X <= Y	- X manje ili jednako Y
X == Y	- X jednako Y
X != Y	- X nije jednako Y

OPERATORI USLOVA

Operacija	Objašnjenje
X && Y	- i X i Y imaju istinitu vrijednost (logičko "I")
X Y	- ili X ili Y imaju istinitu vrijednost (logičko "ILI")
!X	- X ima neistinitu vrijednost (logičko "NE")

OPERATORI PRIDRUŽIVANJA

Operacija	Objašnjenje
X = Y	- varijabli X pridružuje se vrijednost Y
X += Y	X = X + Y
X -= Y	X = X - Y
X *= Y	X = X * Y
X /= Y	X = X / Y
X %= Y	X = X % Y (mod dijeljenja)

USLOVNI IZRAZI

Uslovnim izrazom možemo prihvatiti jednu od dvije vrijednosti navedene u uslovu. Evo sintakse i primjera:

(uslov) ? izraz1 : izraz2
status = (godina >= 18) ? "odrasli" : "djeca"

Ako je uslov istinit (**true**), izraz ima vrijednost *izraz1*, u suprotnom ima vrijednost *izraz2*.

UKRATKO O KONTROLI TOKA I ISKAZIMA

IF...ELSE struktura:

```
if (izraz1){
    ...iskazi...
}
else if (izraz2) {
    ...iskazi...
}
else {
    ...iskazi...
}
```

Primjer s IF... strukturom:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> /* oznaka početka JavaScripta */
<!-- /* sve unutar ovog taga je nedostupno browserima koji ne podržavaju JavaScript
*/

var datum = new Date(); /* varijabli datum pridružuje tekući datum */
var sati = datum.getHours(); /* u varijablu sati prihvaća tekući sat */

if (sati > 5 && sati < 13){ /* logička provjera */
    document.write('<BODY BGCOLOR="blue">Dobro jutro!') /* BODY i ispis
poruke */
}
if (sati > 12 && sati < 19){ /* ako je sati veće od 12 i manje od 19 */
    document.write('<BODY BGCOLOR="green">Dobar dan!')
}
if (sati > 18 || sati < 6){ /* ako je sati veće od 18 ili manje od 6 */
    document.write('<BODY BGCOLOR="silver">Dobra večer!')
}

-->
</SCRIPT> /* oznaka kraja JavaScripta */
```

Gornji primjer, zavisno od doba dana, postavlja odgovarajuću podlogu dokumenta i ispisuje poruku u HTML dokumentu.

Kao što već uočavate, unutar zagrada naredbe `document.write(...)` možete postaviti bilo koji HTML tag, tekst ili sve to kombinirati s vrijednostima svojih varijabli ili već postojećih funkcija u JavaScriptu.

FOR... petlja:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
    for (var i = 1; i <= 10; i++){ /* i=1; vrti petlju sve dok je i<=10; i=i+1 */
```

```

    document.write('Vrijednost i=' + i); /* u HTML ispisuje: Vrijednost i=... */
  }
-->
</SCRIPT>

```

Gornji primjer će u HTML dokumentu, na poziciji gdje je postavljen, ispisati:

Vrijednost i = 1 Vrijednost i = 2 ... Vrijednost i = 10

FOR...IN petlja:

```

for (varijabla in objekt) {
    ... iskazi...
}

```

WHILE... petlja:

```

while (izraz){
    ...iskazi...;
}

```

DO...WHILE... petlja:

```

do {
    ...iskazi...;
} while (izraz);

```

WITH... iskaz:

```

with (objekt) {
    ...iskazi...
}

```

Na primjer, matematičkim funkcijama mora prethoditi objekt **Math**.

Slijedeći primjer podrazumijeva **Math** ispred **PI**, **COS()** i **SIN()**:

```

with (Math) {
    a = PI / 2;
    x = cos(a);
    y = sin(a);
}

```

BREAK iskaz:

prekida tekuću **while** ili **for** strukturu i nastavlja iza nje.

Donji primjer prekida **while** petlju kada je **i=3** i vraća vrijednost (**i*x**)

```

function mojaFunkcija(x) {
    var i = 0
    while (i < 6) {
        if (i == 3) {
            break
        }
    }
}

```

```

        else {
            i++;
        }
    }
    return i * x
}

```

CONTINUE iskaz:

prekida izvršenje bloka u **while** ili **for** petlji i nastavlja izvršenje u narednom izrazu. Ne prekida kompletnu petlju. U **while** petlji, skaće nazad na "uslov". U for petlji, skaće na "update" izraz.

Donji primjer **while** petlje aktivira **continue** iskaz kada je vrijednost **i=3**, pa će **n** imati vrijednosti **1, 3, 7 i 12**.

```

i = 0;
n = 0;
while (i < 5) {
    i++;
    if (i == 3) {
        continue
    }
    else {
        n += i
    }
}

```

FUNCTION i RETURN iskaz:

primjer funkcije koja izračunava kvadrat broja:

```

function kvadratBroja( x ) {
    return x * x
}
---
x = kvadratBroja(5) /* poziv funkcije */
document.write("Kvadrat od 5 je " + x)
---
Kvadrat od 5 je 25

```

NEW iskaz:

definira novi objekt na bazi postojećeg.

Donji primjer varijabli **datum** pridružuje **tekući datum**:

```
var datum = new Date();
```

THIS iskaz:

referenca na tekući objekt.

Donji primjer definira da se klikom na objekt poziva funkcija **slucajniBroj()** a kao parametar prenosi se naziv tekuće forme (**this.form**):

```
ONCLICK="slucajniBroj(this.form)"
```

VAR iskaz:

definiranje varijabli (nije obavezno).

```
var broj1 = 0, tekst1="proba"
```

UKRATKO O OBJEKTIMA, METODAMA, SVOJSTVIMA I DOGAĐAJIMA

Svaka web stranica ima slijedeće objekte:

- **window:** top-level objekt; sadrži svojstva primjenjiva na cijeli prozor,
- **location:** sadrži svojstva tekuće URL,
- **history:** sadrži svojstva prethodno posjećenih URL,
- **document:** sadrži svojstva sadržaja tekućeg dokumenta, kao što su naziv (title), boja podloge (bgcolor) i forme.

Evo primjera nekih svojstava:

- **location.baef** = "http://www7.ewebcity.com/1osb/proba.html" //lokacija dokumenta
- **document.title** = "Probni dokument" //naziv dokumenta (title)
- **document.fgColor** = #000000 //boja slova
- **document.bgColor** = #FFFFFF //boja podloge
- **history.length** = 7 //koliko zadnjih dokumenta da "pamti" u history

Browser može kreirati objekte bazirane na sadržaju stranice, npr.:

- **document.mojaforma** //forma
- **document.mojaforma.Check1** //check polje na formi
- **document.bojaforma.Button1** //gubm na formi

Oni mogu imati svojstva kao što su:

- **document.mojaforma.action** = "http://www7.ewebcity.com/1osb/obrada.html"
- **document.mojaforma.method** = get
- **document.mojaforma.length** = 5
- **document.mojaforma.Button1.value** = "Klikni ovdje"
- **document.mojaforma.Button1.name** = Dugme1
- **document.mojaforma.text1.value** = "sadržaj tekst polja"
- **document.mojaforma.text1.name** = TekstPolje1
- **document.mojaforma.Check1.defaultChecked** = true
- **document.mojaforma.Check1.value** = on
- **document.mojaforma.Check1.name** = CheckPolje1

Mnogi objekti imaju metode koje simuliraju događaje.

Npr., **button** objekt ima **click** metodu koja simulira klik miša na tom dugmetu.

Event (događaj)	Nastaje kada korisnik...	Event Handler
--------------------	--------------------------	------------------

blur	izađe iz fokusa elementa forme	onBlur
click	klikne na elementu forme ili linku	onClick
change	podesi/promijeni vrijednost "text", "textarea" ili izabranog elementa	onChange
focus	uđe u fokus nekog elementa forme	onFocus
load	učita stranicu u browser	onLoad
mouseover	pomjera pokazivač miša preko linka ili "anchora"	onMouseOver
select	izabere "input" polje elementa forme	onSelect
submit	izvrši "submit" (slanje) forme	onSubmit
unload	"napusti" stranicu	onUnload

UKRATKO O IMPLEMENTIRANJU JAVASCRIPTA U HTML

Programski kod napisan u JavaScriptu možemo implementirati u HTML na dva načina:

1. način implementiranja

podrazumijeva da programski kod JavaScripta **upišemo direktno u svoj HTML dokument**. Evo primjera s objašnjenjem (crvenom bojom označene su naredbe HTML jezika a plavom JavaScripta):

Kod u HTML dokumentu	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre> <HTML> <HEAD></HEAD> <BODY> <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> <!-- document.write("Modificirano:"+document.lastModified+"
") --> </SCRIPT> </BODY> </HTML> </pre>	<p>početak JavaScripta</p> <p>upis u HTML...</p> <p>kraj JavaScripta</p>	<p>Modificirano: 10/20/1999 23:44:38</p>

Gornji primjer će na postavljenoj poziciji unutar HTML dokumenta ispisati podatak o zadnjoj izmjeni dokumenta.

Iskaz `document.write(...)` je naredba JavaScripta koja osigurava ispis podataka u HTML dokument.

Iskaz `document.lastModified` je funkcija JavaScripta koja daje podatak o datumu zadnje izmjene dokumenta.

2. način implementiranja

podrazumijeva da programski kod JavaScripta **upišemo u zasebnu tekstualnu datoteku**, kojoj pridružimo ekstenziju **.JS** i onda u svom HTML dokument navedemo referensu na tu datoteku. Evo primjera:

Kod u HTML dokumentu	Kod u PROG-KOD.JS datoteci	Rezultat u browseru
<pre><HTML> <HEAD>...</HEAD> <BODY> <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript" SRC="prog-kod.js"> </SCRIPT> </BODY> </HTML></pre>	<pre><!-- document.write("Modificirano:"+document.lastModified+"
") --></pre>	<p>Modificirano: 10/20/1999 23:44:38</p>

Gornji primjer radi isto što i prethodni, s tim da JavaScript kod nije upisan u HTML već u zasebnu datoteku.

PODSJETNIK ZA SPECIJALNE ZNAKOVE:

Imate li problema sa dobivanjem specijalnih znakova (`{ } [] < >`) na tastaturi, poslužite se donjom tablicom:

(**ATL** i **Alt Gr** su tipke na tastaturi a **ASCII** je kod koji se utipkava na numeričkoj tastaturi)

Specijalni znak	ALT + ASCII	Alt Gr + slovo
	124	W
{	123	B
}	125	N
[133	F
]	135	G
<	74	,
>	76	.

KOMENTARI U JAVASCRIPTU

Za komentar do kraja reda ili onaj na kraju nekog iskaza (npr, iza znaka `;`) koristite oznaku: `// vaš komentar...`

Za komentar kroz više redova ili uglavljeni unutar neke strukture (npr, unutar { } zagrada) koristite oznake: */* vaš komentar...*/*

Ako niste najsigurniji koji komentar treba staviti, koristite "uglavljene" komentare: */* vaš komentar...*/*

Ovdje su navedeni samo neki podaci, koje sam smatrao bitnima za uvod u JavaScript i razumijevanje programskog koda na koji ćete nadalje nailaziti u primjerima. Više o samoj Javi i JavaScriptu možete pogledati na adresi <http://javaboutique.internet.com/>

Tema 1. - NAČINI ISPISA

ISPIS U DOKUMENT

Što god mi radili i kako god se snalazili, kad-tad ćemo nešto morati i ispisati...
Zato i počinjemo od najjednostavnijeg ispisa! Principijelno, stvar je jednostavna:

Kod u HTML dokumentu	Objašnjenje	Rezultat u browseru
<pre><HTML> <HEAD></HEAD> <BODY> Primjer ispisa u dokument:
 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> <!-- document.write("Modificirano:"+document.lastModified+"
") --> </SCRIPT> kraj primjera.. </BODY> </HTML></pre>	<p>HTML iskazi</p> <p>početak JavaScripta</p> <p>upis u HTML...</p> <p>kraj JavaScripta</p>	<p>Primjer ispisa u dokument:</p> <p>Modificirano: 10/20/1999 23:44:38</p> <p>kraj primjera...</p>

... dakle, naredbom **document.write(...)** unutar JavaScripta možemo u dokument ispisati ne samo svoj tekst već i bilo koji drugi HTML kod.

U navedenom primjeru funkcija **document.lastModified** vraća datum i vrijeme zadnje izmene dokumenta dok se tekst i naredbe HTML-a stavljaju unutar navodnika. Funkcije JavaScripta i HTML iskazi međusobno se povezuju znakom plus (+).

Pogledajte prilog [js-vje1a.htm](#) i poigrajte se s njim!

ISPIS U POLJE FORME

Nakon što smo učitali web stranicu, ponekad imamo potrebu da korisniku omogućimo nekakvu povratnu informaciju na istoj toj stranici...

Uzmimo za primjer da korisniku želimo dati mogućnost da izračuna zbroj dva broja. Evo primjera:

```
<HTML>
<HEAD>
```

```

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  function izracunaj(nazivForme) {
    if (confirm("Želite da izračunam taj izraz?")) /* ako korisnik na upit odgovori
s "Yes" */
      form.rezultatPolje.value = eval(form.upisnoPolje.value) /* upis rezultata u
polje forme */
    else
      alert("Hvala, pokušajte slijedeći put!") /* u suprotnom, daje ovu poruku...
*/
  }
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
  <FORM>
    Upiši matematički izraz:
    <INPUT TYPE="text" NAME="upisnoPolje" SIZE=15 >
    <INPUT TYPE="button" VALUE="Izracunaj"
onClick="izracunaj(this.form);return true;">
    <BR>
    Rezultat gornjeg izraza:
    <INPUT TYPE="text" NAME="rezultatPolje" SIZE=15 >
    <BR>
  </FORM>
</BODY>
</HTML>

```

U gornjem primjeru funkcija JavaScripta označena je crvenom bojom a forma iz koje se ta funkcija poziva - zelenom bojom.

Ujedno imate priliku vidjeti kako definiramo funkciju (**izracunaj**) i kako u praksi koristimo **IF...ELSE** strukturu.

Nadalje, **CONFIRM** predstavlja dijalog s upitom koji se javlja nakon klika na dugme "**Izracunaj**" a **ALERT** predstavlja dijalog za odgovor koji se javlja ukoliko u **CONFIRM** dijalogu odogovorimo negativno (sa "No").

Gornji kod rezultirao bi slijedećom formom i poljima:

Upiši matematički izraz:

Rezultat gornjeg izraza:

U prilogu [js-vje1b.htm](#) imate izdvojen ovaj kod pa malo kombinirajte...

ISPIS U STATUSNU LINIJU

Statusna linija predstavlja lijevi dio područja u dnu browsera u kojem vidimo informacije o URL nekog linka i slično.

Obzirom da je statusna linija objekt browsera, i sa njom možemo upravljati, odnosno u nju upisivati podatke.

U donjem primjeru istovremeno ispisujemo podatke i u statusnu traku i u polje forme:

```
<HTML>
<HEAD>
  <SCRIPT language="JavaScript">
    <!--
      function ispisi(tekst, forma) {
        window.status = tekst; /* ispis u statusnu traku */
        forma.ispisnoPolje.value = tekst; /* ispis u polje forme */
        setTimeout("obrisi()",5000); /* poziv funkcije "obrisi" nakon 5 sec */
      }
      function obrisi() {
        window.status=""; /*briše ispis u statusnoj traci */
        mojaForma.ispisnoPolje.value = ""; /*briše ispis u polju forme */
        alert("Prošlo je 5 sekundi i tekst je obrisan\niz statusne trake i polja forme!");
        /* parametar \n određuje prijelaz u novi red! */
      }
    // -->
  </SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
  <FORM NAME="mojaForma">
    <INPUT TYPE="button" VALUE="Ispis u statusnu traku i polje forme"
onClick="ispisi('Dobar dan!',this.form);return true;">
    <INPUT TYPE="text" NAME="ispisnoPolje" SIZE=15 >
  </FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Dakle, naredbom **window.status = "..."** ispisujemo podatak u statusnu traku.

Funkcijom **setTimeout("obrisi()",5000)** zadržavamo daljnje izvršenje za 5 sekundi, nakon čega se poziva funkcija **obrisi()**.

U prilogu [js-vje1c.htm](#) imate izdvojen ovaj kod pa se pozabavite s njim!

ALERT, PROMPT, CONFIRM

Kako smo **ALERT** i **CONFIRM** već prikazali u prethodnim primjerima, vjerojatno ste zaključili kako nam oni služe za dijalog s korisnikom, u smislu da korisniku u posebnoj dijalogu (izvan web stranice) damo nekakvu obavijest.

Ako od korisnika (izvan polja forme na web stranici) želimo prihvatiti neki podatak,

tada možemo koristiti **PROMPT**.

U donjem primjeru zastupljena su sva tri navedena objekta, pa ih možete isprobati:

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
  <FORM>
    Primjer poziva različitih vrsta dijaloga:<br>
    <INPUT TYPE="button" VALUE="Dijalog PROMPT!"
      ONCLICK="prompt('Ovo je dijalog PROMPT!\nUpišite svoje ime:')">
    <INPUT TYPE="button" VALUE="Dijalog ALERT!"
      ONCLICK="alert('Ovo je dijalog ALERT!')">
    <INPUT TYPE="button" VALUE="Dijalog CONFIRM!"
      ONCLICK="confirm('Ovo je dijalog CONFIRM!\nŽelite nastaviti?')">
    <BR>
  </FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Primjer poziva različitih vrsta dijaloga:

U prilogu [js-vje1d.htm](#) imate izdvojen ovaj kod kako bi mogli eksperimentirati!

OTVARANJE PROZORA I OBJEKTI UNUTAR NJEGA

Kontrolu otvaranja prozora možemo ostvariti na slijedeći način:

```
window.open("proba.htm", "naziv", "menubar=no, toolbar=no, location=no,
directories=no, status=no, scrollbars=yes, resizable=yes, copyhistory=no, width=400,
height=100");
```

Unutar `window.open(...)` imamo tri para navodnika (označio sam ih različitim bojama), unutar kojih se nalaze slijedeći podaci:

- unutar **prvog para** navodnika upisujemo link na .html stranicu koju želimo otvoriti (ili ostavimo prazno za blank);
- unutar **drugog para** navodnika upisujemo opcionalni naziv stranice (nije obavezno);
- unutar **trećeg para** navodnika upisujemo objekte browsera koje želimo uključiti (=yes) ili isključiti (=no), te definiramo veličinu novog prozora. Evo popisa nekih od tih objekata:

OBJEKT	OBJAŠNJENJE
<code>menubar</code>	- MENI u browseru (File, Edit...)
<code>toolbar</code>	- funkcijske ikonice u browseru
<code>location</code>	- prozorčić za upis lokacije

directories	- MENI za direktorije
status	- statusna traka (dolje)
scrollbars	- klizači unutar prozora
resizable	- mogućnost promjene veličine
copyhistory	- praćenje kretanja (history)
width	- širina prozora (u pixelima)
heigh	- visina prozora (u pixelima)

Također, na raspolaganju nam stoji i određeni broj funkcija pomoću kojih možemo doznati neki podatak ili pak postaviti određeni parametar:

FUNKCIJA	OBJAŠNJENJE
window.location	- lokacija dokumenta
window.resizeTo(x,y)	- povećaj prozor DO x,y
window.moveTo(x,y)	- premjesti prozor NA x,y
window.resizeBy(x,y)	- povećaj prozor ZA x,y pix.
setTimeout("funkcija()",50)	- poziv funkcije nakon 50 ms
screen.height	- visina prozora
screen.width	- širina prozora
screen.availHeigh	- preostala moguća visina
screen.availWidth	- preostala moguća širina
href="javascript:funkcija()"	- poziv funkcije kao linka

Da vidimo kako u praksi otvoriti prozor! Evo jednog jednostavnog primjera:

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    function otvoriProzor() {
      window.open("", "", "toolbar=no, location=no, directories=no, status=no,
scrollbars=no, width=400, height=100");
      return false;
    }
  -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
Ovo je primjer <A HREF="" onClick = "return otvoriProzor()">otvaranja
prozora.</A>

```



```
</BODY>
</HTML>
```

Dakle, u gornjem primjeru definirali smo funkciju **otvoriProzor()** koja otvara prozor veličine 400x100 pixela, bez toolbara, scrollbara, prozora za lokaciju i statusne trake... Samu funkciju pozivamo sa **onClick="return otvoriProzor()"** unutar **** (**onClick** svojstvo se aktivira kada kliknemo mišem na dati link).

U prilogu [js-vje2a.htm](#) imate izdvojen ovaj kod pa malo kombinirajte...

OTVARANJE PROZORA I ISPIS U NJEGA

Naravno, od samog otvaranja prozora i ne bi imali neke koristi ako u njega ne bi mogli nešto i upisati...

Podatke upisujemo naredbom:

```
document.write("...tekst ili html naredbe...");
```

Evo jednostavnog primjera otvaranja prozora i upisa u njega:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    function otvoriProzor() {
      noviProzor = window.open("", "", "toolbar=no, location=no, directories=no,
status=no, width=400, height=100");
      text = "Prvi red teksta u novom prozoru.<BR><B>Drugi red
teksta.</B><BR>Treći red..."
      noviProzor.document.write(text);
      return false;
    }
  -->
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
Ovo je primjer otvaranja <A HREF="" onClick="return otvoriProzor()">prozora</A>
i upis podataka u njega.
</BODY>
</HTML>
```

Kao što vidite, u gornjem primjeru smo željeni tekst (**u kombinaciji s HTML kodom!**) prvo stavili u varijablu **text** a potom smo ga ispisali funkcijom **noviProzor.document.write(text)**...

U prilogu [js-vje2b.htm](#) imate izdvojen ovaj kod pa pokušajte sami nešto smisliti...

PRIMJER SLOŽENIJEG PROZORA

Tek smo na drugoj temi a onim što smo naučili već možemo napraviti i nešto nalik na CGI-BIN skriptu...

Evo jednog primjera u kojem možete vidjeti kako otvoriti složeniji prozor, prenositi parametre, itd:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    var noviProzor;
    function slozeniProzor(mojTekst, slikaPozadine, bojaTeksta, vrstaSlova,
    velicinaSlova) {
      var ime = prompt("Upiši svoje ime:", "xxx")
      noviProzor = window.open("", " 'toolbar=no, location=no, directories=no,
    status=no, scrollbars=yes, resizable=yes, copyhistory=no, width=400, height=200');
      text = "<HTML><HEAD><TITLE>Primjer SLOŽENOG
    prozora</TITLE></HEAD>";
      text += "<BODY BACKGROUND='" + slikaPozadine + "'>";
      text += "<CENTER>";
      text += "<H1>Bok, " + ime + "</H1><HR>";
      text += "<FONT FACE='" + vrstaSlova + "'";
      text += " SIZE='" + velicinaSlova + "'";
      text += " COLOR='" + bojaTeksta + "'>";
      text += mojTekst
      text += "</CENTER></FONT>";
      text += "</BODY></HTML>";
      noviProzor.document.write(text);
      noviProzor.focus();
      noviProzor.document.close();
      return false;
    }
  -->
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
Primjer otvaranja <A HREF="" onClick="return slozeniProzor('Tekst u novom
prozoru...', 'js-bkgr1.jpg', '#000000', 'Times New Roman', 5)">složenijeg</A>
prozora.<BR><BR>
</BODY>
</HTML>
```

U gornjem primjeru **onClick** poziva funkciju **slozeniProzor()** i prenosi joj slijedeće parametre (označene zelenom bojom), redom:

- **mojTekst** - tekst koji će se pojaviti u novom prozoru
- **slikaPozadine** - slika za podlogu novog prozora
- **bojaTeksta** - boju teksta u novom prozoru
- **vrstaSlova** - vrstu slova u novom prozoru
- **velicinaSlova** - veličinu slova u novom prozoru

Nadalje, **prompt** upit u funkciji **slozeniProzor()** omogućava nam da od korisnika prihvatimo neki podatak i potom ga ispišemo u naš dokument.

U prilogu [js-vje2c.htm](#) možete vidjeti kako funkcionira gornji primjer i pročitati objašnjenja...

PRIMJER UPISA IZ TEKSTUALNE DATOTEKE I ZATVARANJA PROZORA

Za kraj ove teme, evo još jednog korisnog primjera u kojem možete vidjeti kako u prozor učitati tekst iz neke datoteke i kako prozor možete "programski" zatvoriti:

```
<HTML>
<HEAD>
<title>DOPISNA ŠKOLA JavaScripta --- Vježba 2.d</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1250">
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  function zatvoriProzor() {
    mojProzor = this.window;
    mojProzor.close();
    return false;
  }
  function otvoriProzor() {
    window.open("js-vje2d.txt", "", "toolbar=no, location=no, directories=no,
status=no, menubar=no, scroolbars=yes, width=400, height=200")
    return false;
  }
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
Primjer otvaranja i zatvaranja prozora...<br><br>
<A HREF="" onClick="return otvoriProzor()">Otvori novi prozor</A><BR><BR>
<A HREF="" onClick="return zatvoriProzor()">Zatvori glavni
prozor</A><BR><BR>
</BODY>
</HTML>
```

U prilogu [js-vje2d.htm](#) imate gornji primjer, uz jednu zanimljivu dopunu...

Tema 3. - KONTROLA DOGAĐAJA

onClick - KLIK MIŠA NA OBJEKTU

Nad nekim objektima možemo kontrolirati događaje kako što su klik miša (**onClick**), prijelaz miša preko objekta (**onMouseOver**), kretanje miša izvan objekta

(**onMouseOut**), i [druge](#).

Evo primjera kako možemo kontrolirati **onClick** događaj unutar <A HREF...> i unutar <INPUT...>:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    function dajPoruku1() {
      ime = prompt("Upišite svoje ime:", "Nesreća")
      alert("Bok, " + ime)
      return false;
    }
    function dajPoruku2() {
      alert("Ovo je dijalog ALERT!")
    }
  -->
</SCRIPT>
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

Evo nekoliko načina uporabe onClick:

```
<HR>
```

Klikom ovdje otvarate PROMPT i potom ALERT dijalog!

```
<BR><BR>
```

Kliknite na dugme <INPUT TYPE="button" VALUE="Dijalog ALERT!" onClick="dajPoruku2()">

```
<BR><BR>
```

Klikom ovdje otvarate ALERT dijalog!

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

U prilogu [js-vje3a.htm](#) imate izdvojen ovaj kod pa malo kombinirajte...

onMouseOver i onMouseOut - PRIJELAZ MIŠA PREKO I IZVAN OBJEKTA

Ako uzmemo u obzir da objektima možemo dodijeliti imena (NAME="...") i ako malo pustimo mašti na volju, ove događaje možemo iskoristiti za izradu efektnih MENIa.

Evo jednog primjera:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    if (document.images) {
      dugme1On = new Image();
    }
  -->
</SCRIPT>
```

```

    dugme1On.src = "js-glnk1.gif"; /* slika za prvi dugme - kada je aktivan */
    dugme1Off = new Image();
    dugme1Off.src = "js-glnk2.gif"; /* slika za prvi dugme - kada je neaktivan */
    dugme2On = new Image();
    dugme2On.src = "js-gzab1.gif"; /* slika za drugi dugme - kada je aktivan */
    dugme2Off = new Image();
    dugme2Off.src = "js-gzab2.gif"; /* slika za drugi dugme - kada je neaktivan */
}
function slikaAktivna(imeSlike) { /* "prekidač" za postavku "aktivne" slike */
    if (document.images) {
        document[imeSlike].src = eval(imeSlike + "On.src");
    }
}
function slikaNeaktivna(imeSlike){ /* "prekidač" za postavku "neaktivne" slike */
    if (document.images) {
        document[imeSlike].src = eval(imeSlike + "Off.src");
    }
}
// -->
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
<!-- definiranje prvog dugmea -->
<A HREF="javascript:alert('Izbor LIKOVA!')"
onMouseOver="slikaAktivna('dugme1')" onMouseOut="slikaNeaktivna('dugme1')">
<IMG SRC="js-glnk2.gif" ALT="Izbor linkova" border="0" NAME="dugme1"
WIDTH="100" HEIGHT="20"></A>
<BR><BR>
<!-- definiranje drugog dugmea -->
<A HREF="javascript:alert('Izbor ZABAVE!')"
onMouseOver="slikaAktivna('dugme2')" onMouseOut="slikaNeaktivna('dugme2')">
<IMG SRC="js-gzab2.gif" ALT="Izbor zabave" border="0" NAME="dugme2"
WIDTH="100" HEIGHT="20"></A>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje3b.htm](#) možete vidjeti kako ovaj kod funkcioniра i pokušati sami nešto iskombinirati...

TimeOUT - VREMENSKA ZADRŠKA

Zatreba li nam vremenska zadržka u programu, rješenje je jednostavno:

```

<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>

```

```
Ovo je primjer vremenske zadržke.<BR><BR>
Nakon 10 sekundi će se pojaviti ALERT dijalog!<BR><BR>
Pričekajte...
<SCRIPT>
    setTimeout("alert('Evo me!')",5000); /*čeka 5 sekundi i tada pokreće Alert*/
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Gornji primjer ispisuje navedeni tekst u dokument i zatim čeka 5 sekundi, nakon čega pokreće alert dijalog.

Na isti način, umjesto alerta, možete postaviti link na neku stranicu, pozvati neku svoju funkciju i slično.

U prilogu [js-vje3c.htm](#) možete vidjeti kako gornji primjer funkcionira ...

history.back() i history.forward() - KONTROLA HISTORY

Ovim funkcijama možemo ostvariti programsku kontrolu **History** u browseru, odnosno kontrolu dugmea **Back** i **Forward**.

Kako ovu kontrolu izvesti u praksi, možete vidjeti u donjem primjeru:

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
Primjer kontrole HISTORY (programsko rješenje dugmea BACK/FORWARD)<BR>
<HR>
<FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Nazad/Back" onClick="history.back()">
<INPUT TYPE="button" VALUE="Naprijed/Forward" onClick="history.forward()">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Ako želite točno definirati za koliko stranica da se pomjerite u history naprijed ili nazad, možete koristiti i sljedeću sintaksu: **history.go(-1)** i **history.go(1)**,

U prilogu [js-vje3d.htm](#) imate kod gornjeg primjera...

Tema 4. - DETEKCIJA PODATAKA

PODACI O NAVIGATORU

Ako zaželimo da o posjetitelju naše web stranice doznamo neki podatak, možemo iskoristiti informacije o objektu navigator na slijedeći način:

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
<H1>Podaci o browseru</H1>
<HR>
<P><B>Navigator</B> objekt sadrži slijedeće informacije o browseru koji
koristite.</P>
<UL>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  document.write("<LI><B>Code Name:</B> " + navigator.appCodeName);
  document.write("<LI><B>App Name:</B> " + navigator.appName);
  document.write("<LI><B>App Version:</B> " + navigator.appVersion);
  document.write("<LI><B>User Agent:</B> " + navigator.userAgent);
  document.write("<LI><B>Language:</B> " + navigator.language);
  document.write("<LI><B>Platform:</B> " + navigator.platform);
</SCRIPT>
</UL>
</BODY>
</HTML>
```

U prilogu [js-vje4a.htm](#) možete vidjeti kako to izgleda u praksi...

PODACI O DOKUMENTU

Želimo li korisnika obavijestiti o nekoj informaciji document objekta, onda su nam na raspolaganju slijedeći podaci:

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
<H1>Podaci o dokumentu</H1>
<HR>
<P><B>Document</B> objekt sadrži slijedeće informacije:</P>
<UL>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  document.write("document.lastModified: " + document.lastModified);
  document.write("document.hostName: " + document.hostname);
  document.write("document.tagName: " + document.tagName);
  document.write("document.location: " + document.location);
```

```

document.write("document.location.baef: " + document.location.baef);
document.write("document.location.protocol: " + document.location.protocol);
document.write("document.location.host: " + document.location.host);
document.write("document.location.hostName: " + document.location.hostName);
document.write("document.location.port: " + document.location.port);
document.write("document.location.pathname: " + document.location.pathname);
document.write("document.location.search: " + document.location.search);
document.write("document.location.hash: " + document.location.hash);
</SCRIPT>
</UL>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje4b.htm](#) možete vidjeti kako izgledaju te informacije...

PODACI O EKРАНU

O objektu screen možete dobiti informacije o širini (width), visini (height), broju boja (colorDepth) i broju pixela (pixelDepth):

```

<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
<FORM name="mojaForma">
  Širina ekrana: <INPUT type="text" size="20" name="poljeSirina"
value="nedefinirano"><BR>
  Visina ekrana: <INPUT type="text" size="20" name="poljeVisina"
value="nedefinirano"><BR>
  ColorDepth.....: <INPUT type="text" size="20" name="poljeBoja"
value="nedefinirano"><BR>
  PixelDepth.....: <INPUT type="text" size="20" name="poljePixela"
value="nedefinirano"><BR>
</FORM>
<SCRIPT>
  <!--
function prikazi(){ /*upis podataka u polja forme*/
  if (!document.all&&!document.layers)
    return
  document.mojaForma.poljeSirina.value = screen.width
  document.mojaForma.poljeVisina.value = screen.height
  document.mojaForma.poljeBoja.value = screen.colorDepth
  document.mojaForma.poljePixela.value = screen.pixelDepth
}
prikazi() /*poziv funkcije*/
  <!-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```


U gornjem primjeru smo podatke o screen objektu upisali u polja forme. No, na isti način možemo provjeriti korisnikovu rezoluciju ekrana i obavijesiti ga o preporučenoj rezoluciji ukoliko se ova razlikuje od postavljene.

U prilogu [js-vje4c.htm](#) možete provjeriti parametre svog ekrana...

PRIMJER GENERIRANJA LINKOVA SA STRANICE

Donji primjer otvara dokument js-tema0.htm u novom prozoru te pronalazi sve linkove unutar njega i ispisuje ih u novi prozor!

Nakon toga automatski zatvara dokument iz kojeg je linkove "izvukao":

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT>
  <!--
    function izvuciLinkove() {
      /*otvaranje js-tema0.htm u novom prozoru*/
      newWindow=window.open("js-tema0.htm")
      /*otvaranje praznog prozora*/

msgWindow=window.open("", "", "status=yes,scrollbars=yes,width=400,height=500")
      /*upis podataka u prazan prozor*/
      msgWindow.document.write("POPIS LINKOVA:<HR>")
      /*upis podataka o linkovima iz js-tema0.htm u prazan prozor*/
      for (var i = 0; i < newWindow.document.links.length; i++) {
        var tekuciLINK = newWindow.document.links[i];
        msgWindow.document.write(i + 1 + ". <A HREF=" + tekuciLINK + ">" +
tekuciLINK + "</A><BR>")
      }
      newWindow.close() /*zatvaranje prozora js-tema0.htm*/
    }
  -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Ispiši linkove" onClick="izvuciLinkove()">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

U prilogu [js-vje4d.htm](#) imate kod gornjeg primjera...

Tema 5. - EFEKTI S PODLOGOM

SLUČAJAN IZBOR PODLOGE

Ako želimo izbjeći monotoniju neke web stranice koja nema potrebe za čestim ažuriranjem, možemo pokušati ovo:

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    var podloga1 = "js-bkgr1.jpg" /* definiranje mogućih podloga */
    var podloga2 = "js-bkgr2.jpg"
    var podloga3 = "js-bkgr3.jpg"
    var slucajnbroj=Math.round(5*Math.random()) /* slučajni broj između 0 i 5 */
    if (slucajnbroj < 2) /* izbor podloge ovisno o slučajnom broju */
      podloga = podloga1
    else if (slucajnbroj < 4)
      podloga = podloga2
    else
      podloga = podloga3
    document.write('<BODY BACKGROUND="'+podloga+'">') /* postavka podloge
  */
  //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

U prilogu [js-vje5a.htm](#) možete vidjeti kako to izgleda u praksi...

VREMENSKI BACKGROUND

Želite li da se podloga mijenja ovisno o dobu dana, pokušajte s ovim:

```
<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
Primjer izbora boje podloge (BODY BGCOLOR) ovisno od doba dana....<br>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    var datum = new Date(); /* prihvat tekućeg datuma u varijablu */
    var sati = datum.getHours(); /* prihvat tekućeg sata u varijablu */
    if (sati > 4 && sati < 7){
      document.write('<BODY BGCOLOR="steelblue" TEXT="#FFFFFF">Sada je
između 5 i 6 sati ujutro...')
    }
    if (sati > 6 && sati < 9){
      document.write('<BODY BGCOLOR="skyblue" TEXT="#FFFFFF">Sada je
između 7 i 8 sati ujutro...')
```

```

    }
    if (sati > 8 && sati < 18){
        document.write('<BODY BGCOLOR="deepskyblue" TEXT="#FFFFFF">Sada
je između 9 i 17 sati...')
    }
    if (sati > 17 && sati < 20){
        document.write('<BODY BGCOLOR="orange" TEXT="#FFFFFF">Sada je
između 18 i 19 sati...')
    }
    if (sati > 19 && sati < 22){
        document.write('<BODY BGCOLOR="orangered" TEXT="#FFFFFF">Sada je
između 20 i 21 sat...')
    }
    if (sati > 21 || sati < 5){
        document.write('<BODY BGCOLOR="black" TEXT="#FFFFFF">Sada je
između 22 i 4 sata u...')
    }
    //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje5b.htm](#) možete vidjeti kakva je podloga definirana za ovo doba dana...

FADE BACKGROUND

A sada da se malo poigramo s bojama podloga!

```

<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function definirajARRAY(n) {
    this.length = n;
    for(var i = 1; i <= n; i++)
        this[i] = 0;
    return this;
}
hexa = new definirajARRAY(16);
function dajEfektFADE(sr, sg, sb, er, eg, eb, step) {
    for(var i = 0; i < 10; i++)
        hexa[i] = i;
    hexa[10]="a"; hexa[11]="b"; hexa[12]="c";
    hexa[13]="d"; hexa[14]="e"; hexa[15]="f";
    for(var i = 0; i <= step; i++) {
        postaviBGCOLOR(
            Math.floor(sr * ((step-i)/step) + er * (i/step)),
            Math.floor(sg * ((step-i)/step) + eg * (i/step)),
            Math.floor(sb * ((step-i)/step) + eb * (i/step)));
    }
}
-->

```

```

    }
  }
  function hexBrojBOJE(i) {
    if (i < 0)
      return "00";
    else if (i > 255)
      return "ff";
    else return "" + hexa[Math.floor(i/16)] + hexa[i%16];
  }
  function postaviBGCOLOR(r, g, b) {
    var hr = hexBrojBOJE(r), hg = hexBrojBOJE(g), hb = hexBrojBOJE(b);
    document.bgColor = "#" + hr + hg + hb; /* postavka boje podloge! */
  }
  //-->
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
<H3>Primjer postupne promjene boje podloge...</H3>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    dajEfektFADE(0,128,128,192,220,192,50);
    /* brojevi u dajEfektFADE znače, redom: */
    /* - prva tri: - početna boja (RGB) */
    /* - druga tri: - završna boja (RGB) */
    /* - zadnji:- korak promjene (RGB) */
  //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje5c.htm](#) možete provjeriti kako ova "igra boja" izgleda u praksi...

CENTRIRANA SLIKA U PODLOZI (samo Internet Explorer)

Na kraju, evo još jednog zgodnog efekta podloge, ali vrijedi samo za Internet Explorer:

```

<HTML>
<HEAD></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript1.2">
  if (document.all)
    document.body.style.cssText="background:white url(js-bkgIE.jpg) no-repeat
fixed center center"
</SCRIPT>
<H3>Primjer podloge u obliku centrirane slike...</H3>
(Vrijedi samo za Internet Explorer!)

```

```
</BODY>
</HTML>
```

U gornjem primjeru koristimo mogućnost definiranja CSS stila u JavaScriptu!
Opcije u **document.body.style.cssText...** znače:

- **document.body.style.cssText** - da definiramo parametre za BODY sekciju dokumenta
- **background:** - da definiramo parametre podloge dokumenta
- **white** - bijela boja podloge
- **url(js-bkgIE.jpg)** - slika za podlogu
- **no-repeat** - da se ne "ponavlja"
- **fixed** - da bude fiksirana
- **center** - da bude centrirana u sredini prozora

U prilogu [js-vje5d.htm](#) imate kod gornjeg primjera...

Tema 6. - EFEKTI S TEKSTOM

GRADACIJA TEKSTA

JavaScriptom možemo tekstu dati neke zanimljive efekte. Pogledajte primjer gradacije teksta:

```
<HTML><HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
  function izradiTablu(n) {
    var nb;
    this.length = n;
    for (var i = 1; i <=n; i++)
      if (i<10) {
        nb = i+"";
        nb = nb.substring(0,1);
        this[i] = nb;
      }
    return this;
  }

  function konvertujBoje(color) {
    var hexa1;
    var hexa2;
    var colorHexa;
    tabHex = new izradiTablu(16);
    tabHex[10]="A"; tabHex[11]="B"; tabHex[12]="C"; tabHex[13]="D";
    tabHex[14]="E"; tabHex[15]="F";
    hexa2 = (color%16);
```

```

        hexa1 = parseInt(color/16);
        hexa2 = tabHex[hexa2];
        if (hexa2 == null)
            hexa2 = "0";
        hexa1 = tabHex[hexa1];
        if (hexa1 == null)
            hexa1 = "0";
        colorHexa = hexa1 + hexa2;
        return colorHexa;
    }

function dajGradaciju(mojTekst, velicinaFonta, vrstaFonta, osnovnaRGBboja) {
    var factor = 256/(mojTekst.length+1);
    var i;
    var c1,c2,c3;
    for (i=0;i<mojTekst.length;i++) {
        ton=factor*i;
        if (osnovnaRGBboja == 0) {
            c1 = 'FF'
            c2 = konvertujBoje(ton);
            c3 = c2;
        }
        else if (osnovnaRGBboja == 1) {
            c1 = konvertujBoje(ton);
            c2 = 'FF'
            c3 = c1;
        }
        else {
            c1 = konvertujBoje(ton);
            c2 = c1;
            c3 = 'FF'
        }
        document.write ('<FONT SIZE=' + velicinaFonta + ' FACE="' + vrstaFonta +
"" COLOR="#" + c1 + c2 + c3 + "">' + mojTekst.substring (i,i+1) + '</FONT>');
    }
}
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
<H3>Primjer GRADACIJE teksta.</H3>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
    dajGradaciju('Probni tekst za efekat TEXT GRADATION...CRVENI',6,'Times
New Roman',0)
    document.write ('<BR>');
    dajGradaciju('Probni tekst za efekat TEXT GRADATION...ZELENI',6,'Times New
Roman',1)
    document.write ('<BR>');

```

```

    dajGradaciju('Probni tekst za efekat TEXT GRADATION...PLAVI',6,'Times New
Roman',2)
    //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```

Funkciju dajGradaciju() pozivamo sa slijedećim parametrima:

dajGradaciju(**željeni tekst**, **veličina slova**, **vrsta slova**, **osnovna boja**)

Zadnji broj u funkciji dajGradaciju() predstavlja osnovnu RGB boju i može biti:

0 - za crveni tekst

1 - za zeleni tekst

2 - za plavi tekst

U prilogu [js-vje6a.htm](#) možete vidjeti kako ova gradacija izgleda u praksi...

SCROLL SADRŽAJA DOKUMENTA

Sadržaj HTML dokumenta moguće je "skrolirati". Pogledajte kako:

```

<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
    var tekucaPozicija=0, alt=1, pozicija1=0, pozicija2=-1

    function inicijaliziraj(){
        startujSkroliranje()
    }

    function startujSkroliranje(){ /* poziv skrola u vremenskim razmacima od 10
milisekundi */
        setInterval("skrolirajProzor()",10)
    }

    function skrolirajProzor(){ /* rutina za skroliranje */
        if (document.all)
            temp=document.body.scrollTop
        else
            temp=window.pageYOffset
        if (alt==0)
            alt=1
        else
            alt=0
        if (alt==0)
            pozicija1=temp
        else
            pozicija2=temp
        if (pozicija1!=pozicija2){

```

```

        if (document.all)
            tekucaPozicija=document.body.scrollTop+1
        else
            tekucaPozicija=window.pageYOffset+1
        window.scroll(0,tekucaPozicija)
    }
    else{
        tekucaPozicija=0
        window.scroll(0,tekucaPozicija)
    }
}

window.onload=inicijaliziraj /* pokretanje skroliranja */
</SCRIPT>

<CENTER>
<H3>Primjer skroliranja dokumenta...</H3>
<IMG SRC="js-bkgIE.JPG"><BR>
<SCRIPT>
    for (var i = 1; i <=15; i++) /* da ne upisujem ručno sav taj tekst! */
        document.write("<P>Ovo je " + i + ". red probnog teksta u dokumentu...")
</SCRIPT>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje6b.htm](#) možete vidjeti kako ovo skroliranje izgleda...

SKROLIRANJE UNUTAR LAYERA KORISTEĆI MARQUEE

Skroliranje možemo izvesti i pomoću **layera** (definiranog područja na ekranu) tako da unutar njega učitamo objekt **marquee** (koji ima ugrađene opcije za vrstu skroliranja, brzinu i drugo) te unutar ovoga upišemo tekst (ili HTML kod!) koji želimo da se pojavi u području za skroliranje. Evo primjera:

```

<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY BGCOLOR="silver">
<CENTER><H3>Primjer skroliranja teksta unutar layera...</H3>
<SCRIPT language="JavaScript">
    var sirinaPolja=250
    var visinaPolja=200
    var brzinaSkroliranja=1
    /* u sadržajPolja stavljamo sav HTML kod i tekst koji želimo da se pojavi u
    području za skroliranje! */
    var sadržajPolja='<CENTER><FONT face="Arial"><B>Hvala što ste se uključili
    u Dopisnu školu JavaScripta.</B><HR>Ako se sjećate, školu ste započeli <A
    HREF="js-tema0.htm">Temom 1.</A><HR>Ako imate kakvih pitanja, slobodno ih
    pošaljite na adresu:<BR><A
    HREF="mailto:moja.email@adresa.ba">moja.email@adresa.ba</A></FONT></CEN

```


TER>'

```
if (document.all) /*postavka objekta Marquee: boja podloge, smjer skroliranja,
brzina skroliranja, veličina područja i boja slova */
document.write('<MARQUEE bgcolor="white" direction="up" scrollAmount='
+ brzinaSkroliranja + '
style="width:'+sirinaPolja+';height:'+visinaPolja+';color:blue">' + sadrzajPolja +
'</MARQUEE>')
```

```
function regeneriraj(){
    window.location.reload()
}
```

```
function regeneriraj2(){
    if (document.layers){
        setTimeout("window.onresize=regeneriraj",450)
        inicijaliziraj()
    }
}
```

```
function inicijaliziraj(){
```

```
document.mojMarquee01.document.mojMarquee02.document.write(sadrzajPolja)
document.mojMarquee01.document.mojMarquee02.document.close()
visina = document.mojMarquee01.document.mojMarquee02.document.height
skroliraj()
}
```

```
function skroliraj(){
    if (document.mojMarquee01.document.mojMarquee02.top >= visina*(-1)){
        document.mojMarquee01.document.mojMarquee02.top-=brzinaSkroliranja
        setTimeout("skroliraj()",100)
    }
    else{
        document.mojMarquee01.document.mojMarquee02.top=visinaPolja
        skroliraj()
    }
}
```

```
    window.onload=regeneriraj2 /* pokreće skroliranje */
```

```
</SCRIPT>
<ILAYER WIDTH=&{sirinaPolja}; HEIGHT=&{visinaPolja};
NAME="mojMarquee01">
    <LAYER NAME="mojMarquee02" WIDTH=&{sirinaPolja};
HEIGHT=&{visinaPolja};></LAYER>
</ILAYER>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

Tema 7. - EFEKTI SA SLIKOM

ISTEK VIDLJIVOSTI SLIKE

Ako želimo da neka slika bude vidljiva samo do određenog datuma, evo kako to možete riješiti:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT>
  <!--
  var slika = '<IMG SRC="js-img1.jpg">'
  var datum = new Date()
  function provjeraIsteKa(datumIsteKa){
    var datIsteKa = new Date(datumIsteKa)
    if (datum.getTime() <= datIsteKa.getTime()) {
      document.write(slika);
      document.write("<HR>slika će biti vidljiva do dana:<BR>" + datIsteKa);
    } else {
      document.write("<HR>slika je bila vidljiva do dana:<BR>" + datIsteKa);
    }
  }
  //-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<H4>Primjer slike koja je vidljiva samo do određenog datuma...</H4>
<SCRIPT>
  /* datum do kada želite da slika bude vidljiva! */
  provjeraIsteKa("December 31, 2000")
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

U prilogu [js-vje7a.htm](#) možete vidjeti kako to izgleda u praksi...

MENI SLIKA

Želite li korisniku ponuditi MENI slika, bez potrebe da se stranica ponovno učitava, evo rješenja:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
```

```

    function verzijaBrowsersa(Netscape, Explorer) { /* provjera verzije browsera, zbog
razlika u prikazu */
    if ((navigator.appVersion.substring(0,3) >= Netscape && navigator.appName ==
'Netscape') ||
        (navigator.appVersion.substring(0,3) >= Explorer &&
navigator.appName.substring(0,9) == 'Microsoft'))
        return true;
    else return false;
    }
-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<FORM>
    <IMG NAME="mojaSlika" SRC="js-img1.jpg" BORDER=0 WIDTH=200
HEIGHT=200><HR WIDTH=50%>
    <SELECT NAME="MENISlika" SIZE=3 onChange ="if
(verzijaBrowsersa(3.0,4.0))
mojaSlika.src=form.MENISlika.options[form.MENISlika.selectedIndex].value;">
        <!-- ovdje definiramo slike za MENI -->
        <OPTION VALUE="js-img1.jpg">probna slika 1
        <OPTION VALUE="js-img2.jpg">probna slika 2
        <OPTION VALUE="js-img3.jpg">probna slika 3
    </SELECT>
</FORM>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje7b.htm](#) možete vidjeti kako takav MENI funkcionira...

POMJERANJE SLIKA

Ako korisniku želite dati mogućnost da se poigra s vašim slikama i pomjera ih po ekranu, napravite to ovako:

```

<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
N = (document.all) ? 0 : 1;
var ob;

function MD(e) { /* servisira pritisak na tipku miša */
    if (N) {
        ob = document.layers[e.target.name];
        X=e.x;
        Y=e.y;
    }
}

```

```

        return false;
    }
    else {
        ob = event.srcElement.parentElement.style;
        X=event.offsetX;
        Y=event.offsetY;
    }
}

function MM(e) { /* servisira pomjuranje miša s pritisnutom tipkom */
    if (ob) {
        if (N) {
            ob.moveTo((e.pageX-X), (e.pageY-Y));
        }
        else {
            ob.pixelLeft = event.clientX-X + document.body.scrollLeft;
            ob.pixelTop = event.clientY-Y + document.body.scrollTop;
            return false;
        }
    }
}

function MU() { /* servisira otpuštanje tipke miša */
    ob = null;
}

if (N) {
    document.captureEvents(Event.MOUSEDOWN | Event.MOUSEMOVE |
Event.MOUSEUP);
}
document.onmousedown = MD;
document.onmousemove = MM;
document.onmouseup = MU;
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
<!-- opis početnih pozicija slika (left/top) i naziva slika -->
<div id="s" style="position:absolute;left:50;top:100;">
    
</div>
<div id="d" style="position:absolute;left:50;top:150;">
    
</div>
<div id="c" style="position:absolute;left:100;top:100;">
    
</div>
<div id="h" style="position:absolute;left:100;top:150;">
    

```

```

</div>
<H4>Ove sličice možete pomjerati mišem. Pokušajte!</H4><HR ALIGN="left"
WIDTH=50%>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje7c.htm](#) možete provjeriti kako ova "igra sa slikama" izgleda u praksi...

ZUMIRANJE SLIKE

Na kraju, evo još jednog zanimljivog efekta - zumiranje slike:

```

<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT language="javascript">
  function zumiraj(i){
    if (i == 1) { /* povećanje slike */
      document.slika1.width = document.slika1.width * 1.20;
      document.slika1.height = document.slika1.height * 1.20;
    }
    else { /* smanjenje slike */
      if (document.slika1.width >30 && document.slika1.height > 30) {
        document.slika1.width = document.slika1.width * 0.80;
        document.slika1.height = document.slika1.height * 0.80;
      }
    }
  }
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
<TABLE width="75%" border="0" align="center">
  <TR>
    <TD height="300">
      <DIV align="center"><IMG SRC="js-img2.jpg" NAME="slika1"></DIV>
    </TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>
      <DIV align="center">
        <HR WIDTH=50%>
        <INPUT TYPE="button" VALUE="Povećaj"
onClick="javascript:zumiraj(1)">
        <INPUT TYPE="button" VALUE="Smanji"
onClick="javascript:zumiraj(2)">
      </DIV>
    </TD>
  </TR>
</TABLE>

```

```
</BODY>
</HTML>
```

U prilogu [js-vje7d.htm](#) možete u praksi isprobati ovo zumiranje...

Tema 8. - RAZNA RJEŠENJA

RAD S LAYERIMA (prekrivanje područja)

Ovdje ćemo prikazati kako se definiraju layeri i kako ih možemo kontrolirati JavaScriptom:

```
<HTML><HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    function PrikaziSakrij(vrijednost) { /*prikazuje ili sakriva layer, ovisno o
    kliknutom dugmeu */
      if (vrijednost==0) {
        if (document.layers)
          document.layers["podrucje3"].visibility='hide';
        else
          document.all["podrucje3"].style.visibility='hidden';
      }
      else if (vrijednost==1) {
        if (document.layers)
          document.layers["podrucje3"].visibility='show';
        else
          document.all["podrucje3"].style.visibility='visible';
      }
    }
  //-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Kontrola područja (layera) s JavaScriptom</H1>

<FORM>
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Prikazi podrucje"
  onClick="PrikaziSakrij(1);">
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Sakrij podrucje"
  onClick="PrikaziSakrij(0);">
</FORM>

<P>Ovo je paragraf s normalnim tekstom, izvan svih područja (layera).</P>

<DIV ID="podrucje1" style="position:static; background-color:lightgreen">
  Ovo je prvo područje (layer). Pozicionirano je STATIČNO i zelene je podloge.
```

```
</DIV>
```

```
<P>Ovo je također paragraf s normalnim tekstom, izvan svih područja (layera).<BR>
normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst<BR>
normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst<BR>
normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst<BR>
normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst<BR>
normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst - normalni tekst<BR>
</P>
```

```
<DIV ID="podrucje2" style="position:absolute; LEFT:400; TOP:200; WIDTH:100;
HEIGHT:200; background-color:yellow">
```

Ovo je drugo područje (layer). Pozicionirano je APSOLUTNO s gornjim lijevim kutem na poziciji 400x200 u odnosu na browser, dimenzija 100x200 (minimalno), žute boje.

```
</DIV>
```

```
<DIV ID="podrucje3" style="position:absolute; LEFT:35; TOP:210; background-
color:orange; width:100; height:50; visibility:hidden">
```

Ovo je treće područje (layer). Pozicionirano je APSOLUTNO s gornjim lijevim kutem na poziciji 35x210 u odnosu na browser, dimenzija 100x50 (minimalno), narančaste boje, u startu NEVIDLJIVO a kontrola vidljivosti obavlja se pomoću JavaScripta...

```
</DIV>
```

```
<DIV ID="podrucje4" style="position:relative; LEFT:100; TOP:100; background-
color:lightblue; WIDTH:200; HEIGHT:100">
```

Ovo je četvrto područje (layer). Pozicionirano je RELATIVNO, s gornjim lijevim kutem na poziciji 100x100 u odnosu na zadnji "normalni tekst", dimenzija 200x100(minimalno), plave boje.

```
</DIV>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Objašnjenja većine postavki nalaze se unutar samog teksta u definiranim područjima!

U prilogu [js-vje8a.htm](#) možete vidjeti kako ovi layeri izgledaju u dokumentu...

ONEMOGUĆAVANJE KLIKA DESNOM TIPKOM MIŠA

Ako se odlučite da korisniku onemogućite klik desnom tipkom miša (jer npr. ne želite da na taj način "skine" vašu fotografiju), poslužite se donjim primjerom. Naravno, imajte na umu da će na ovo ograničenje "pasti" samo neiskusniji surferi...

```
<HTML><HEAD>
```

```
<SCRIPT>
```

```
function klikDesnomTipkom(e) {
    if (navigator.appName == 'Netscape' &&
```

```

        (e.which == 3 || e.which == 2))
        return false;
    else if (navigator.appName == 'Microsoft Internet Explorer' &&
        (event.button == 2 || event.button == 3)) {
        alert("Onemogućen klik desnim dugmeom miša!");
        return false;
    }
    return true;
}
document.onmousedown=klikDesnomTipkom;
if (document.layers) window.captureEvents(Event.MOUSEDOWN);
window.onmousedown=klikDesnomTipkom;
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY><CENTER>
PRIMJER ONEMOGUĆAVANJA KLIKA DESNOM TIPKOM MIŠA<BR>
(Pokušajte!)<HR>
<IMG SRC="js-img3.jpg">
</CENTER></BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje8b.htm](#) možete vidjeti kako to ograničenje djeluje...

PRIMJER JEDNOSTAVNOG PASSWORDA

Često se susrećemo s potrebom ograničenja pristupa nekim stranicama putem passworda!

JavaScriptom to možemo izvesti, međutim, svaki iskusniji surfer može skinuti i pregledati vaš JavaScript kod i tako doznati password.

No, ako za password stavimo naziv naše web stranice kojoj želimo ograničiti pristup, tada ipak postoje određene šanse u našu korist:

```

<HTML><HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    function provjeriPassword(extenzija) {
      if ((document.upisnaForma.passwordPolje.value == null) ||
        (document.upisnaForma.passwordPolje.value == ""))
        alert('Neispravan password.');
```

else this.location.baef = document.upisnaForma.passwordPolje.value + extenzija;

```

  /* poziv upisane stranice */
  }
  //-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY><CENTER>
Primjer PASSWORD-a za pristup određenoj .HTML stranici.<BR>
Password mora biti naziv .HTML stranice na istoj lokaciji.<BR>
(U ovom primjeru za password upišite: js-tema1)<HR WIDTH=50%>

```



```

UPIŠITE PASSWORD:<BR>
<FORM NAME="upisnaForma">
  <INPUT TYPE="password" NAME="passwordPolje" SIZE=24
MAXLENGTH=40>
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Prihvati"
onClick="provjeriPassword('.HTM')">
  <!-- u gornjem iskazu po potrebi prepraviti extenziju .HTM u .HTML -->
</FORM>
</CENTER></BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje8c.htm](#) možete vidjeti kako izvesti ovu jednostavnu zaštitu...

PRIMJER POMJERANJA TEKSTA ZA MIŠEM

Na kraju, evo još jednog zgodnog i zabavnog efekta - pomjerenje teksta za mišem:

```

<HTML><HEAD>
<STYLE>.spanstyle {
  COLOR: black; FONT-FAMILY: Verdana; FONT-SIZE: 8pt; FONT-WEIGHT:
bold; POSITION: absolute; TOP: -50px; VISIBILITY: visible
}
</STYLE>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
  var x, y;
  var step = 10;
  var flag = 0;
  var message = "JavaScript! ";
  message = message.split("");
  var xpos = new Array();
  for (i = 0; i <= message.length - 1; i++) {
    xpos[i] = -50;
  }
  var ypos = new Array();
  for (i = 0; i <= message.length - 1; i++) {
    ypos[i]= -50;
  }

  function slijediMisa(e) {
    x = (document.layers) ? e.pageX : document.body.scrollLeft + event.clientX;
    y = (document.layers) ? e.pageY : document.body.scrollTop + event.clientY;
    flag = 1;
  }

  function pomjeriSlova() {
    if (flag == 1 && document.all) {
      for (i = message.length - 1; i >= 1; i--) {
        xpos[i] = xpos[i - 1] + step;

```

```

        ypos[i] = ypos[i - 1];
    }
    xpos[0] = x + step;
    ypos[0] = y;
    for (i = 0; i < message.length - 1; i++) {
        var thisspan = eval("span" + (i) + ".style");
        thisspan.posLeft = xpos[i];
        thisspan.posTop = ypos[i];
    }
}
else if (flag==1 && document.layers) {
    for (i = message.length - 1; i >= 1; i--) {
        xpos[i] = xpos[i - 1] + step;
        ypos[i] = ypos[i - 1];
    }
    xpos[0] = x + step;
    ypos[0] = y;
    for (i = 0; i < message.length - 1; i++) {
        var thisspan = eval("document.span" + i);
        thisspan.left = xpos[i];
        thisspan.top = ypos[i];
    }
}
var timer = setTimeout("pomjeriSlova()", 10);
}
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY onload="pomjeriSlova()" style="OVERFLOW-X: hidden; OVERFLOW-Y:
scroll; WIDTH: 100%">
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
    <!-- /* iniciranje efekta */
    for (i = 0; i <= message.length-1; i++) {
        document.write("<span id='span"+i+"' class='spanstyle'>");
        document.write(message[i]);
        document.write("</span>");
    }
    if (document.layers) {
        document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
    }
    document.onmousemove = slijediMisa;
    //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje8d.htm](#) možete vidjeti taj efekat na djelu...

Tema 9. - RAD S FORMAMA

PRIHVAT PODATAKA S FORME, OBRADA I POVRAT INFORMACIJE NA FORMU

Ako koristimo usluge nekog od besplatnih Web servera za postavku svojih stranica, teško da će nam biti omogućeno da kreiramo svoje CGI skripte ili da uopće pristupamo CGI-BIN području.

Samim tim bit ćemo ograničeni u smislu interaktivne komunikacije s korisnikom. Međutim, uz malo JavaScripta stvar možemo okrenuti u svoju korist...

Način prihvata, obrade i povratka informacije najbolje ćemo vidjeti kroz jedan praktičan primjer.

Pretpostavimo da korisniku želimo dati mogućnost da upiše neka dva broja te kada klikne na dugme "ZBROJI" naša funkcija u JavaScriptu te podatke treba prihvatiti, zbrojiti i rezultat vratiti na istu formu...

Kao prvo, u svom HTML dokumentu moramo postaviti slijedeću formu:

```
<FORM METHOD="post" NAME="mojaforma">
  Upišite prvi broj (0-10)...: <INPUT TYPE="text" NAME="broj1" SIZE=5>
  <br>
  Upišite drugi broj (0-10)..: <INPUT TYPE="text" NAME="broj2" SIZE=5>
  <br><br>
  <INPUT TYPE="button" VALUE="ZBROJI" NAME="dugme"
onClick="javascript:Zbroji(this.form)">
  <br><br>
  ZBROJ TA DVA BROJA IZNOSI..: <INPUT TYPE="text" NAME="zbroj"
SIZE=5>
  <br>
  Tekstualni podatak o rezultatu: <INPUT TYPE="text" NAME="tekst" SIZE=30>
</FORM>
```

Uočite da smo svakom polju u formi dali neko ime, pa su tako:

- **broj1** i **broj2** su polja predviđena za upis dva broja od strane korisnika
- **dugme** predstavlja dugme :o)
- **onClick="javascript:Zbroji(this.form)"** - klikom na dugme poziva funkciju **Zbroji()**
- **zbroj** je polje u koje ćemo upisati povratnu informaciju o rezultatu zbrajanja
- **tekst** je polje u koje ćemo upisati neko tekstualno obrazloženje rezultata

Sada još moramo definirati funkciju u JavaScriptu koja će obaviti zbrajanje i ispis:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function Zbroji(forma) {
  var br1 = eval(forma.broj1.value); //prihvata prvog broja s forme u varijablu br1
  var br2 = eval(forma.broj2.value); //prihvata drugog broja s forme u varijablu br2
```

```

var ukupno = br1 + br2; //zbrajanje br1 + br2 u varijablu ukupno
var poruka = ""; //inicijalna vrijednost varijable poruka
if (ukupno <= 0) { /*standardna IF...ELSE struktura*/
poruka = "nula ili negativan!";
}
else {
if (ukupno > 10)
poruka = "veći od deset!";
if (ukupno <= 10)
poruka = "između 1 i 10!";
}
forma.zbroj.value = ukupno; //upis rezultata u polje "zbroj" na formi
forma.tekst.value = "Zbroj je " + poruka; //upis teksta u polje "tekst" na formi
}
-->
</SCRIPT>

```

... i sada još samo preostaje da gornju funkciju u JavaScriptu stavimo u sekciju <HEAD>...</HEAD> a formu u <BODY>...</BODY>!

U prilogu [js-vje9a.htm](#) možete vidjeti kako ovaj primjer funkcionira u praksi...

PRIHVAT PODATAKA S FORME, OBRADA I POVRAT INFORMACIJE U NOVI DOKUMENT

Naravno, ako podatke prikupljene od korisnika želite obraditi i rezultate obrade prikazati (generirati) na novoj HTML stranici, stvar nije ništa kompliciranija! Umjesto da rezultate upišete u polja forme na tekućoj stranici, kao u prethodnom primjeru - pogledajte funkciju **zbroji()**:

```

forma.zbroj.value = ukupno; //upis rezultata u polje "zbroj" na formi
forma.tekst.value = "Zbroj je " + poruka; //upis teksta u polje "tekst" na formi

```

vi umjesto toga na mjesto gornjih iskaza u funkciji **zbroji()** stavite ove:

```

document.write('<HTML><HEAD><TITLE>Zbrajanje dva
broja</TITLE></HEAD>')
document.write('<BODY BGCOLOR="blue" TEXT="#FFFFFF"><BR>')
document.write('Zbroj brojeva iznosi: ' + ukupno + '<BR>')
document.write('Objašnjenje zbrajanja: Zbroj je ' + poruka + '<BR>')
document.write('</CENTER></BODY></HTML>')

```

... dakle, jednostavno generirajte novi HTML dokument kombinirajući ga s varijablama.

U prilogu [js-vje9b.htm](#) možete vidjeti kako funkcionira ovo rješenje...

SLANJE E-MAILA

Da bi akciju forme usmjerili na slanje e-maila, nije nam potreban JavaScript. Međutim, da vidimo kako slanje e-maila možemo kontrolirati JavaScriptom i kako sve to malo "dotjerati":

```

<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="javascript">
  var ime = prompt("Upišite svoje ime:","vaše ime")
  var email = prompt("Upišite svoju e-mail adresu:", "vasa@email")
</SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="javascript">
  function obavijest() {
    var noviWin = window.open("", "novi", "height=300,width=300");
    noviWin.document.write("<HTML><HEAD><TITLE>Obavijest o slanju
pošte</TITLE></HEAD>")
    noviWin.document.write("<BODY BGCOLOR='FFFFCC'>")
    noviWin.document.write("<CENTER>")
    noviWin.document.write("Hvala, <B>" + ime + "</B> (" + email + ")<P>")
    noviWin.document.write("Vaša poruka <P><I>" +
document.dopisnaForma.Poruka.value + "</I><P>")
    noviWin.document.write("bit će poslana na moja.email@adresa.ba<p>")
    noviWin.document.write("<FORM>")
    noviWin.document.write("<INPUT TYPE='button' VALUE='Zatvori prozor'
onClick='self.close()'>")
    noviWin.document.write("</FORM>")
    noviWin.document.write("</CENTER></BODY></HTML>")
  }
</SCRIPT>
FORM METHOD="post" ACTION="mailto:moja.email@adresa.ba?Subject=Probni
mail" ENCTYPE="text/plain" NAME="dopisnaForma"
  <B>Upišite svoju poruku:</B><BR>
  <TEXTAREA COLS="30" ROWS="5" NAME="Poruka"></TEXTAREA><P>
  <INPUT TYPE="submit" VALUE="Pošalji e-mail" onClick="obavijest()">
</FORM>
</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje9c.htm](#) možete isprobati funkcionalnost ovakvog dopisa...

KONTROLA UPISANIH PODATAKA

U nekim slučajevima korisno je napraviti kontrolu upisanih podataka! Na primjer, poželjno je provjeriti da li je korisnik u svojoj e-mail adresi upisao znak @ i slično. Donji primjer prikazuje kako se može obaviti takva kontrola a prema svojim potrebama lako ga možete i mijenjati:

```

<HTML><HEAD>
<SCRIPT language="JavaScript">
  <!--

```

```

function test1(form) { /* provjera da li je upisan podatak */
  if (form.text1.value == "")
    alert("Morate upisati podatak!")
  else {
    alert("Ako je vaše ime "+form.text1.value+", onda je upis ispravan!");
  }
}
function test2(form) { /* provjera je li u e-mail upisan @ */
  if (form.text2.value == "" || form.text2.value.indexOf('@', 0) == -1)
    alert("Neispravna e-mail adresa!");
  else alert("Ako je vaša adresa " + form.text2.value + " onda je upis ispravan!");
}
// -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<H3>Primjer kontrole upisanih podataka...</H3>

<FORM>
  Upišite svoje ime:
  <INPUT TYPE="text" NAME="text1">
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Testiraj" onClick="test1(this.form)">
<P>
  Upišite svoju e-mail:
  <INPUT TYPE="text" NAME="text2">
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Testiraj" onClick="test2(this.form)">
</FORM>

</BODY>
</HTML>

```

U prilogu [js-vje9d.htm](#) možete vidjeti kako funkcionira navedena kontrola...



Jevrejska 1
78000 Banjaluka

tel.: 051/217-637
E-mail tiho@inecco.net

JavaScript UPUTSTVA

- [Razni, mali JavaScript-ovi !](#)
- [MouseOver Scripts !](#)
- [Lozinka - password !](#)
- [Datum i vreme !](#)
- [Bookmark me / Add to Favorites script !](#)
- [JavaScript Brojac \(counter \) !](#)

RAZNI, MALI JAVASCRIPT-ovi

Ovde mozete naci nekoliko malih JavaScript-ova koji ce vasoj strani dati profesionalniji izgled !

STATUS BAR PORUKA

Da bi dodali tekst u status liniju citaca potrebno je da ubacite ovaj script u vas body element.

```
<BODYonLoad="window.defaultStatus='Dimich Web Design - Uputstva i trikovi' ">
```

Umesto teksta koji je podebljan upisite teks koji zelite da se pojavi u status liniji citaca. Kako sve to izgleda mozete videti ako pogledate status liniju u donjem desnom uglu vaseg citaca.

STATUS BAR PORUKA PRILIKOM PRELASKA MISA

Ukoliko zelite da se razliciti tekst pojavljuje na status liniji u zavisnosti od toga preko kojeg linka predjete misem, treba samo da ubacite sledeci kod u vas HREF element.

```
<A HREF="js_razno.htm"onMouseOver="window.status='Ovo je probni tekst !!!';return true">
```

Da bi videli kako ovo funkcionise predjite misem preko ovog linka: [LINK](#)

ALERT PORUKA

Ovaj skript pravi upozoravajuću poruku koja se pojavljuje kada neko

pristupi strani.

```
<script language="JavaScript">  
alert("Ovde ide vasa poruka");  
</script>
```

CONFIRM PORUKA

Ima istu ulogu kao alert poruka, samo sto je bezbolnija za korisnike.

```
<script language="JavaScript">  
confirm("Ovde ide vasa poruka");  
</script>
```

BACK I FORWARD dugmad

Ovaj script pravi na vasoj strani dva dugmeta (buttons). Prvi back, koji korisnika vraca na stranu koju je prethodno posetio i drugi forward, koji korisnika upucuje na stranu na kojoj je bio i sa koje je otisao pritiskom na back dugme.

```
<SCRIPT="JavaScript">  
<form>  
<INPUT TYPE="button" VALUE="Back" onClick="history.go(-1)">  
<INPUT TYPE="button" VALUE="Forward" onClick="history.go(1)">  
</form>  
</script>
```

A sada pogledajte kako to izgleda i funkcionise.

LICNO BACK DUGME

Ova dugmad gore izgledaju pomalo ruznjikavo i sve su osim orginalna. Zato mnogi primenjuju drugi script gde od svog dugmeta ili bilo koje slike mogu da naprave back dugme.

```
<A HREF="javascript:history.back( );">
```

NAZAD NA INDEX

MOUSE OVER JAVASCRIPT

Svako ko poseduje prezentaciju na internetu zeli da joj da dozu dinamicnosti. Ta doza se postize dodavanjem "mouseover" scripta. Mouseover je kada neko postavi misa iznad neke slike i kao posledicu te radnje web strana ucitava novu sliku na mesto stare.

U nastavku se nalazi script koji vam omogucava mouseover funkciju. Script se sastoji iz dva dela. Prvi deo proverava verziju citaca (tj. dali citac podrzava mouseover) i unapred ucitava slike koje ce zameniti stare. Drugi deo je deo koji cete staviti unutar vasih HREF i IMG oznaka. Samo prekopirajte ovaj kod u vas HTML editor.

PRVI DEO:

Ubacite ovaj kod na pocetak BODY dela vase strane.


```

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

<!--//

// Browser Detection
browser_name = navigator.appName;
browser_version = parseFloat(navigator.appVersion);

if (browser_name == "Netscape" && browser_version >= 3.0) { roll =
'true'; }
else if (browser_name == "Microsoft Internet Explorer" &&
browser_version >= 4.0) { roll = 'true'; }
else { roll = 'false'; }

// Preload images, if browser supports mouseovers
if (roll == 'true') {

var imglist = new Array (
"image2.gif",
"image4.gif",
"image6.gif",
"image8.gif"
);
var imgs = new Array();

var count;
if (document.images)
for (count=0; count<imglist.length; count++)
{imgs[count]=new Image(); imgs[count].src=imglist[count];}
}

function msover1(img,ref) { if (roll == 'true') { document.images[img].src
= ref; } }
function msout1(img,ref) { if (roll == 'true') { document.images[img].src
= ref; } }

//-->

</SCRIPT>

```

- Umesto plavog teksta ubacite imena novih slika.

DRUGI DEO:

```

<A HREF="page.htm" onMouseOver="msover1('imageA','image2.gif');"
onMouseOut="msout1('imageA','image1.gif');">
</A>

```

- imageA je vrednost IMG NAME oznake. image2 je nova slika koja se pojavljuje umesto stare (image1).

Kao primer ovog scripta pogledajte kod na strani
<http://www.ofsetprint.co.yu/menu.htm>

Vrlo je vazno da imenujete (NAME) sliku koja se menja.

PRIMER 1:

```
<A HREF="page.htm"
onMouseOver="msover1('racunari','racunari2.gif');"
onMouseOut="msout1('racunari','racunari1.gif');">
</A>
```

PRIMER 2:

```
<A HREF="biograf.htm"
onMouseOver="msover1('biografija','biograf2.gif');"
onMouseOut="msout1('biografija','biograf1.gif');">
</A>
```

LOZINKA - PASSWORD

Uputstvo za postavljanje lozinke na vasu lokaciju ili stranu. Pre nego sto pocnemo sa objasnjanjem potrebnog JavaScripta, zeleo bih da Vas upozorim da ovaj script nije 100% siguran u smislu da ga je lako zaobici. Nemojte cuvati neke vazne stvari na strani zasticenoj ovom lozinkom. Ukoliko vam je potreban program koji ce vam obezbediti vecu sigurnost potrudite se da pronadjete neki CGI-script.

Ispod se nalazi link gde mozete videti primer strane zasticene lozinkom.

Lozinka za ovaj primer je: **dimich**

Primer lozinke

Evo sta treba uraditi da bi se napravio JavaScript za lozinku:

1. Na vasu stranu postavite link ka prelaznoj strani. U mom primeru prelazna strana je "prelaz.htm".

KOD:

```
<BODY>
<A HREF="prelaz.htm"> Kliknite ovde </A>
```

`</BODY>`

2. Sada treba da napravite vasu prelaznu stranu. U mom primeru to je "prelaz.htm". JavaScript koji cete staviti na vasu prelaznu stranu izgleda ovako:

KOD:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Prelazna strana</TITLE>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!--hide
var lozinka=prompt('Ukucajte lozinku:','');
var mojalozinka="dimich";
if (lozinka==mojalozinka)
{
window.location="dimich.htm";
}
else
{
window.location="greska.htm";
}
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>&nbsp;</BODY>
</HTML>
```

Kao sto verovatno vidite u skriptu tacna lozinka vas vodi na stranu "dimich.htm" dok vas pogresna vodi na "greska.htm".

Bookmark me / Add to favorites !

Ovaj script omogucava posetiocima vase lokacije da ubace vasu lokaciju na spisak omiljenih (Favorites). U ovom script-u se odredjuje koji je citac u pitanju i na osnovu toga se vrsi upisivanje vase adrese u listu omiljenih.

```
<script language="JavaScript"><!--
<!-- Begin
if((navigator.appName == "Microsoft Internet Explorer") &&
(parseInt(navigator.appVersion) >= 4)) {
var url="http://solair.eunet.yu/~dimich/";
var title="Dimich Web design Uputstva";
```

```

document.write('<A HREF="javascript:window.ext');
document.write('ernal.AddFavorite(url,title);" ');
document.write('onMouseOver=" window.status=');
document.write('"Dodaj lokaciju na listu omiljenih !"; return true ');
document.write('"onMouseOut=" window.status=');
document.write('"'; return true ');
document.write('"><b>Bookmark / Favorites</b></a>');
}
else {
var msg = "";
if(navigator.appName == "Netscape") msg += " Hitting (CTRL-D)";
document.write(msg);
}
// End --></FONT>
// --></script>

```

Tekst obeležen plavom bojom promenite kako vam odgovara. Umesto <http://solair.eunet.yu/~dimich/> upisite svoju adresu. Umesto naslova Dimich Web Design uputstva upisite svoj naslov itd...

JavaScript Brojac (counter)

Ovaj script vam omogućava da postavite licni brojac bez CGI-a. Ovaj skript radi po principu kolacica (cookies).

Samo prekopirajte skript i postavite ga na mesto gde bi zeleli da vam se nalazi brojac.

```
<script language="Javascript">
<!--
function getCookieVal (offset) {
var endstr = document.cookie.indexOf (";", offset);
if (endstr == -1)
endstr = document.cookie.length;
return unescape(document.cookie.substring(offset, endstr));
}

function GetCookie (name) {
var arg = name + "=";
var alen = arg.length;
var clen = document.cookie.length;
var i = 0;
while (i < clen) {
var j = i + alen;
if (document.cookie.substring(i, j) == arg)
return getCookieVal (j);
i = document.cookie.indexOf(" ", i) + 1;
if (i == 0) break;
}
return null;
}

function SetCookie (name, value) {
var argv = SetCookie.arguments;
var argc = SetCookie.arguments.length;
var expires = (argc > 2) ? argv[2] : null;
var path = (argc > 3) ? argv[3] : null;
var domain = (argc > 4) ? argv[4] : null;
var secure = (argc > 5) ? argv[5] : false;
document.cookie = name + "=" + escape (value) +
((expires == null) ? "" : ("; expires=" +
expires.toGMTString()))
+
((path == null) ? "" : ("; path=" + path)) +
((domain == null) ? "" : ("; domain=" + domain)) +
((secure == true) ? "; secure" : "");
}

function DeleteCookie(name) {
var exp = new Date();
FixCookieDate (exp); // Correct for Mac bug
exp.setTime (exp.getTime() - 1); // This cookie is history
var cval = GetCookie (name);
if (cval != null)
document.cookie = name + "=" + cval + "; expires=" +
```

```

exp.toGMTString();
}

var expdate = new Date();
var num_visits;
expdate.setTime(expdate.getTime() + (5*24*60*60*1000));
if (!(num_visits = GetCookie("num_visits")))
num_visits = 0;
num_visits++;
SetCookie("num_visits",num_visits,expdate);
//-->
</script>
<script language="Javascript">
<!--
document.write("<font face=\"Times New Roman\"><font
size=3><font color=FFFFFF>Do sada je bilo "+num_visits+"
posetilaca na ovoj strani. </font></font></font>");
//-->
</script>

```

Deo koji mozete promeniti obelezen je plavom bojom.

Datum i vreme

Ovaj JavaScript ce ispisati dan, datum, vreme i godinu. Ovaj script je izuzetno lak za postavljanje i izuzetno jednostavan.

KOD:

```

<script>document.write("Sada je <font face= Times New Roman,
arial,Helvetica>"+Date()+".</font>")</script>

```

Umesto fonta Times new Roman mozete staviti bilo koji drugi font. Evo kako sve to izgleda:

2. Što je PHP?

PHP je open-source server-side skriptni jezik za dinamičko generiranje HTML koda, zapravo to je skraćenica od “*Hypertext Preprocesor*“. Drugim riječima, PHP je skriptni jezik pomoću kojeg možete kreirati HTML stranicu na serveru prije nego što se ona, popunjena dinamičkim sadržajem, pošalje klijentu. Ovim načinom generiranja sadržaja klijent ne može vidjeti kod (skriptu) koji je generirao sadržaj koji gleda, već ima pristup čistom HTML kodu.

Vrlo jednostavno, PHP je jedan od najpopularnijih i najmoćnijih skriptnih jezika trenutno na tržištu. Broj siteova koji koriste PHP raste iz dana u dan, a broj tvrtki koje žele primijeniti PHP na svojim siteovima je još veći. PHP je izvrstan jer pomoću njega s nevjerovatnom lakoćom možete stvoriti opširnu web aplikaciju s velikim količinama podataka.

Zamislite samo koliko biste se namučili u HTML-u kada biste na webu trebali prezentirati paletu proizvoda neke firme. Uzmimo da dotična firma ima u svom asortimanu oko 1000 proizvoda. To znači da biste morali napraviti 1000 stranica (za svaki proizvod posebnu) i paziti da svaka stranica izgleda isto (da su tablice poravnane, da su naslovi iste veličine i boje...). Ovo bi bio vrlo mukotrpan i stresan posao. Ako biste željeli omogućiti svojim posjetiteljima vrlo jednostavno pretraživanje asortimana proizvoda, ovaj zadatak bi postao praktički neizvediv! Isti ovakav site možete napraviti u duplo kraćem roku sa trostruko većom funkcionalnošću, s potpuno besplatnim alatom u vašem omiljenom tekstualnom editoru.

Open-source u gornjoj definiciji znači da svatko tko želi može skinuti izvorne PHP kodove pisane u C-u i, ukoliko ih razumije, može ih mijenjati po svojoj volji te dodavati nove funkcije PHP-u. Štoviše, svi su pozvani da sudjeluju u razvoju novih verzija PHP-a. Izvorne kodove i instalacijske datoteke možete skinuti sa službenog PHP sitea.

Ono što PHP stavlja još više ispred ostalih web skriptnih tehnologija je njegova podrška za baratanje širokom paletom baza podataka. Podržava sve popularnije baze podataka kao što su MySQL, PostgreSQL, dBase, Oracle, ODBC...

3. Sintaksa PHP-a

Već smo u uvodu mogli vidjeti neke bitne stvari, npr. da se sav PHP kod nalazi između `<? i ?>` kvačica. Mali dodatak ovom pravilu bilo bi korištenje `<?php ... ?>` kvačica radi razlikovanja između PHP i XML koda (XML koristi iste ove kvačice). Druga stvar koja je očita iz prijašnjih primjera je da varijable prije svog imena imaju znak `$`. To je ujedno i prva tema koje ćemo se dotaknuti.

3.1 Varijable

Već smo spomenuli, varijable prije svog imena obavezno moraju sadržavati znak `$`. Tako PHP govori prevoditelju da se radi o varijabli, a ne o tekstu. Ukoliko izostavite znak `$`, aplikacija će javiti grešku (u najboljem slučaju) ili će prijeći preko nje (u najgorem slučaju) i umjesto sadržaja varijable ispisati samo njeno ime.

Još jedna vrlo bitna stvar kod varijabli u PHP-u je da su **imena varijabli case-sensitive**. To znači da program razlikuje velika i mala slova, evo jednog malog primjera za ilustraciju:

```
"$mojeime" nije isto što i "$MojeIme"
```

Isto tako, u imenima varijabli ne smijete koristiti razmake niti bilo kakve znakove osim `[i]` (koji se koriste u nizovima i kod nekih metoda rada sa stringovima) te znaka `'_'`. Svi ostali znakovi su zabranjeni u imenima varijabli. Isto tako, ime varijable ne smije početi s brojem, ali ga može sadržavati na bilo kojoj drugoj poziciji u imenu. Kod **imenovanje varijabli** preporuka je držati se sljedećeg nepisanog pravila. Na prvom mjestu imena se nalazi opis tipa varijable od tri znaka. Nakon njega odvojeno sa `'_'` slijedi ime varijable koje bi trebalo pobliže opisati ime sadržaj same varijable. Ime se obično sastoji od jedne ili dvije riječi koje pobliže opisuju sadržaj varijable. Riječi možete odvajati sa znakom `'_'` ili svako početno slovo riječi možete napisati velikim slovom.

Pridržavanjem ovih pravila činite uslugu sebi jednako koliko i ostalima koji će jednog dana pokušati pročitati i razumjeti vaše kodove.

Pokušajte si zamisliti ovaj primjer : Otvorite vašu aplikaciju na kojoj ste radili prije godinu dana. Pred vama se sada nalazi hrpa slova i znakova, ako niste vodili računa o označavanju i izboru imena varijabli (npr. `$prva`, `$druga`, `$post`, `$mail`, `$ime`) koja vam više nemaju nekakvo značenje. Sada morate cijelu aplikaciju ponovo proraditi da bi mogli napraviti tek malu promjenu. Vrlo jednostavnim upotrebom standarda pri imenovanju varijabli i čestim komentiranjem koda ovih problema ne bi bilo. Zamislite samo da je netko drugi otvorio takve kodove. Trebalo bi mu par dana da shvati što koji red izvršava i što se nalazi u kojoj varijabli u određenom trenutku. Stoga, pomognite sebi i drugima i pišite kodove sa komentarima i standardiziranim imenima varijabli. Vrijedno je truda.

Prebacivanje tipova varijabli

Sadržaj bilo koje varijable podložan je izmjeni svog tipa. Znači da nekakav broj može vrlo lako postati string i obratno. Tipove možete mijenjati implicitno i eksplicitno (u sljedećim primjerima nećemo se pridržavati gore navedenih pravila imenovanja varijabli).

Primjer:

```
<?
// eksplicitno
$int_neki_broj=10;
$str_neki_broj= (string) $int_neki_broj ;
// prebacili smo broj u string (ASCII znakove)
?>
```

Eksplcitna izmjena tipa varijable vrši se tako da u neku novu varijablu pridružite neku već postojeću varijablu i ispred nje navedete u zagradama tip u koji želimo prebaciti varijablu koju pridružujete. Isto tako možete u varijablu pridružiti nju samu s eksplicitnom izmjenom tipa podatka.

Primjer:

```
<?
$int_var=10;
$int_var=(double) $int_var;
echo gettype($int_var);
echo "<br>"; //Prijelaz u novi red
echo $int_var;
// gettype($int_var) vraća tip dane varijable
?>
```

Moguće konverzije su:

- (int), (integer) - prebaci u integer
- (real), (double), (float) - prebaci u double (realni broj)
- (string) - prebaci u string
- (array) - prebaci u niz
- (object) - prebaci u objekt

3.2 Komentari

PHP podržava više tipova komentara. U dosadašnjem tekstu koristili smo inline komentare (// komentar). Oni preskaču sav tekst koji se nalazi iza njih sve do početka novog reda. Komentirati možemo kad na početak reda stavimo znak "#". Želite li komentirati više redova koristite se multiline komentarima.

Primjer:

```
<?
/* Ovo je komentar
   koje se proteže kroz
   čaktri reda */

echo "gornji tekst se neće izvršavati";

# ovo je isto komentar
?>
```

3.3 Tipovi podataka

U PHP-u ne postoje fiksni tipovi podataka varijabli. Naime, ne morate definirati tip varijable prije njenog korištenja - varijablu možete deklarirati bilo kada unutar skripte i pridruživati joj različite tipove podataka tokom izvođenja skripte. Isto tako možete mijenjati tip podataka neke varijable jednog te istog sadržaja, ali o tome par redaka kasnije.

Tipovi podataka koje podržava PHP su:

- Cijeli brojevi (integer)
- Realni brojevi (floating-point numbers)
- Tekstualni podaci (String)
- Nizovi
- Objekti

U sljedećim primjerima koristit ću neke funkcije koje će vam možda biti nepoznate i neće vam odmah biti jasno čemu one služe. Zanimajte ih i pokušajte shvatiti primjere što bolje možete. Sve funkcije će biti detaljnije objašnjene malo kasnije kad ćemo pričati o kontrolnim strukturama i sličnim stvarima.

Cijeli brojevi

U ovaj tip varijable možemo pohraniti pozitivne i negativne brojeve u rasponu od -2147483648 do 2147483647 tj. 32 bita podataka. Možemo ih zapisati u decimalnom, oktalnom ili heksadecimalnom zapisu. Par primjera:

```
Primjer:
$int_var=123; //pozitivan decimalni broj
$int_var=-123; //negativni decimalni broj
$int_var=0123; //oktalni broj
$int_var=0#123; //heksadecimalni broj
```

-probajte ispisati varijable dodavši naredbu "echo"

Realni brojevi

Postoje dva načina spremanja realnih brojeva:

```
Primjer:
$dbl_var=0.123;
// ili
$dbl_var=1.123e8;
```

Budite pažljivi kada koristite realne brojeve. Naime, njihova točnost nije garantirana (zbog pretvaranja ovog broja u njegov binarni ekvivalent - recimo 0.33333 nikada neće biti točno prebačen u binarni ekvivalent). Stoga, nemojte ih uspoređivati za jednakost i vjerovati im do posljednje decimalne.

Tekstualni podaci

Sadržaj string tipa varijable nalazi se između navodnika. Možete koristiti duple i jednostruke navodnike. Postoje razlike u ispisu sadržaja ovisno o tipu navodnika koje koristite.

Korištenjem duplih navodnika možete koristiti 'special characters'. To su posebni znakovi koji govore PHP-u da izvrši određene radnje pri ispisu sadržaja varijable. Ako ste ikada radili u C-u ili Perlu, već ste upoznati s ovim znakovima. To su znakovi koji slijede iza znaka backslash (\). On se ujedno koristi za preskakanje određenog znaka unutar stringa.

Lista posebnih znakova

Znak	Značenje
\n	Novi red(LF ili 0x0A u ASCIIu)
\t	Tab razmak (HT ili 0x09 u ASCIIu)
\\	Backslash
\\$	Dolar znak
\"	Dupli navodnik

Ovi znakovi neće imati utjecaja na izgled same stranice u prozoru browsera, već će njihov utjecaj biti vidljiv tek pri pregledu sourcea dokumenta. Ovime možete sasvim sakriti činjenicu da je stranica stvorena putem PHP-a i pomoću njih je lakše pronaći grešku u generiranoj stranici. U protivnom bi se sav sadržaj ispisao u jedan red bez razmaka. Uvidate da bi bilo vrlo teško u tom neredu naći bilo što, a kamoli grešku u ispisu, ako ju tražite u source viewu.

Ukoliko želite da se neki tekst prebaci u novi red, pri gledanju stranice u prozoru browsera morat ćete se poslužiti
 i sličnim tagovima. Znači, ako se želite koristiti PHP-om, morate se jako dobro znati služiti HTML-om.

Još jedan bitna razlika između duplih i jednostrukih navodnika je ta da će se pri korištenju duplih navodnika sadržaj varijable ispisati, a pri korištenju jednostrukih navodnika ispisat će se ime varijable skupa sa znakom \$. Mali primjer će ovo dobro ilustrirati:

```
Primjer:
<?
$str_ime="Milan";
echo ("moje ime je $str_ime");
?>
// Ispisuje: moje ime je Milan
<?
$str_ime="Milan";
echo ('moje ime je $str_ime');
// Ispisuje: ispisati: moje ime je $ime
?>
```

U PHP-u je također moguće spajanje više stringova u jedan ispis. To radimo pomoću '.'. Evo primjera:

```
Primjer:
<?
$str_var1='Student';
$str_var2='ide'; //nema razmaka prije ili
                // poslije riječi

echo $str_var1 . ' ' . $str_var2 . ' na fax.';
// rezultira sa
// Student ide na fax.
?>
```

Uočite da su u gornjem primjeru korišteni jednostruki navodnici, ali varijable se ne nalaze u njima, pa će se njihov sadržaj ispisati. Također su izostavljene zagrade, što je dozvoljeno.

Kao što sam već spomenuo, pri radu sa stringovima možemo u njihovom imenu koristiti znakove [i]. Njih koristimo kada želimo izdvojiti određeni znak iz stringa. Drugim riječima, string zamislimo kao jednodimenzionalni numerički niz indexiran na taj način da se na svakom broju, počevši od 0, nalazi jedan znak stringa. Raspon indexa je od 0 do n-1; gdje je n broj znakova niza.

```
Primjer:
<?
$str_tekst='Dijete ide u školu';
$str_znak=$str_tekst[0];
echo $str_znak; //ispisuje 'D'
echo $str_tekst[3]; //ispisuje 'e'
echo $str_tekst[strlen($str_tekst)-1]
//ispisuje zadnji znak 'u'
// strlen($str_tekst) vraća broj znakova u stringu
?>
```

Kao što vidite, u njih možete smjestiti bilo koji izraz koji će na kraju rezultirati cijelim brojem (integerom).

Nizovi

PHP podržava više vrsta nizova - tekstualne (associative) i cjelobrojne (vectors / indexed). Mogu biti jednodimenzionalni ili multidimenzionalni.

Primjer cjelobrojnog jednodimenzionalnog niza:

```
Primjer:
<?
$arr_boje=array('plavo','žuto','zeleno');
echo $arr_boje[0]; // ispisat će 'plavo'
echo $arr_boje[2]; // ispisat će 'zeleno'
$arr_boje[3]='crveno'; // dodaje novi element u niz
$arr_boje[2]='ljubičasto';
// mijenja staru vrijednost na indexu 2
// - zeleno prelazi u ljubičasto
$arr_boje[7]='roza'
// indexi ne moraju slijediti kronološki redoslijed
// želite li ispisati sve elemente niza možete
// se služiti ovom metodom
foreach
($arr_boje as $int_kljuc => $str_vrijednost){
echo $int_kljuc . " => " . $str_vrijednost . "<br>\n";
```

```

}
// što će rezultirati sa
// 0 => plavo
// 1 => žuto
// 2 => ljubičasto
// 3 => crveno
// 7 => roza
?>

```

Primjer:

```

<?
// ako želite petljom stvoriti niz od n elemenata
// gdje će svakom elementu biti pridodan
// faktorijel njegovog indeksa učinite to ovako
$n=10; // niz će imati 10 elemenata
$int_faktorijel=1; // inicijalizacija faktorijela
for ($i=1;$i<=$n;$i++){
    $int_faktorijel*=$i;
    // ovdje smo mogli komotno koristiti i
    // $int_faktorijel=$int_faktorijel * $i;
    $arr_niz[$i]=$int_faktorijel;
    // elementu pridružujemo njegov faktorijel
    // mogli smo koristiti i
    // $arr_niz[]=$int_faktorijel;
    // ali onda indeks ne bi odgovarao faktorijelu
    // jer bi indeksi počeli s 0 a završili sa 9
}
foreach
($arr_niz as $int_kljuc => $int_vrijednost){
    echo $int_kljuc . " => " . $int_vrijednost . "<br>\n";
}
// što će rezultirati sa
// 1 => 1
// 2 => 2
// 3 => 6
// 4 => 24
// 5 => 120
// 6 => 720
// 7 => 5040
// 8 => 40320
// 9 => 362880
// 10 => 3628800
?>

```

Primjer tekstualnog (associative) niza:

Primjer:

```

<?
// recimo da želite reproducirati sadržaj
// svoje torbe u niz
$arr_torba=array(
    "olovka"=>4,
    "gumica"=>1,
    "knjiga"=>3,
    "index"=>"0",
    "disketa"=>"5"
);

echo $arr_torba["knjiga"]."<br>";
// ispisali ste koliko knjga imate u torbi
// ili multidimezionalni
$arr_boje=array(
    "tople"=>array("žuta","crvena"),
    "hladne"=>array("plava","zelena")
);
// ako želite ispisati npr žuta
echo $arr_boje["tople"][0]."<br>";
?>

```

Možemo i kombinirati ova dva tipa niza:

```
Primjer:  
<?  
$arr_kontakti = array(  
"kreso"=>array("visina"=>182,"tezina"=>70,  
0=>"01/9876-543",1=>"091/3432-876"),  
"mirta"=>array("visina"=>164,"tezina"=>63,  
0=>"01/3256-937",1=>"098/435-556")  
);  
echo $arr_kontakti["kreso"][0]."<br>\n";  
echo $arr_kontakti["mirta"]["tezina"]."<br>\n";  
?>
```

Objekti

Istina je - PHP podržava objektno programiranje. Doduše, ne onako kako ga podržava C++ ili slični jezici, ali svoje funkcije možete grupirati u klase te stvarati instance tog objekta kroz cijelu aplikaciju. Sve u svemu, da biste koristili objekte, prvo morate stvoriti klasu (class) s nekim funkcijama u njoj te ju pozivati unutar koda.

```
Primjer:  
<?  
class class_proba{  
function ispis_probne_klase(){  
echo "Ispisujem probnu funkciju objekta";  
}  
}  
$obj_probni_objekt=new class_proba;  
$obj_probni_objekt->ispis_probne_klase();  
// rezultira ispisom  
// Ispisujem probnu funkciju objekta  
?>
```

3.4 Operatori

Aritmetički operatori:

Primjer	Ime	Rezultat
\$a + \$b	Zbrajanje	Zbroj od \$a i \$b
\$a - \$b	Oduzimanje	Razlika od \$a i \$b
\$a * \$b	Množenje	Produkt od \$a i \$b
\$a / \$b	Dijeljenje	Kvocijent od \$a i \$b
\$a % \$b	Modul	Ostatak dijeljenja od \$a i \$b

Mala napomena : Ukoliko dijelite dva broja koja su oba cjelobrojna, i kvocijent će biti cjelobrojan. Ukoliko je jedna od varijabli realnog tipa i kvocijent će biti realnog tipa.

Operatori pridruživanja:

```

Primjer:
<?
$int_var=5;
$int_var+=5; // sada je vrijednost varijable 10
?>
- isto kao da smo napisali
<?
$int_var=$int_var+5; // opet je vrijednost varijable 10
$int_var*=5; // vrijednost varijable je 50
$int_var/=10 // vrijednost je 5
?>
kod stringova imamo
<?
$str_tekst='Moje ime je ';
$str_tekst.='Kreso';
// sada je sadržaj varijable Moje ime je Kreso
//možete se igrati malo složenijim izrazima poput
$a = ($b = 4) + 5; // rezultat je 9
?>
    
```

Logički operatori:

\$a and \$b	I	True ako su oboje \$a i \$b true
\$a or \$b	Ili	True ako je \$a true ili ako je \$b true
\$a xor \$b	Xor	ako je \$a true ili ako je \$b true, ali ne i ako su oba true
! \$a	Ne	True ako je \$a false i obrnuto
\$a && \$b	I	True ako su oboje \$a i \$b true
\$a \$b	Ili	True ako je \$a true ili ako je \$b true

U gornjoj tablici \$a ili \$b mogu biti bilo koji izrazi koji vraćaju true ili false kao ishod svoje operacije. Zato će sljedeći primjer biti ne samo dozvoljen, već i prijeko potreban.

```

Primjer:
<?
If ( ( ($int_var%2)==0) and ($int_var>10)){
// kod koji se izvršava samo ako je broj paran
// i veći od 10

} else {
// kod koji se izvršava ako je broj neparan ili
// ako je manji ili jednak 10 ili oboje
}
?>
    
```

Operatori uspoređivanja:

Primjer	Ime	Rezultat
<code>\$a == \$b</code>	Jednako	True ako je \$a jednako \$b
<code>\$a === \$b</code>	Identično	True ako je \$a jednako \$b, i ako su istog tipa
<code>\$a != \$b</code>	Nije jednako	True ako \$a nije jednako \$b
<code>\$a !== \$b</code>	Nije identično	True ako \$a nije jednako \$b, i ako nisu istog tipa
<code>\$a < \$b</code>	Manje	True ako je \$a izričito manje od \$b
<code>\$a > \$b</code>	Veće	True ako je \$a izričito veće od \$b
<code>\$a <= \$b</code>	Manje jednako	True ako je \$a manje ili jednako \$b
<code>\$a >= \$b</code>	Veće jednako	True ako je \$a veće ili jednako \$b

Budite pažljivi pri traženju jednakosti dvije varijable da ne upišete `$a=$b` umjesto `$a==$b`. Naime, u prvom slučaju izraz će vratiti true ako uspješno pridruži sadržaj varijable \$b varijabli \$a, a u drugom slučaju će vratiti true ako su jednake.

Operatori uvećavanja i smanjivanja:

Primjer	Ime	Efekt
<code>++\$a</code>	Preduvećavanje	Uveća \$a za jedan, i onda vrati \$a
<code>\$a++</code>	Naknadno uvećanje	Vrati \$a, i onda ga uveća za jedan
<code>--\$a</code>	Predsmanjivanje	Umanji \$a za jedan, i onda vrati \$a
<code>\$a--</code>	Naknadno smanjenje	Vrati \$a, i onda ga umanja za jedan

3.5 Kontrolne strukture

Pomoću kontrolnih struktura određujemo tok skripti, odlučujemo i računamo. One su zadužene za logiku aplikacija.

If.. else

If.. else je najčešće korištena kontrolna struktura. Njoj dajemo logički izraz koji se provjerava i ovisno o njegovom ishodu koji može biti true ili false izvršava se blok naredbi.

Primjer:

```
<?
If ( uvjet ) {
// naredbe koje se izvršavaju ukoliko je uvjet == true
} else {
// naredbe koje se izvršavaju ukoliko je uvjet == false
}
?>
```

Vitičaste zagrade ({ }) označavaju blok naredbi. Njih možete izostaviti ukoliko grana ima samo jednu naredbu. Npr.:

Primjer:

```
<?
$str_ime='Sanja';
if ($str_ime=='Sanja')
echo 'Bok Sanja';
else
die ('Ti nisi Sanja. Ajde bok');
?>
```

die() je funkcija koja prekida izvršavanje skripte.

Ako joj u argument date neki tekst ili broj, ispisat će ga. Također prima neku funkciju kao argument

Elseif

Umjesto else ključne riječi može se koristiti i elseif ključna riječ. Ona se izvršava ako je uvjet u if-u rezultirao false. Ona također ispituje logički izraz.

Primjer:

```
<?
If ( uvjet ) {
// naredbe koje se izvršavaju ako je uvjet == true

} elseif ( uvjet2 ) {
// naredbe koje se izvršavaju ako je uvjet == false
// i uvjet2==true

} elseif ( uvjet3 ) {
// naredbe koje se izvršavaju ako je uvjet == false
// i uvjet2 == false i uvjet3 == true

} else {
// naredbe koje se izvršavaju ako su svi uvjeti ==
//false
}
?>
```

Switch

Ukoliko pokušavamo riješiti situaciju s mnogo mogućih ishoda, nije praktično koristiti if ... elseif tip grananja. U tom slučaju koristite se switch strukturom. Switch uzima za argument nekakav izraz i onda gleda da li je on jednak jednom od zadanih slučajeva. Ukoliko nije jednak niti jednom od njih, izvršava default akciju ili ne izvršava ništa. Switch je idealan alat za izradu višenamjenskih stranica.

```
Primjer:
<?
switch ( uvjet ){
case < slučaj1 >:
// naredbe koje se izvršavaju ukoliko je uvjet
// jednak slučaju 1

break;
case < slučaj2 >:
// naredbe koje se izvršavaju ukoliko je uvjet
// jednak slučaju 2

break;
case < slučaj3 >:
// naredbe koje se izvršavaju ukoliko je uvjet
// jednak slučaju 3

break;
default:
// naredbe koje se izvršavaju ukoliko uvjet
// nije jednak niti jednom slučaju. Njega
// se može izostaviti ukoliko se niti
// jedna naredba ne treba izvršiti u tom slučaju
}
?>
```

Ključna riječ `break` označava završetak grane. Ukoliko ga izostavite između dvije grane, naredbe obje grane će se izvršiti ukoliko je viša (ona koja slijedi prije) aktivirana. Naredbe će se izvršavati sve dok se ne pojavi `break` ili završetak switcha.

```
Primjer:
<?
    $int_var=5;
switch ($int_var){
    case 0:
        echo 'Broj je nula';
        break;
    case 5:
        echo 'Broj je pet';
    case 6:
        echo 'Broj je 6';
        break;
    default:
        echo 'Broj nije poznat';
}
?>
```

While petlja

While petlja izvršava svoj blok naredbi dokle god je izraz u uvjetu istinit (`true`). Uvjet se ispituje prije izvođenja bloka naredbi. Zbog toga je moguće da se blok ne izvrši niti jednom ukoliko je uvjet na početku `false`.

Primjer:

```
<?
while ( uvjet ) {
// naredbe koje se izvršavaju dok je uvjet true
}
?>
Evo konkretnog primjera:
<?
$int_var=10;
while ($int_var<=20){
echo '$int_var = '. ++$int_var. "<br>";
}
// rezultira sa
// $int_var = 11
// $int_var = 12
// $int_var = 13
// $int_var = 14
// $int_var = 15
// $int_var = 16
// $int_var = 17
// $int_var = 18
// $int_var = 19
// $int_var = 20
// $int_var = 21
?>
```

Do ... while

Za razliku od normalne while petlje, kod Do ... while petlje uvjet se ispituje tek nakon izvršavanja bloka naredbi. Tako je uvijek zagarantirano barem jedno izvršavanje bloka naredbi iako je uvjet odmah na početku false.

Primjer:

```
<?
do {
// naredbe koje se izvršavaju dok je uvjet true
} while ( uvjet )
?>
```

For petlja

For petlja koristi brojač petlje koji se prije svakog izvršavanja bloka naredbi petlje uveća ili smanji. For petlju koristite kada znate točan broj potrebnog ponavljanja bloka petlje. Brojač petlje može biti bilo koja već postojeća varijabla ili možmo stvoriti novu varijablu za potrebe petlje. Ukoliko rabite drugi tip, uobičajena imena takvih varijabli su \$i, \$j, \$k i njih ćete sresti u gotovim svim aplikacijama diljem svijeta.

Primjer:

```

<?
for ($i=0;$i (operator uspoređivanja) (vrijednost sa
kojom uspoređujete); (operator uvećanja ili smanjenja){
// naredbe koje se izvršavaju svaki put dok je uvijet
// jednak true
}
// ili na konkretnom primjeru
for ($i=10;$i>=0;$i--){
echo '$i = ' . $i . '<br>';
}
// što rezultira
// $i = 10
// $i = 9
// $i = 8
// $i = 7
// $i = 6
// $i = 5
// $i = 4
// $i = 3
// $i = 2
// $i = 1
// $i = 0
?>

```

Foreach petlja

Foreach petlja se koristi za rad s nizovima. Ona prolazi kroz svaki element danog niza i obavlja blok naredbi. Može spremiti ključ i vrijednost svakog elementa niza u posebne varijable. U tim se varijablama za svako ponavljanje petlje nalaze ključ i vrijednost elementa niza na kojem se trenutno nalazi unutarnji pokazivač. Unutarnji pokazivač se prije ulaska u petlju nalazi na 0 i svakim novim krugom u petlji povećava se za 1. Novim zvanjem foreach petlje unutarnji pokazivač se resetira. Petlja se vrti sve dok ne ostane bez elemenata niza.

Primjer:

```

<?
// općenito
foreach ($neki_niz as $vrijednost){
// naredbe koje se izvršavaju za svaki element //niza
}
// ili
foreach ($neki_niz as $kljuc => $vrijednost){
// naredbe koje se izvršavaju za svaki element niza
}
// evo jedan primjer
$arr_torba=array(
    "bilježnica"=>4,
    "index"=>1,
    "knjiga"=>2,
    "gumica"=>1,
    "sokova"=>"0.5 l - u bočici",
);

foreach ($arr_torba as $kljuc => $vrijednost){
echo "$kljuc => $vrijednost <br>";
}
?>

```

3.6 Forme i prihvatanje informacija iz forme

Kao mali dodatak ovom dijelu nužno je spomenuti forme i prihvatanje podataka iz njih. Da bismo demonstrirali način prihvatanja informacija iz forme, možda bi bilo potrebno reći par stvari prije samog primjera. Postoje tri vrste formi. Promotrimo sam izgled HTML forme:

Primjer:
<pre><form name="form1" method="post" action=""> </form></pre>

Form tag ima tri parametra. Prvi je ime. Drugi parametar je metoda slanja forme. O njemu ovisi hoće li podaci poslani formom biti vidljivi korisniku pri odlasku na stranicu koja obrađuje formu ili ne. Naime, podaci iz forme šalju se skupa sa zahtjevom za stranicu koja obrađuje formu.

Ukoliko koristimo `method="post"`, informacije će biti nevidljive korisniku i do njihovih vrijednosti možete doći samo putem skripte. Ukoliko koristite `method="get"`, informacije iz forme nalazit će se u URL-u pri otvaranju stranice koja obrađuje formu.

Primjer: <http://www.fsb.hr/obrada.php?ime=Dražen&prezime=Petrović> (Ovaj link nije stvaran i ne postoji. Nemojte ga kliknuti.)

Isti ste učinak mogli dobiti ako bi negdje na stranici imali link u kojem se uz adresu stranice nalazi znak `?` i `ime=vrijednost`. Ukoliko ih želite imati više, odvojite dva `ime=vrijednost` para sa znakom `&`. Ovo je query string metoda. U `action=""` upisujete adresu stranice koja obrađuje formu.

Tako bi forma mogla izgledati otprilike ovako:

Primjer:
<pre><form name="form1" method="post" action="obrada.php"> Ime <input type="text" name="ime">
 Prezime <input type="text" name="prezime">
 <input type="submit" name="slanje" value="Po&#154;alji"> </form> Spremite ovu formu u file koji nazovite forma.htm. Sada stvorite novi file i nazovite ga obrada.php. Spremite ga u isti folder kao i forma.htm. Primijetite da file koji sadrži formu ne mora biti php file. <? // prihvatanje i ispis podataka forme echo 'Dobar dan'. \$ime.' ' . \$prezime; // i to je to. ?></pre>

Istom ovom metodom prihvaćate podatke poslane GET metodom ili pomoću query string metode.

4. Rad s bazama podataka

Mogućnost pristupa bazama podataka nesumnjivo je najvažnije svojstvo svakog modernog programskog jezika. Značaj pristupa bazama podataka je leži u činjenici da sistem za upravljanje bazama podataka osigurava jako puno moćnih funkcija za rad s bazama podataka. Jezik PHP sadrži bogat skup funkcija za pristup različitim bazama podataka. Autori jezika PHP smatraju mogućnost povezivanja s bazama podataka njegovim najjačim i najznačajnijim svojstvom.

Podržava sljedeće sisteme za upravljanje bazama podataka:

Abadas D	InteBaes	Solid
dBase	mSQL	Sybase
Empress	MySQL	Velocis
FilePro	Oracle	Unix dbm
Informix	PostgreSQL	Microsoft SQL Server
ODBC		

4.1 MySQL

MySQL je odličan DBMS sistem koji ima široku primjenu, ujedno je i baza podataka koja se najviše koristi pri radu u PHP-u. Razvijen od Švedske firme TcX. Višenitni je sistem za rukovanje relacionim bazama podataka, kontrolira tko smije koristiti baze, vodi evidenciju o procesima. Baza koja se sastoji od tablica sa stupcima koji su međusobno povezani. Međusobne veze su definirane ključnim vrijednostima u stupcima.

Odnosi u bazi

One-to-One
One-to-Many
Many-to-Many

Kao što smo već spomenuli u uvodu prednost PHP-a pred drugim web skriptnim tehnologijama je rad sa bazama podataka, jedna od najčešće korištenih je MySQL baza podataka.

5. PHP funkcije

U ovom djelu obraditi ćemo neke od funkcija PHP-a. Funkcije su podjeljene u podgrupe i uz većinu će biti primjer da bi lakše shvatili kako se određena funkcija koristi.

Grupe opisanih funkcija:

Array Funkcije	MySQL Funkcije
Datum i Vrijeme	Regularni Izrazi
Direkatorijske Funkcije	Sessions
Direkatorijske Funkcije	String Funkcije
File Funkcije	Varijable
FTP Funkcije	

5.1 Array Funkcije

Grupe funkcija za rad sa nizovima "array", kreiranje nizova, uspoređivanje, brisanje i dr.

array() - kreira numeričke i asocijativne arraye

Format: array \$array (...)

Opis: Kreira numeričke i asocijativne arraye. Elementi su razdvojeni zarezom.

Da bi jednom elementu dodali odgovarajući index i napravili asocijativni array, koristite =>. Također je moguće praviti arraye u arrayu, tako da je taj novi array jedan element glavnog arraya = multidimenzionalni array.

```
Primjer:
<?php

$adrese = array(
    "fsb"=>"http://www.fsb.hr",
    "email"=>"http://www.yahoo.com/");

$imena = array("Marko","Vedran","Stipe");

echo $adrese["fsb"]." - ".$imena[1];
// Rezultat je: http://www.fsb.hr - Vedran
?>
```

Važno: Elementi u arrayu počinju s rednim brojem 0.

array_diff() - izračunava razlike između arraya

Format: array_diff(\$array1,\$array2...)

Opis: Izračunava razlike između arraya. Kao rezultat vraća array sa elementima iz array1 koji se ne ponavljaju u drugim arrayima.

Primjer:

```
<?php
$array1 = array ("zeleno", "crveno", "plavo","zuto");
$array2 = array ("zeleno", "crveno", "crno");

$result = array_diff ($array1, $array2);

echo implode(" | ",$result);

// Rezultat je: plavo | zuto
?>
```

array_intersect() – izračunava razliku između arraya

Format: array_intersect(\$array1,\$array2...)

Opis: Izračunava razlike između arraya. Kao rezultat vraća array sa elementima iz array1 koji se ne ponavljaju u drugim arrayima.

Primjer:

```
<?php
$array1 = array ("zeleno", "crveno", "plavo","zuto");
$array2 = array ("zeleno", "crveno", "crno");

$result = array_diff ($array1, $array2);

echo implode(" | ",$result);

// Rezultat je: plavo | zuto
?>
```

array_keys() – pokazuje sve keys iz arraya

Format: rray_keys(\$array[trazeni value])

Opis: Pokazuje sve keys (numeričke i stringove) od datog arraya. Ako je zadana i tražena vrijednost (value), onda će biti pokazani samo keys sa tim value (vrijednostima).

Primjer:

```
<?php
$array = array (0 => 100, "boja" => "crvena");
print_r(array_keys ($array));

// Rezultat je: Array ( [0] => 0 [1] => boja )

$array = array ("plava", "crvena", "zelena", "plava",
"plava");
print_r(array_keys ($array, "plava"));

// Rezultat je: Array ( [0] => 0 [1] => 3 [2] => 4 )

$array = array ("color" => array("plava", "crvena",
"zelena"), "size" => array("mala", "srednja",
"velika"));
print_r(array_keys ($array));

// Rezultat je: Array ( [0] => color [1] => size )
?>
```


5.2 Datum i Vrijeme

Funkcije za rad sa datumima i vremenom. PHP podržava jako puno ovih funkcija, vrijeme se može prikazivati u danima, satim, sekundama. Može biti globalno ili lokalno i dr. Evo nekih od funkcija.

checkdate() – provjerava da li je datum važeći

Format: checkdate(mjesec,dan,godina)

Opis: Provjerava da li je datum važeći. Ako je, daje true kao odgovor a inače false.

Sljedeći uvjeti moraju biti ispunjeni:

- godina mora biti između 1 i 32767

- mjesec mora biti između 1 i 12

- dan mora biti važeći (npr. mjesec ne može imati 40 dana)

Prijestupne godine također se kontroliraju.

```
Primjer:
<?php
if(checkdate(2,29,2000))
{
    echo "2000. je prestupna godina";
}
else
{
    echo "Pogresan Datum.";
}
// Rezultat je: 2000. je prestupna godina
?>
```

date() – formatira datum i pokazuje lokalno vrijeme

Format: date(datum_format[,"timestamp"])

Opis: Pokazuje lokalno vrijeme. Ako ne napišete timestamp, pokazati će trenutno vrijeme. Timestamp pokazuje vrijeme od 01.01.1970. godine.

Sljedeći formati smiju se koristiti:

a - "am" ili "pm" ("Prijeponde" ili "Poslijepodne")

A - "AM" ili "PM"

B - swatch internet vrijeme(1000 Beats u 24 h; Vrijeme u gradu Biel = 000 Beats)

d - dan mjeseca sa nulom (npr. "09")

j - dan mjeseca bez nule (npr. "9")

t - broj dana u mjesecu (npr. "30")

z - dan od početka godine (npr. "156")

w - numerički dan tjedna (od "0" za nedelju do "6" za subotu)

D - skraćeno ime za dan u tjednu (npr. "Thu")

l - puno ime dana u tjednu (npr. "Thursday")

F - puno ime mjeseca (npr. "December")

M - skraćeno ime mjeseca (npr. "Dec")

m - numeričko ime mjeseca sa nulom (npr. "05")

n - numeričko ime mjeseca sa nulom (npr. "5")

h - sat u 12-satnom formatiranju (npr. "05")

H - sat u 24-satnom formatiranju (npr. "18")

g - sat u 12-satnom formatiranju bez nule (npr. "5")
 G - sat u 24-satnom formatiranju bez nule (npr. "7")
 i - minute (npr. "07")
 U - protekle sekunde od 01.01.1970 (npr. "4890729")
 s - sekunde (npr. "02")
 S - engleski redni broj (npr. "th", "nd")
 L - prijestupna godina. rezultat "0" ili "1"
 Y - 4-cifreni godina (npr. "1999")
 y - 2-cifrena godina (npr. "99")
 Z - razlika u vremenu u odnosu na GMT (od "-43200" do "43200")

<p>Primjer:</p> <pre><?php echo date("Y-F-l - H:i:s"); // Rezultat je: 2002-March-Thursday - 18:07:02 ?></pre>
--

getdate() –pokazuje datum/vrijeme

Format: getdate(timestamp)

Opis: Vraća datum/vrijeme u obliku arraya, i to u sekundama od 01.01.1970. godine. Ako ne koristite timestamp, bit će pokazano trenutno vrijeme.

Sljedeći elementi se nalaze u array-u:

- "seconds" - sekunde
- "minutes" - minute
- "hours" - sati
- "mday" - dan u mjesecu (npr. "13")
- "wday" - numerički dan u tjrdnu (npr. "2" za utorak)
- "mon" - numerički mjesec (npr. "10")
- "year" - godina (npr. "2002")
- "yday" - dan od početka godine (npr. "225")
- "weekday" - puno ime dana u tjrdnu (npr. "Saturday")
- "month" - puno ime mjeseca (npr. "February")

<p>Primjer:</p> <pre><?php \$today = getdate(); \$month = \$today[month]; \$mday = \$today[mday]; \$year = \$today[year]; echo "\$month \$mday, \$year"; // Rezultat je: March 23, 2002 ?></pre>
--

gmdate() – date(), ali u GMT zoni

Format: gmdate()

Opis: Isto kao date(), samo što se odnosi na GMT (Greenwich Mean Time).

Na primjeru ispod se vidi razlika.

```
Primjer:  
<?php  
echo date ("M d Y H:i:s", mktime (0,0,0,1,1,1998));  
  
// Rezultat je: Jan 01 1998 00:00:00  
  
echo gmdate ("M d Y H:i:s", mktime (0,0,0,1,1,1998));  
  
// Rezultat je: Dec 31 1997 23:00:00  
?>
```

5.3 Direktorijske Funkcije

Funkcije za rad sa direktorijima na serveru. Za otvaranje direktorija, ulaz u direktorij, prelazi u drugi direktorij i dr. Evo nekih od funkcija.

chdir() – mijenja direktorij

Format: chdir(\$dir)

Opis: Mijenja trenutni PHP direktorij.

Vraća true ako komanda uspije, inače false

dir() – čita direktorij

Format: dir(\$dir)

Opis: Čita direktorij koji je prethodno otvoren.

```
Primjer:  
<?php  
$d = dir(".");  
echo "Handle: ".$d->handle." | ";  
echo "Path: ".$d->path." | ";  
  
while($entry=$d->read())  
{  
    echo $entry." | ";  
}  
  
$d->close();  
  
// Rezultat su fileovi iz direktorija "C:/":  
//Handle: Resource id #1 | Path: C:/ | //AUTOEXEC.BAT |  
BOOT.DOS | ...  
?>
```

getcwd() – pokazuje trenutni aktivni direktorij

Format: getcwd()

Opis: Pokazuje trenutni aktivni direktorij.

```
Primjer:
<?php
echo getcwd();

// Rezultat je: C:\apache\htdocs\PHP_ucionica
?>
```

5.4 File Funkcije

Pomoću ovih funkcija radimo sa datotekama na serveru. Čitamo ih, kreiramo pišemo u njih, mjenjamo im vlasnika (na *nix sustavima) i dr.. Evo nekih od funkcija.

copy() – kopira file

Format: copy(\$file,\$novi_file)

Opis: Kopira file. \$novi_file može biti samo novo ime file-a, ali može i novi direktorij, npr.: slike/index.html ili ../slikestare/index.html.bak . U svakom slučaju direktorij mora postojati, inače komanda neće biti uspješno izvršena.

```
Primjer:
<?php
$file = "index.html";
$novi_file = "index.html.bak";

if (!copy($file, $novi_file))
{
    echo "Kopiranje nije izvršeno";
}

?>
```

readfile() – čita file i pokazuje sadržaj

Format: readfile(\$file)

Opis: Čita file i pokazuje sadržaj file-a.

```
Primjer:
<?php
readfile("neki_file.txt")

// Rezultat je: citav file bez \n
?>
```

file_exists() – provjerava da li file postoji

Format: file_exists(\$file)

Opis: Provjerava da li file postoji i vraća true ako postoji, odnosno false ako ne postoji.

```
Primjer:  
<?php  
echo file_exists("data.txt");  
  
// Rezultat je: 1  
?>
```

fopen() – otvara file ili URL

Format: fopen(\$file,\$modus)

Opis: Otvara file lokalno ili na nekom drugom serveru (http:// ili ftp://).

Funkcija vraća tzv. Index file-a koji drugim komandama govori na koji se od otvorenih file-ova misli. \$modus govori u kojem modusu treba da se otvori file. Na izboru imate:

'r' - otvara file samo za čitanje

'r+' - otvara file za čitanje i pisanje

'w' - otvara file samo za pisanje

'w+' - otvara file za čitanje i pisanje i briše dosadašnji sadržaj file-a, odnosno stvara novi file, ako ne postoji

'a' - otvara file samo za pisanje i stavlja kursor na kraj file-a i stvara novi file, ako ne postoji

'a+' - otvara file za pisanje i čitanje i stavlja kursor na kraj file-a i stvara novi file, ako ne postoji

\$modus može sadržati i slovo "b", koje govori komandi da se radi o binarnom file-u. Od značaja je samo na Windows serverima.

```
Primjer:  
<?php  
  
$fp = fopen ("/home/rasmus/file.txt", "r");  
$fp = fopen ("/home/rasmus/file.gif", "wb");  
$fp = fopen ("http://www.php.net/", "r");  
$fp = fopen ("ftp://user:password@example.com/", "w");  
  
// na Windowsu pazite na backslashes  
$fp = fopen ("c:\\data\\info.txt", "r");  
  
// Rezultat je: Indexi file-ova  
?>
```

fwrite() – piše u file pointer

Format: fwrite(\$file_pointer)

Opis: Piše u file pointer. Možete zadati koliko želite da upišete u \$file_pointer pomoću \$dužina. Ako ništa ne zadate, biti će upisan čitav string.

```
Primjer:  
<?php  
fwrite($file_pointer,"Ovaj tekst se upisuje u file");  
// Rezultat je: u file pointer je upisan tekst  
?>
```

5.5 FTP Funkcije

Koriste se za rad sa udaljenim računalom preko FTP protokola. Uspostavljanje FTP veze, skidanje(download) i slanje (upload) datoteka na udaljenom računalu i dr. Evo nekih od funkcija.

ftp_connect() – uspostavlja vezu sa FTP serverom

Format: ftp_connect(\$host[\$port])

Opis: Uspostavlja/spaja se na FTP server. Obično koristi port 21, ako neki drugi \$port nije posebno specificiran. Vraća 1 ako komanda uspije.

```
Primjer:  
<?php  
$ftp = ftp_connect("alpha1.fsb.hr",21);  
echo $ftp;  
// Rezultat je: 1  
?>
```

ftp_fget() – skida file sa FTP servera i snima ga u otvoreni file

Format: ftp_fget(\$ftp,\$lokalni_file_pointer,\$ftp_file,\$modus)

Opis: Downloada file sa FTP servera i snima ga u otvoreni file pointer. Morate odrediti \$modus prenosa file-a: FTP_ASCII ili FTP_BINARY. Vraća 1 ako komanda uspije.

```
Primjer:  
<?php  
$lokalni_file_pointer = fopen($lokal,"a+");  
$ftp_file = "mirza.html";  
echo  
ftp_fget($ftp,$lokalni_file_pointer,$ftp_file,FTP_ASCII);  
// Rezultat je: 1  
?>
```

ftp_rename() – preimenuje file na serveru

Format: ftp_rename(\$ftp,\$staro_ime,\$novo_ime)

Opis: Mjenja ime file-a na FTP serveru. Ako funkcija uspije vraća true, inače false.

```
Primjer:  
<?php  
  
if (!@ftp_rename($ftp,"stari.html","novi.html"))  
{  
    echo "File stari.html nije moguće preimenovati.";  
}  
  
else  
{  
    echo "Mjenjanje imena uspješno."  
}  
  
?>
```

5.6 MySQL Funkcije

Služe za upravljanje sa MySQL bazom podataka. Evo nekih od funkcija.

mysql_connect() – upostavlja vezu sa MySQL serverom

Format: mysql_connect(\$host[:\$port][\$socket_path],\$user[\$pass])

Opis: Upostavlja vezu sa MySQL serverom. Obično je dovoljno navesti samo \$host, \$user i \$pass (ako \$user ima definisan password). Dosta rijetko je potrebno upisati \$port odnosno \$socket_path. \$host je najčešće definiran kao "localhost".

```
Primjer:  
<?php  
  
$host = "localhost";  
$user = "fsb_stud";  
$pass = "passwd";  
  
$x = mysql_connect($host, $user, $pass);  
  
// ili  
  
$x = mysql_connect($host, $user, $pass) or die("Vezu  
nije moguće uspostaviti.");  
  
?>
```

mysql_create_db() – kreira MySQL bazu

Format: mysql_create_db(\$db[\$veza])

Opis: Kreira bazu na MySQL serveru. Definiranje \$veze (mysql_connect ili mysql_pconnect) nije obavezno. Moguće je koristiti i mysql_createdb (starija funkcija).

```
Primjer:  
<?php  
  
$x = mysql_connect($host,$user,$pass);  
$y = mysql_create_db("user_fsb",$x);  
  
// Rezultat je: baza sa imenom user_fsb je kreirana.  
  
?>
```

mysql_drop_db() – Brise MySQL bazu

Format: mysql_drop_db(\$db[\$veza])

Opis: Briše bazu na MySQL serveru. Ako \$veza nije definirana, onda se koristi trenutno aktivna veza.

```
Primjer:  
<?php  
$x = mysql_drop_db("user_fsb ");  
  
if ($x)  
{  
    echo "Baza user_fsb je obrisana";  
}  
// Rezultat je: Baza user_fsb je obrisana (ako je  
//komanda uspjela)  
  
?>
```

5.7 Regularni Izrazi

Služe za rad sa stringovima. Evo nekih od funkcija.

ereg_replace() – zamjenjuje dio stringa kroz drugi string

Format: ereg_replace(\$stari,\$novi,\$string)

Opis: Zamjenjuje dio stringa kroz drugi string.

```
Primjer:  
<?php  
  
$string = "www.fsb.hr";  
echo ereg_replace ("www", "zrno", $string);  
  
// Rezultat je: zrno.fsb.hr  
  
?>
```

preg_quote() - stavlja backslash ispred regexp znakova

Format: preg_quote(\$string[\$granica])

Opis: Stavlja backslash ispred znakova u regularnom izrazu, da specijalni znakovi kao što su . \ + * ? [^] \$ () { } = ! < > | : ne bi bili prepoznati kao dio regularnog izraza. Ako \$granica definirana, i ispred nje će biti stavljen backslash.

Primjer:

```
<?php
$tekst = "www.fsb.hr je jedna *dobra* stranica.";
$rijec = "*dobra*";
$tekst = preg_replace
("/".preg_quote($rijec)."/","<i><b>".$rijec."</b></i>",$tekst);
echo $tekst;
/* Rezultat je: www.fsb.hr je jedna *dobra* stranica. ( rijec
*dobra* napisana debelim i kurzivnim slovima) */
?>
```

5.8 String Funkcije

Služe za rad sa stringovima. Evo nekih od funkcija.

print() – prikazuje string

Format: print(\$string)

Opis: Prikazuje string.

Primjer:

```
<?php
print ("www.fsb.hr");
// Rezultat je: www.fsb.hr
?>
```

strlen() – otkriva dužinu stringa

Format: strlen(\$string)

Opis: Otkriva dužinu string - broji koliko ima znakova u stringu uključujući i space (prazan prostor).

Primjer:

```
<?php
echo strlen("koliko ima znakova ovaj tekst?");
// Rezultat je: 30 (sa praznim mjestima)
?>
```

strpos() – uspoređuje dva stringa po njihovim znakovima

Format: strpos(\$string1,\$string2)

Opis: Uspoređuje dva stringa po njihovim znakovima i vraća broj znakova u \$string1 koji se nalaze prije nego što je nađen bilo koji znak iz \$string2 u njemu -> bilo koji znak iz \$string2 se traži u \$string1, i kao rezultat se vraća broj mjesta s lijeve strane nađenog znaka. Komparacija je case sensitive. Pogledajte primjer za jasnije objašnjenje.

```
Primjer:  
<?php  
  
echo strpos("www.fsb.hr je super","ri");  
  
/* Rezultat je: 9 (jer se slovo "r" iz "ri" nalazi na  
devetom mjestu u prvom stringu */  
  
?>
```

strpos() – zamjenjuje određene znakove kroz druge znakove

Format: strpos(\$string,\$znakovi,\$zamjena)

Opis: Zamjenjuje određene znakove (\$znakovi) u stringu kroz druge znakove (\$zamjena). Redoslijed i broj znakova u \$znakovi i \$zamjena moraju biti isti - prvi znak iz \$znakovi se odnosi na prvi znak iz \$zamjena.

```
Primjer:  
<?php  
  
echo strpos("www.fsb.hr", "wfsb", "Whrt");  
  
// Rezultat je: WWW.hrt.hr  
  
?>
```

5.9 Varijable

Služe za rad sa varijablama. Evo nekih od funkcija.

isset() – provjerava da li varijabla postoji

Format: isset(\$varijabla)

Opis: Provjerava da li varijabla postoji. Ako postoji vraća 0, inače 1.

Vazno: Kada formulari šalju varijablu, ona ima uvijek vrijednost 1. I kada se u varijabli ne nalazi ništa, formular dodaje prazan string u varijablu.

```
Primjer:  
<?php  
  
$test1 = 3;  
  
echo isset($test1);  
  
// Rezultat je: 1  
  
?>
```

is_integer() – kratki opis funkcije

Format: is_integer(\$varijabla)

Opis: Ispituje da li je varijabla prirodni broj (integer). Ako je vraća 1, inače 0.

```
Primjer:  
<?php  
  
$test1 = 12;  
$test2 = 12.55;  
  
echo is_integer($test1)." : ".is_integer($test2);  
  
// Rezultat je: 1 : 0  
  
?>
```

var_dump() – daje informacije o varijabli

Format: var_dump(\$varijabla)

Opis: Daje informacije o varijabli.

```
Primjer:  
<?php  
  
$test1 = "Pero";  
$test2 = 5872;  
  
var_dump($test1);  
echo " - ";  
var_dump($test2);  
  
// Rezultat je: string(5) "Pero" - int(5872)  
  
?>
```

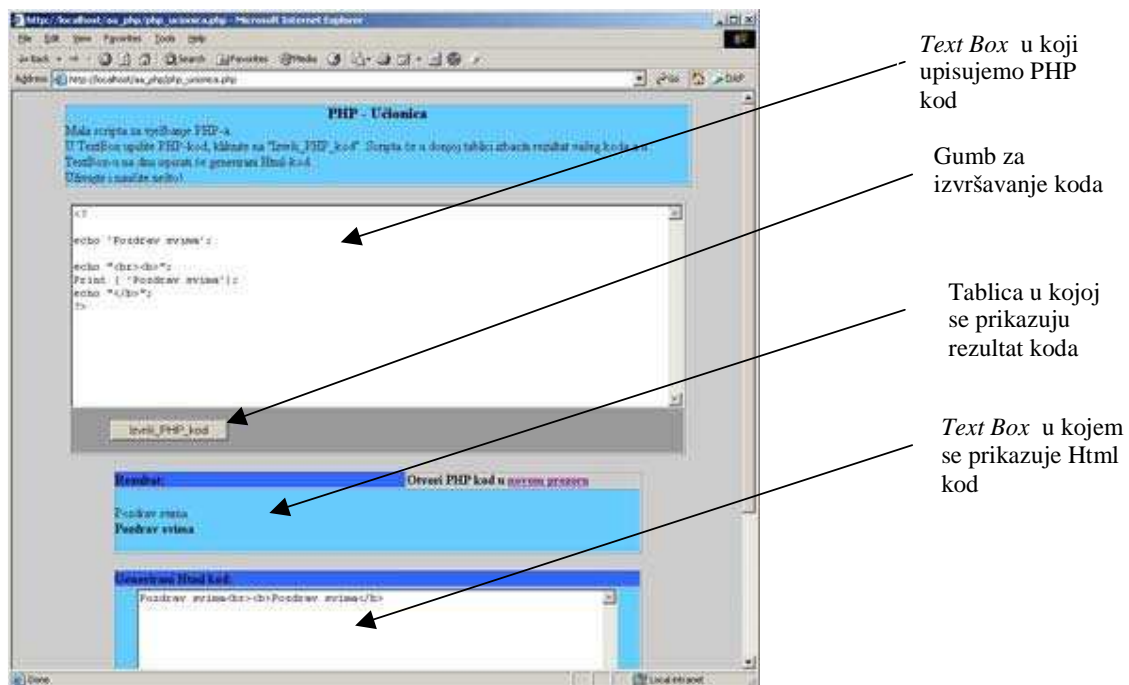
6. Prilog – (PHP_učionica)

Kao prilog ovom radu prilažem PHP scriptu koja sliži kao pripomoć pri savladavanju osnova u programskom jeziku PHP. Napisao sam je prije svega da meni olakša prolaz kroz početke programiranja a nadam se da će pomoći još nekom.

6.1 Način korištenje

Prije svega moram napomenuti da na vašem računalu morate imati instaliran PHP da bi mogli koristiti ovu scriptu, što se toga tiče preporučam da instalirate "phptriad" ili "nuspHERE". Jedna i druga instalacija imaju sve što vam treba za početak (Apache-server, PHP i MySQL). Nakon toga potrebno je pokrenuti aplikacije. Kad smo to obavili sve fileove koji idu sa scriptom moramo smjestiti u "apache/htdocs/" direktorij ili neki poddirektorij (u mom slučaju C:\apache\htdocs\php_ucionica). Onda u IE (ili u vašem omiljenom pregledniku) upišemo link scripture (u mom slučaju http://localhost/php_ucionica/php_ucionica.php) i naša scripta je pokrenuta i spremni smo za rad.

Sad dalje je sve jednostavno! U prvi "Textbox" upišemo php kod, i kliknemo na gumb "Izvrši PHP kod", scripta će preuzeti kod, izvršiti ga i ispisati rezultat u donjoj tablici. U slučaju nekakvih grešaka, PHP vam automatski ljavlja u kojem redu je greška i karakter greške, vi pogledate, razmislite i otklonite grešku. Kad u prvom "Textbox-u" upisujete PHP kod koji treba generirati Html kod, puni prikaz tog Html koda biti će prikazan u drugom "Textbox-u".



Slika 1 - prikaz izgleda scripture

Kratka napomena: Ako želite primjere iz ovog word dokumenata prebacivati sa "Copy", "Paste" u ovu scriptu doći će do problema jer kopirani tekst iz tablice gubi svoj format (prikazati će se sve u istom redu). Rješenje je da ovaj dokument iz Worda snimate kao html file i onda iz njega kopirate u scriptu.

6.2 Način rada

Način rada scripte je vrlo jednostavan. Sav tekst koji upišemo u "Tex Box-u" šaljemo preko forme, tu operaciju izvodimo kliknuvši na gimb "Izvrši_PHP_kod". Evo prikaza koda koji to radi.

```
Primjer:  
<form name="form1" method="post" action="">  
  
<textarea name="textfield" rows="15" cols="90">  
<?  
$textfield = stripslashes($textfield); echo $textfield;  
?>  
</textarea>  
  
<input type="submit" name="Submit" value="Izvrši_PHP_kod">  
</form>
```

Primjećujete da u parametru `action=""` ne postoji adresa na koju se šalju podaci iz forme na obradu, to znači da se forma obrađuje na istoj stranici odakle je i poslana. PHP kod unutar forme služi da se podaci koje smo poslali opet ispišu u formi.

Nakon toga text iz "Tex Box-a" preuzima PHP, prihvaća ga kao "string" i upisuje u eksternu datoteku. Ovaj dio se izvršava sljedećim kodom.

```
Primjer:  
<?  
$myFile = fopen("data.txt","w");  
  
$textfield = stripslashes($textfield);  
  
fwrite($myFile, "$textfield");  
  
fclose($myFile);  
?>
```

Da bi upisali u eksternu datoteku moramo je prije toga otvoriti i nakon upisa zatvoriti. Sa funkcijom "stripslashes" obrisali smo beckslasheve koje nam je upisao PHP uz posebne znakove (npr. " - navodnici).

Sljedi izvršavanje tog istog teksta iz forme na način što ga pozivamo iz eksterne datoteke s naredbom "include" i to u tablici gdje se automatski izvršava i u "Tex Box-u" gdje se izvršava ali se Html kod prikazuje u potpunosti. Evo i tog dijela koda.

```
Primjer:  
<?  
include "data.txt" // kod se izvrsava  
?>  
  
<textarea name="textarea_2" rows="15" cols="70" ><?  
include "data.txt" ?></textarea>
```

7. Zaključak

Sastavljanjem ovog tutorijala upoznao sam se sa osnovnim značajkama programskog jezika PHP. Uvidio sam njegove mogućnosti i spoznao mogućnosti koje nam pruža pri izradi Web stranica.

8. Literatura

- [1] Webmajstori – Internet stranica (link: <http://www.webmajstori.net>)
- [2] PHP.co.ba – Internet stranica (link: <http://www.php.co.ba>)

JANJUŠ KOLEDŽ

Internet Programiranje
ŠKOLSKA 2007/2008. GODINA

Seminarski rad

Banja Luka, oktobar 2005.

Naziv seminarskog rada:

Moja biografija (CV) – Osnova sajta

Cilj seminarskog rada:

Cilj seminarskog rada je da studenti steknu vještine integrisane upotrebe FrontPage, HTML, JAVA SCRIPT I SWISH u izradi Web stranice.

Zadatak seminarskog rada:

Izraditi dokumente pod zajedničkim nazivom: Moja biografija pomoću prethodno navedenih alata.

Izraditi WEB sajt grafički i sadržajno uređen, koji sadrži sve neophodne elemente.

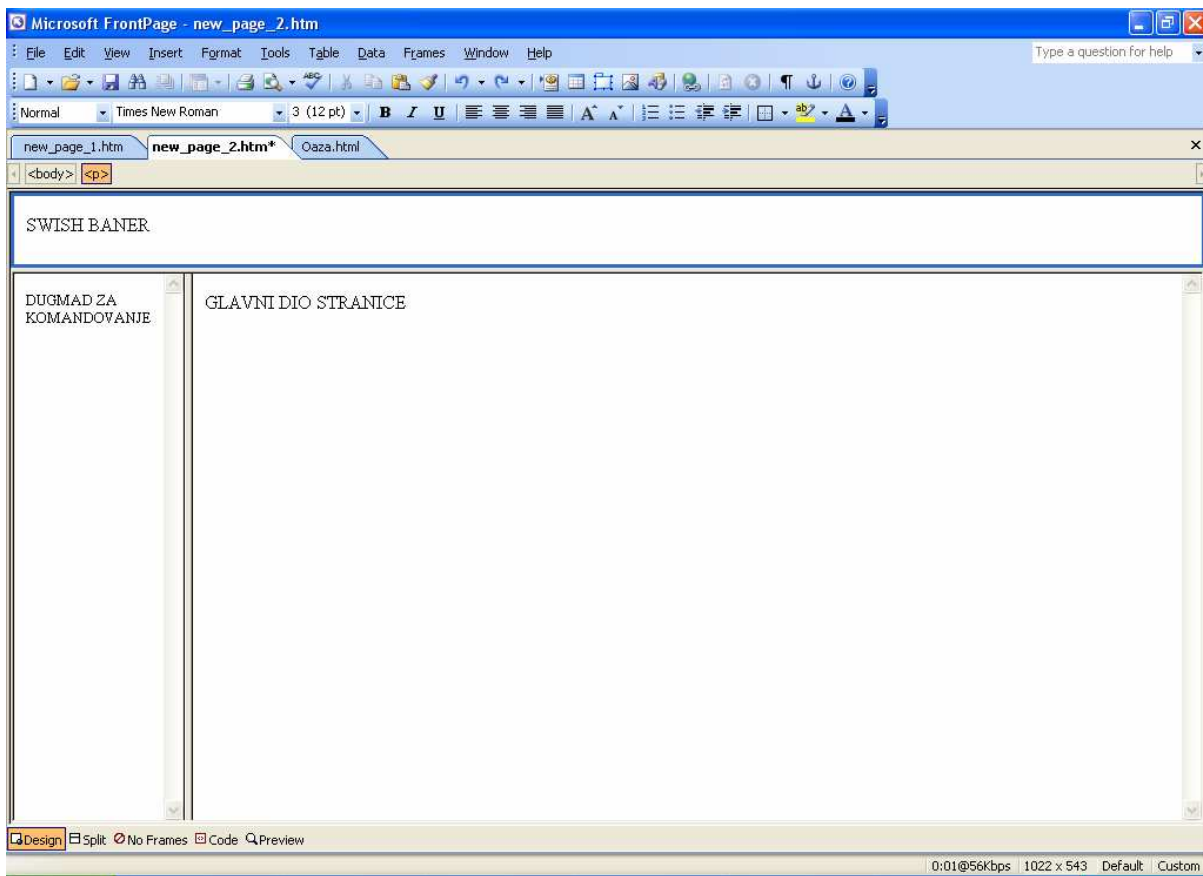
Odbraniti seminarski rad koristeći LCD projektor.

Izrada Web stranice od samog početka do momenta objavljivanja na internetu podrazumjeva:

- **Idejno rješenje (cilj, upotreba, namjena)**
- **Odabir “teme” na osnovu koje će sajt biti realizovan i kojom će stranica biti prožeta.**
- **Microsoft FrontPage – postavljanje osnovne tabele sajta (“kostur” web stranice)**
- **Grafička priprema podloge i slika koje će se koristiti u izradi web stranice (Adobe Photoshop, ImageReady, P. Elements,...).**
- **Uvodjenje pripremljenih fotografija u FrontPage i njihovo raspoređivanje unutar strukture stranice**
- **Ispis teksta i ostalih informacija koje će sačinjavati web stranu**
- **Dodaci (Flash, Javascript, CSS,...)**

- **Kontrola ispravnosti i kompatibilnosti sa web browser-ima, i objavljivanje**

Sadržaj dokumenata: Moja biografija



Osnovna stranica Vaše biografije čine tri elementa stranica :

1. Zaglavlje stranice u SWISH-u
2. Tjelo stranice (središnji dio stranice)
3. Lijeva strana sa dugmadima za prelazak na ostale stranice

Osnovna stranica je osnovni tekst o vama (i ćirilica i latinica; font: CYTimes i Times YU ili slični; veličina 12 pt, pored 1,5; margine: lijeva 2,5; ostale 2 cm), formatiran i stilski obrađen.

Prijedlog stranica:

1. Osnovni podaci o meni;

- a. Moja porodica; rodoslovlje i opis; gdje žive pojedinačno, porodična kuća; porodično imanje itd.;
- b. Rodno mjesto; geografski podaci; demografski podaci; opis grada sa slikama (eventualno sa tlocrtom); podaci o privredi, kulturi, obrazovanju, saobraćaju itd.;
- c. Mjesto sadašnjeg stanovanja; geografski podaci; demografski podaci; opis grada sa slikama (eventualno sa tlocrtom); podaci o privredi, kulturi, obrazovanju, saobraćaju itd.;

2 .Školovanje

- a) Moj učitelj; prezime i ime; opis
- b) Osnovna škola; naziv, adresa, telefoni, e-mail, ime i prezime direktora i nastavnika; sadržaji koje škola ima itd.;
- c) Srednja škola; naziv, adresa, telefoni, e-mail, ime i prezime direktora i nastavnika; sadržaji koje škola ima itd.;
- d) Univerzitetski pokušaji; naziv fakulteta-škole, adresa, telefoni, e-mail, ime i prezime dekana i nastavnika; sadržaji koje fakultet/škola ima itd.;
- e) Banja Luka Koler - Banja Luka; naziv, adresa, telefoni, e-mail, ime i prezime dekana i nastavnika; sadržaji koje fakultet ima itd.;
- f) Moj pogled na rat i protekli ratni period;
- g) Kako sebe, moju porodicu, moj grad i RS i BiH vidim u budućnosti.

3 Prebaciti EXCEL SHETT prethodno rađen u OIT-u na internet

- a) Spisak svih predmeta osnovne škole sa imenima i prezimenima nastavnika i ocjenama po predmetima, razredima i ukupno; tabela i grafički prikaz;
- b) Spisak svih predmeta srednje škole sa imenima i prezimenima nastavnika i ocjenama po predmetima, razredima i ukupno; tabela i grafički prikaz;
- c) Spisak svih predmeta BLC sa imenima i prezimenima nastavnika i ocjenama po predmetima, godinama i ukupno; tabela i grafički prikaz;

4. Galerija slika

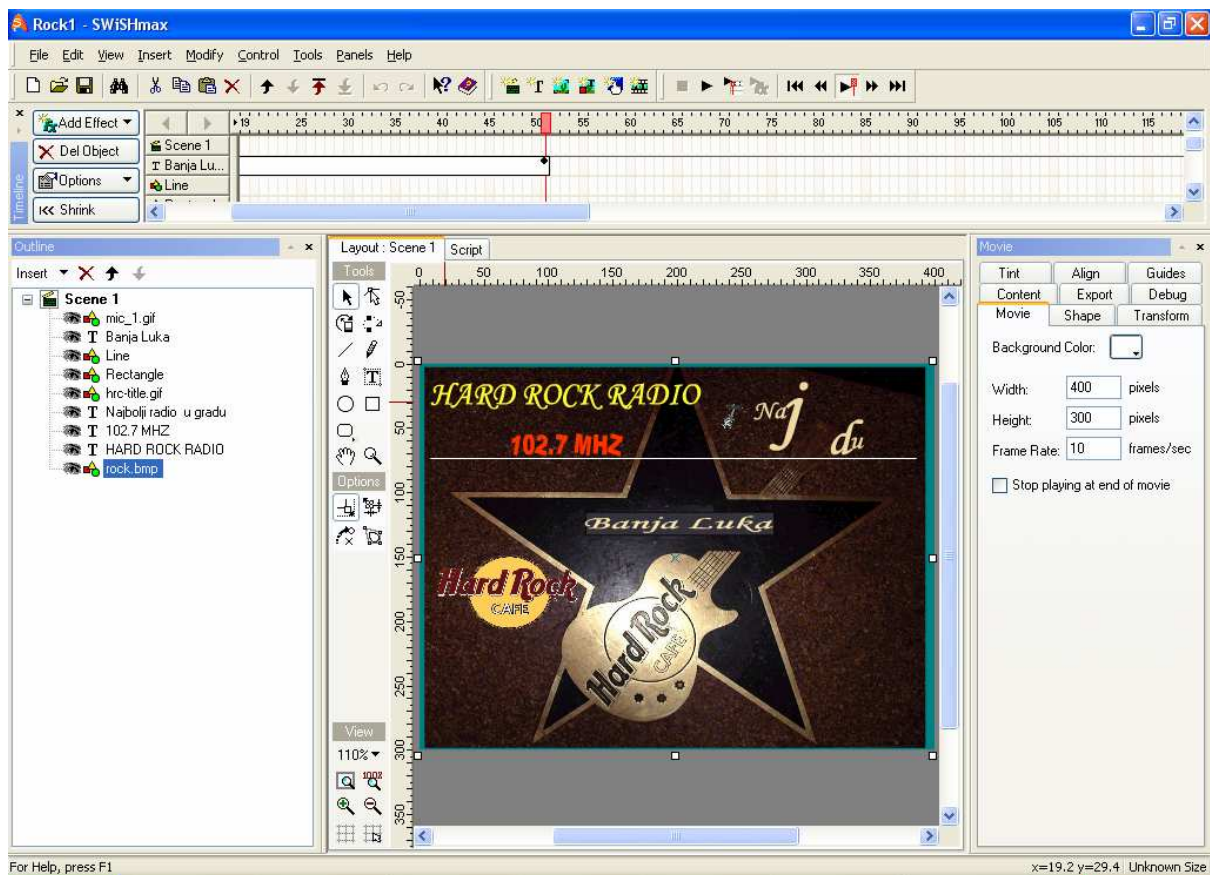
- a. moje slike (najmanje 3; djetinjstvo, mladost, indeks (lična karta))
- b. slike moje porodice (najmanje 3; otac, majka, zajednička slika porodice)
- c. slike mog zavičaja (najmanje 3; panorama, detalji)
- d. slike mog grada (najmanje 3; panorama, detalji).

5. Mjesto gdje živim I radim (Prebacivanje Visio na Internet)

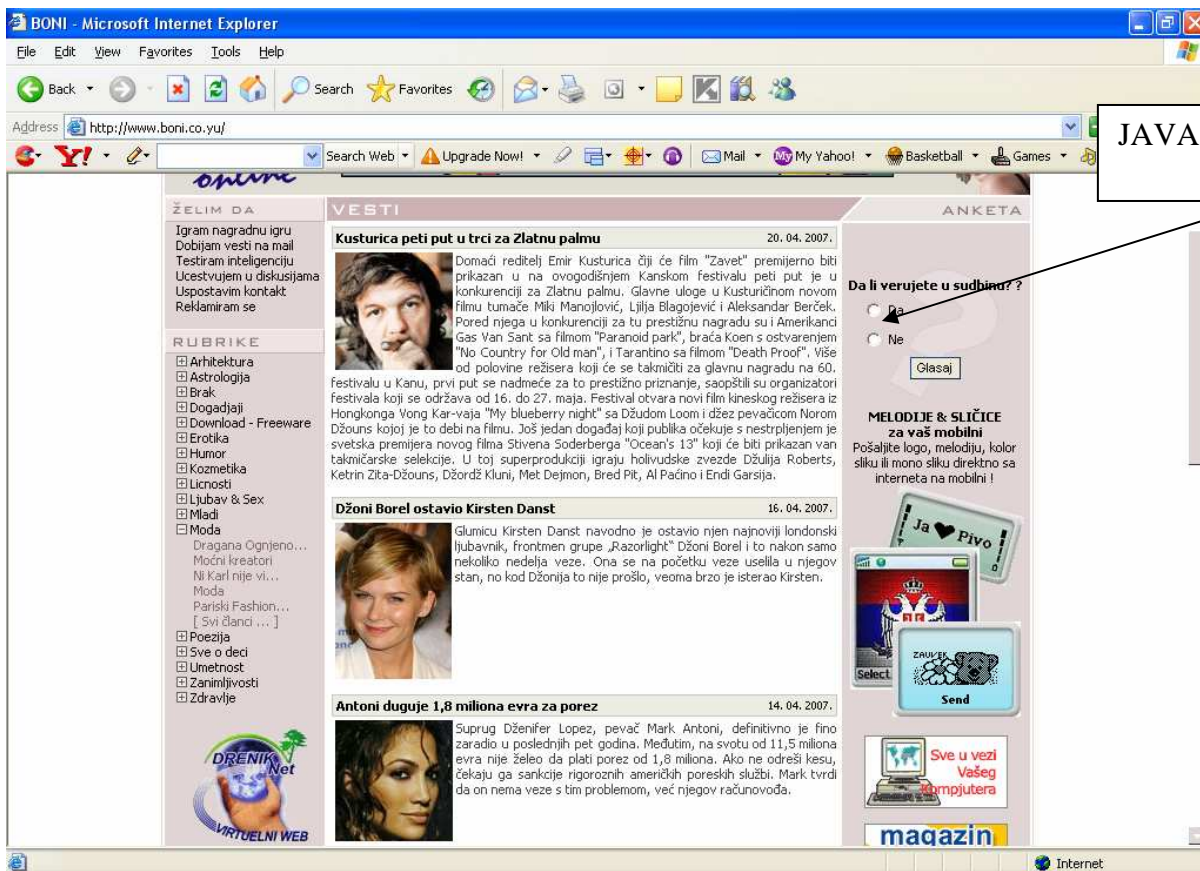
- Tlocrt mog stana/kuće (sa rasporedom namještaja)
- Tlocrt Banja Luka Kolexa u Banjoj Luci sa okolinom (sa rasporedom namještaja i opreme)
- Tlocrt dijela Banja Luke.

6. Baner je potpuno animirani film koji se nalazi u zaglavlju stranice

Radi se u programu SWISH ili FLASH po želji. Treba da sadrži dio slika i teksta koje se odnose na sajt ili neki vaš moto u životu. Na slici je jedna animacija u SWISH-u.



6. JAVA SCRIPT je kod za programiranje različitih sadržaja na sajtu. NPpr. Forum, Izbor (POOL), Slanje na majl poruke od onoga koji dolazi na sajt itd.



The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window displaying the website <http://www.boni.co.yu/>. The page layout includes a navigation menu on the left with categories like 'RUBRIKE' (Arhitektura, Astrologija, Brak, etc.), a main news section with articles such as 'Kusturica peti put u trci za Zlatnu palmu' and 'Džoni Borel ostavio Kirsten Danst', and a right sidebar with a poll titled 'ANKETA' and a section for mobile content 'MELODIJE & SLIČICE za vaš mobilni'. A callout box labeled 'JAVASCRIPT' points to the poll options.

JAVASCRIPT