

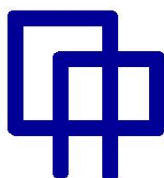
# *Nowe narzędzia*

*Internet to nie takie trudne.*

*HTML nie taki trudny.  
Trzeci krok z html.  
Tworzymy i formatujemy warstwy.*

*Największe bogactwo, to robienie tego, co kochasz.*

*Colin P. Sisson*



[www.nowa22.eu](http://www.nowa22.eu)

*Jan Zabłotny*

2011

## Warstwa w dokumencie html.

Warstwa z angielska *layer* to taki wirtualny pojemnik na zawartość ( treść, grafika i inne). W dokumencie możemy umieścić dowolną liczbę warstw. Rozumie się, że w każdej warstwie mamy co innego zamieszczone.

Stosowanie warstw daje nam ogromne możliwości panowania nad układem tekstu i grafik na stronie. Dla każdej warstwy możemy dowolnie ustalać kolor, czy też grafikę tła. Wybór kroju czcionki, jej wielkości i koloru też nie jest żadnym problemem. Jednym słowem wielka swoboda jakiej nie da się osiągnąć innymi metodami.

A jak już wiesz, do formatowania używamy zewnętrznego arkusza styli. Czyli mamy wszystko zebrane w jednym miejscu. Słowem dwa w jednym, swoboda tworzenie i bezproblemowa edycja.

Obrazowo mówiąc każda warstwa jest klockiem. Mamy absolutną swobodę w ustalaniu wyglądu każdego klocka i miejsca jego umieszczenia na stronie.

Warstwę definiujemy znacznikiem (Tagiem) rozpoczynającym `<div>` i Tagiem zamykającym `</div>`.

`<div>` zawartość umieszczona w warstwie `</div>`

Aby jednoznacznie odwoływać się do konkretnej warstwy musimy użyć atrybutu **id**. W dokumencie html może istnieć tylko jeden element **id** o danej wartości.

`id="ramka1"`

*ramka1* to jest właśnie właśnie wartość atrybutu *id* dla danej warstwy. Nazwaliśmy tę warstwę *ramka1*. Ograniczeniem w nadawaniu nazw warstwom jest niestosowanie polskich znaków diakrytycznych (ą, ę i tak dalej). Innych ograniczeń, prócz Twojej fantazji nie ma. Pełna definicja naszej warstwy ma postać:

`<div id="ramka1">` zawartość umieszczona w warstwie `</div>`

Zawartością umieszczoną w ramce może być tekst, może być nią grafika i wiele więcej.

## Tworzymy naszą pierwszą warstwę.

Uruchamiamy edytor dokumentów html, wczytujemy naszą roboczą stronę i zaczynamy. Niestety KompoZer nie wstawia automatycznie warstw, musimy zrobić to ręcznie w widoku **Źródło** ( tryb tekstowy).

Umieszczamy punkt wstawiania (kursor) zaraz za tagiem **<body>**. W tym celu najeżdżamy kursorem myszki w miejsce za wspomnianym tagiem i klikamy prawym przyciskiem myszki.

```

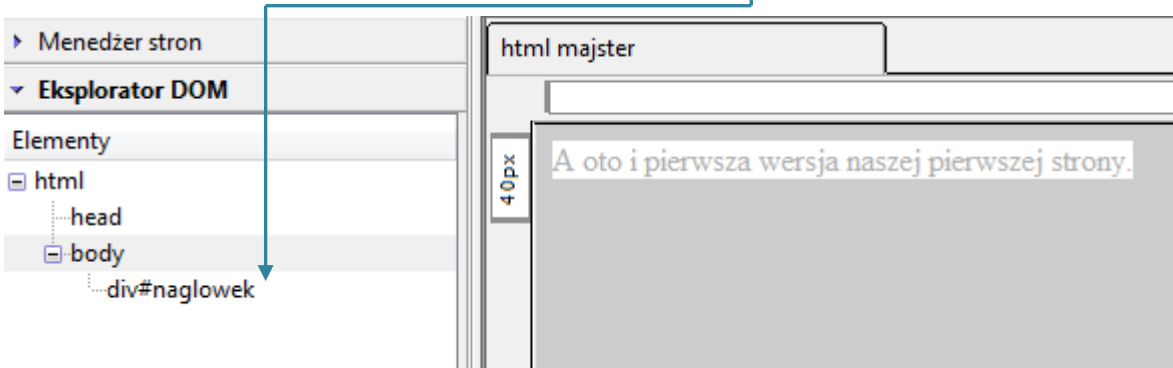
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<html>
<head>
  <meta content="text/html; charset=ISO-8859-2"
  http-equiv="content-type">
  <title>html majster</title>
  <link rel="stylesheet" href="arkusz.css" type="text/css">
</head>
<body>|
A oto i pierwsza wersja naszej pierwszej strony.<br>
<br>
</body>
</html>
    
```

Naciskamy enter na klawiaturze. Powoduje to wstawienie nowego wiersza poniżej Tagu **<body>**. W nowym wierszu definiujemy naszą pierwszą warstwę, nazwijmy ją nagłówek (pamiętaj o nieużywaniu polskich znaków)

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<html>
<head>
  <meta content="text/html; charset=ISO-8859-2"
  http-equiv="content-type">
  <title>html majster</title>
  <link rel="stylesheet" href="arkusz.css" type="text/css">
</head>
<body>
<div id="naglowek"> </div>|
A oto i pierwsza wersja naszej pierwszej strony.<br>
<br>
</body>
</html>
    
```

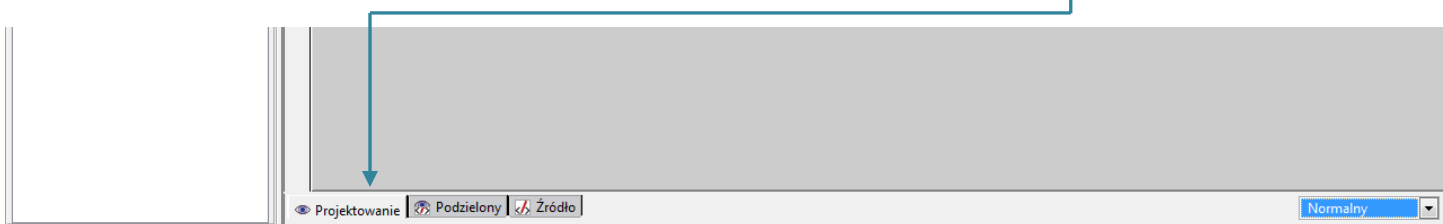
Zapisujemy zmiany, klikamy przycisk zapisz. Warstwa nagłówek utworzona



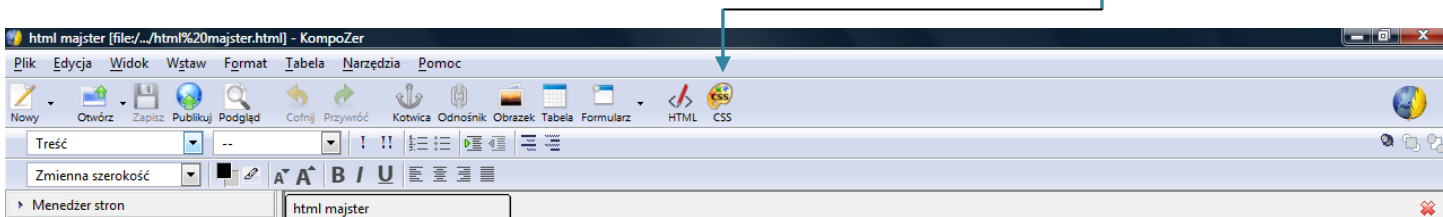
Jeszcze jej nie widać na stronie, no bo nie sformatowana a i nic na niej nie ma. Pora na sformatowanie naszej warstwy. Zrobimy to w edytorze stylu CSS.

## Formatowanie warstwy

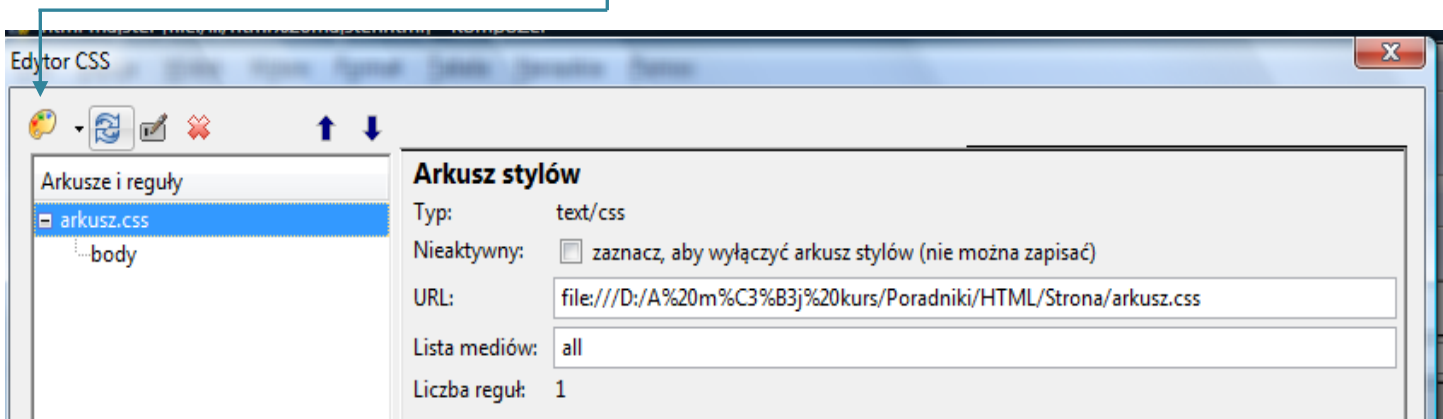
Otworzyć trzeba edytor stylu w Kompzerze, można to zrobić tylko w widoku **Projektowanie**.



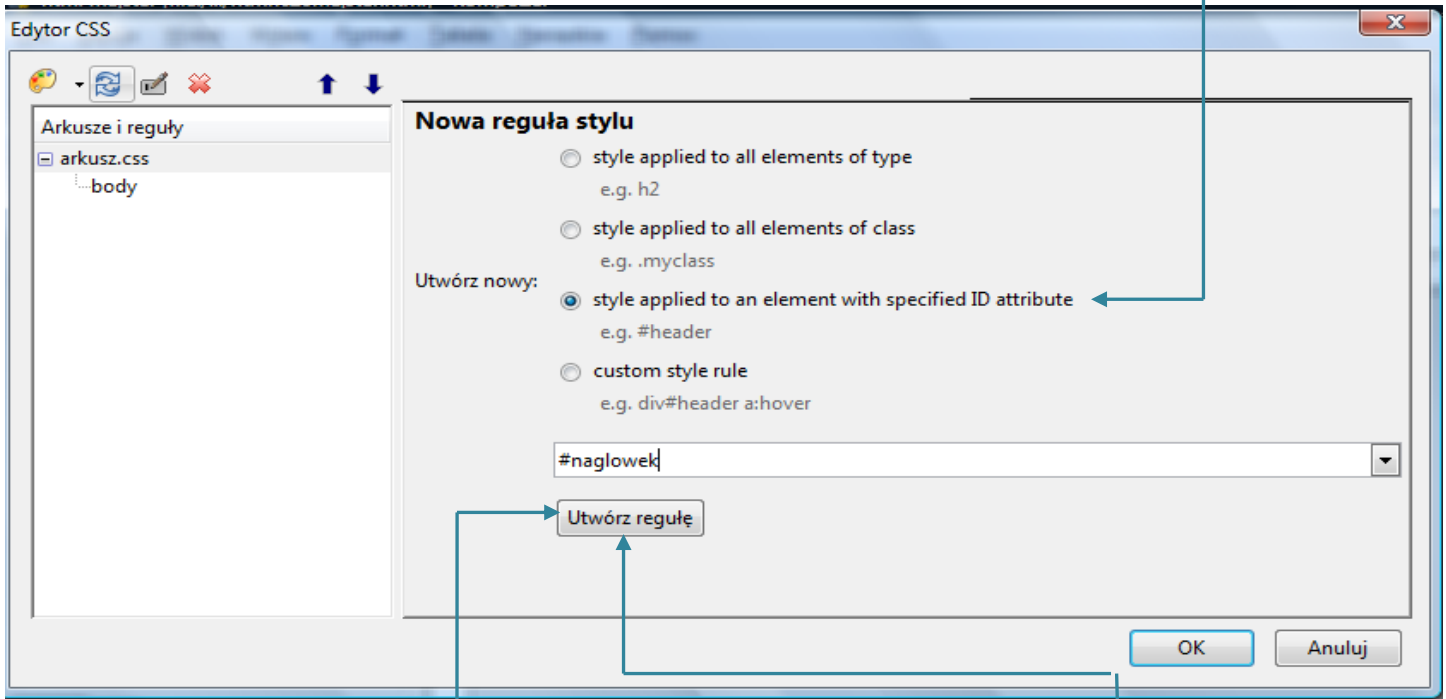
Jak już jesteśmy w odpowiednim trybie (widoku) pracy, to klikamy przycisk edytora CSS.



Zaś w oknie edytora CSS klikamy przycisk tworzenia nowej reguły.

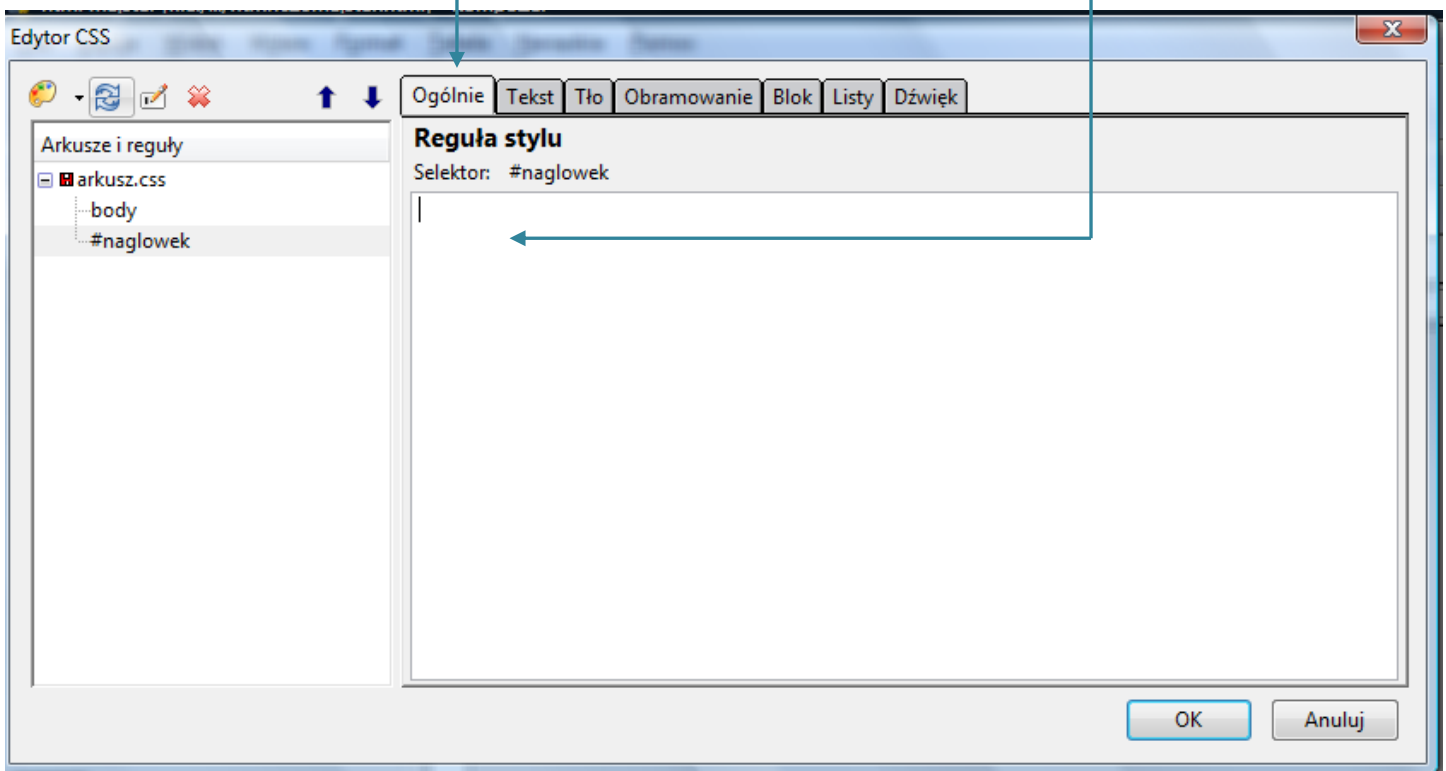


Pojawia się okno wyboru typu reguły. Wybieramy styl przypisany do elementu specyfikowanego atrybutem ID. Bo przecież utworzyliśmy unikalną warstwę `id="naglowek"`.



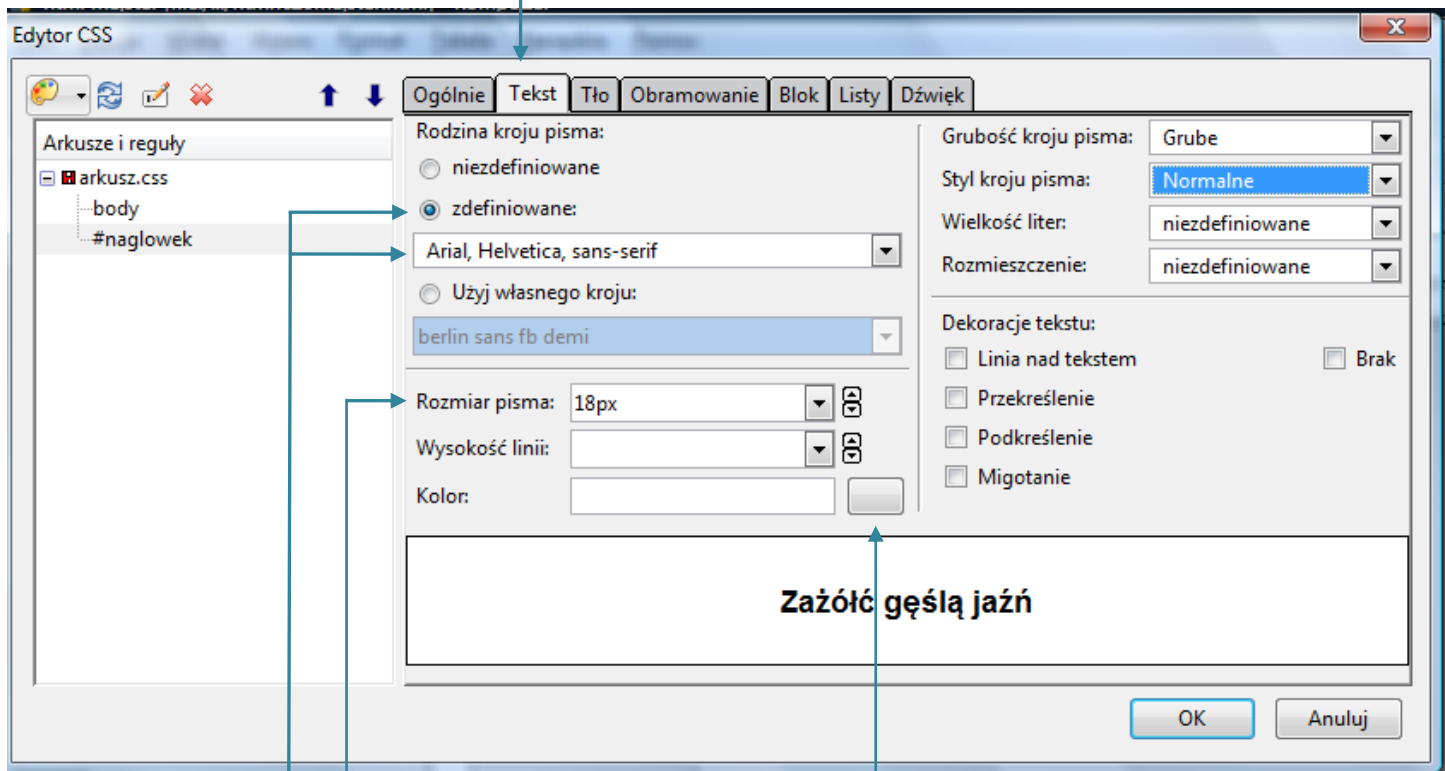
Z rozwijalnej listy wybieramy z kolei naszą element, naszą warstwę `naglowek`. Klikamy **Utwórz regułę**.

Otwierają się zakładki edycji reguły, aktywna zakładka **Ogólne**, tu mamy podgląd kodu reguły.



Na ten czas okno kodu puste, bo jeszcze nie wyedytowaliśmy stylu.

Przechodzimy do zakładki **Tekst**. Tu ustalamy wszystkie parametry czcionki dla danej warstwy (elementu).



Definiujemy krój pisma (fontu), tu akurat Arial, Helvetica, Sans-serif. Jeżeli tego nie zrobimy, pozostawimy wybór kroju pisma przeglądarce i efekt może być inny, niż zamierzaliśmy. Zauważ, że kroje zestawione są w rodziny, czyli trzy możliwe do wyboru. Jeżeli przeglądarka nie obsługuje pierwszego kroju, wybrany zostanie następny z rodziny.

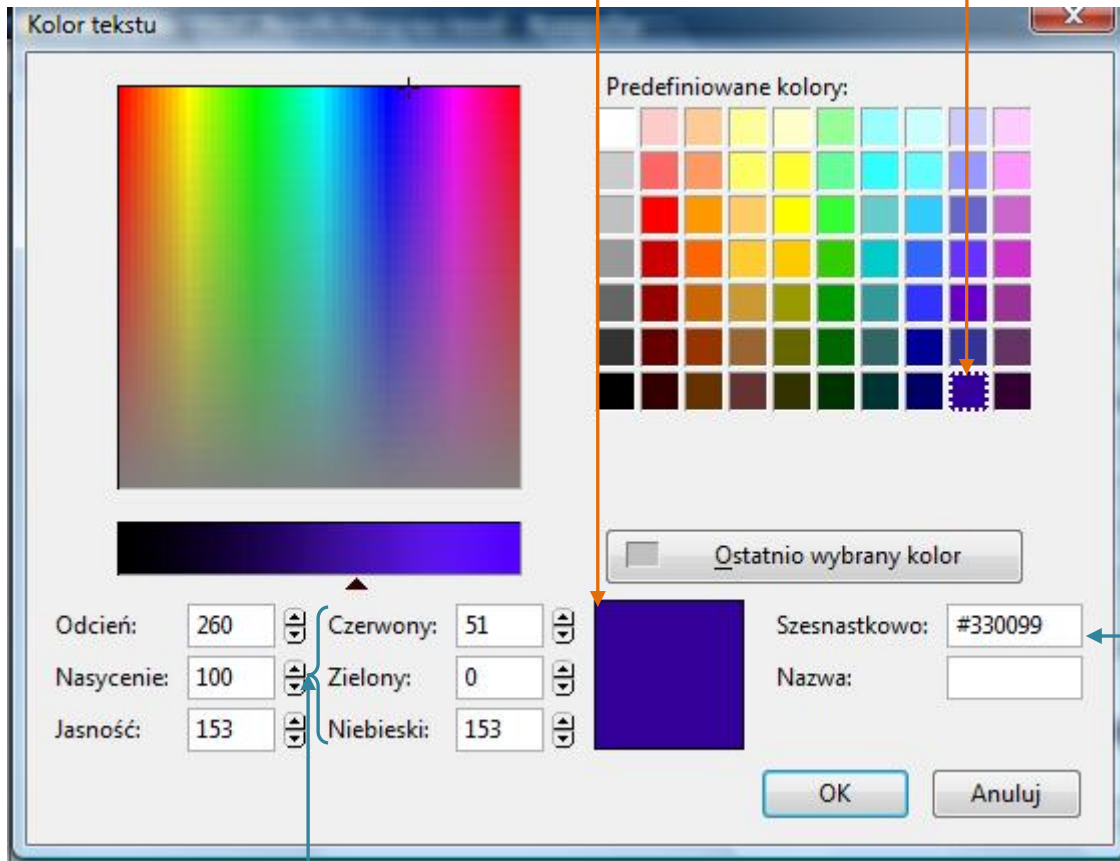
Kolej na dobranie wielkości czcionki. Mamy kilka możliwości wyboru jednostek, wszystkie są na liście rozwijalnej. Tu akurat wybraliśmy jednostkę piksele i wartość 18. Piksele są jednostką bezwzględną, niezależną od rozdzielczości strony. Jeżeli wybierzemy procenty, to wielkość fontu będzie wyliczana zależnie od wielkości ekranu.

Grubość kroju pisma wybieramy jako Grube, czcionka będzie pogrubiona.

Styl kroju ustawiamy na normalny.

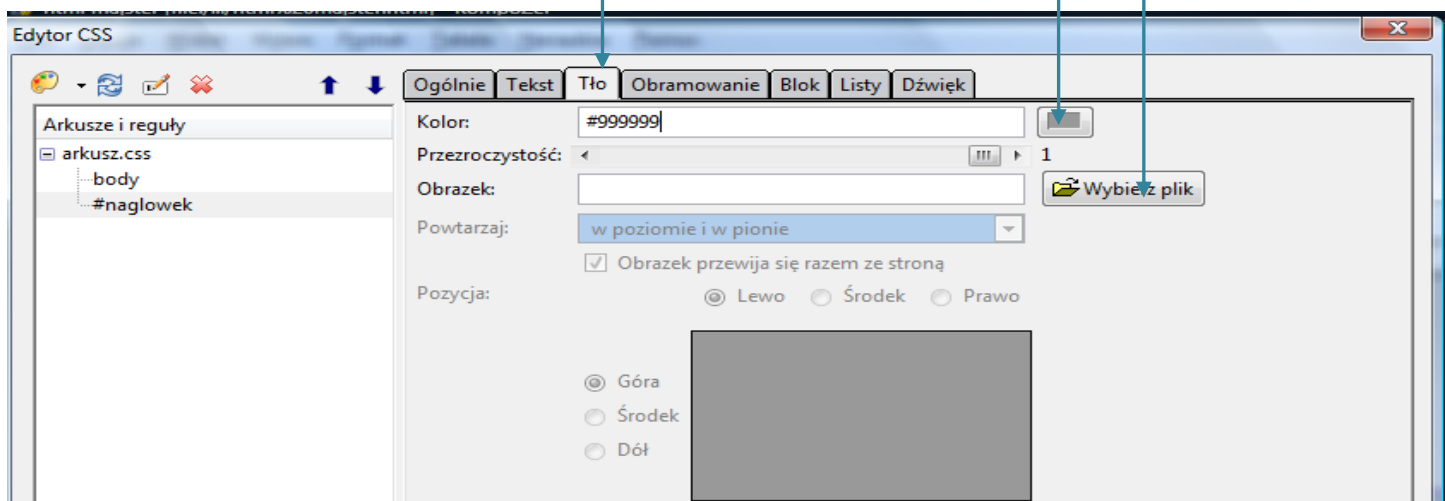
Pozostało dobrać kolor czcionki. Klikając na przycisk, otwieramy paletę kolorów.

Najprostszą metodą wyboru koloru jest skorzystanie z predefiniowanych kolorów. Najeżdżamy kurosem myszki na dany kolor i klikamy lewym przyciskiem myszki. Wybrany kolor pojawia się w oknie podglądu.



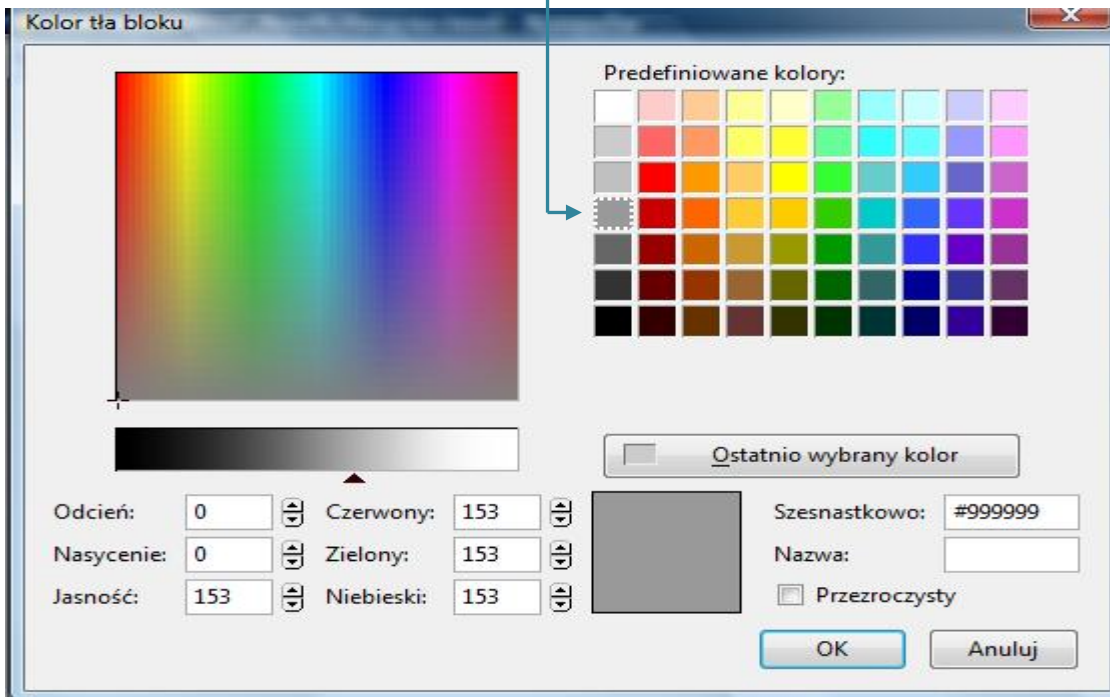
Obok okna podglądu mamy pole pokazujące zapis koloru w systemie heksadecymalnym (szesnastkowym), tak właśnie kolor zostanie określony w arkuszu styli. Zapisu RGB raczej się nie używa, choć też będzie działał.

Przechodzimy do zakładki **Tło**. Tu ustalamy kolor tła lub dodajemy grafikę tła.

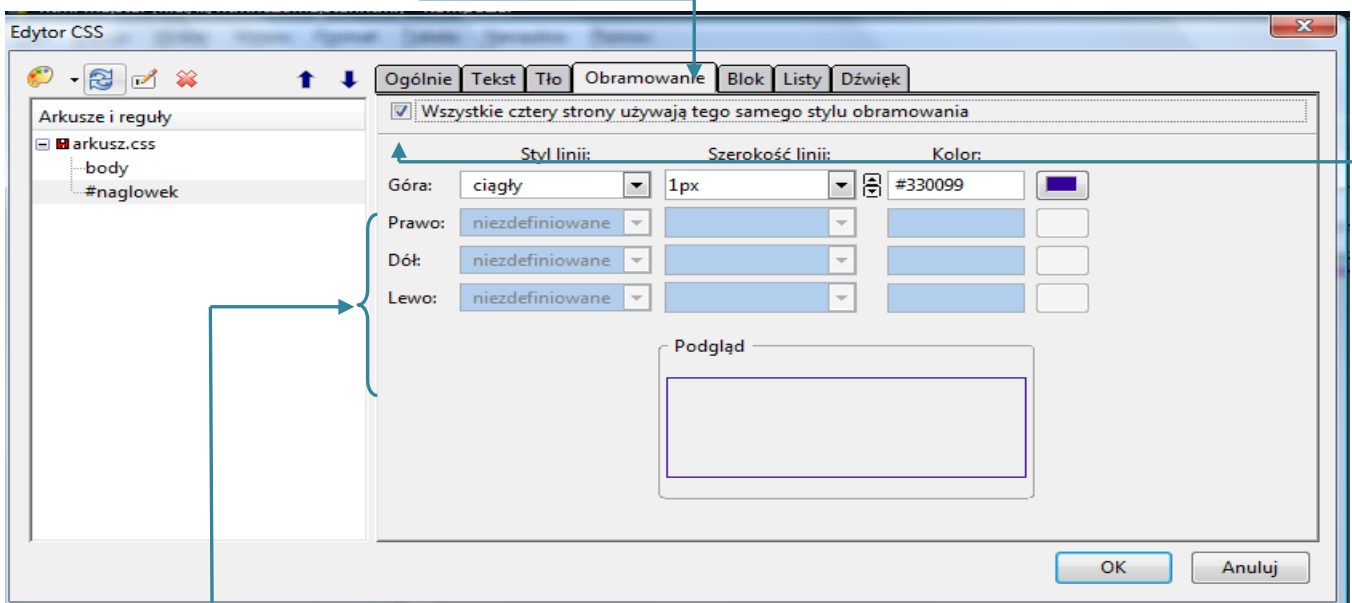


Grafiką dla tła zajmiemy się w innym miejscu. A to za przyczyną tego, że najpierw trzeba taką grafikę przygotować dla naszych potrzeb. Trzeba ją zoptymalizować do wymogów Internetu.

Otwieramy paletę wyboru kolorów i wybieramy kolor.



Przechodzimy do zakładki **Obramowanie**. Tu ustalamy czy warstwa ma mieć widoczne obramowanie.



Jeżeli wszystkie cztery boki warstwy mają być tak samo obramowane, pozostawiamy zaznaczone pole wyboru. W takim to przypadku styl będzie stosowany jednocześnie do wszystkich boków obramowania. Mamy do wyboru kilka stylów linii (z rozwijalnej listy), tu wybraliśmy ciągłą linię.

Szerokość linii ustaliliśmy na 1 piksel. Kolor linii wybieramy z palety barw.

Pozostało ustalić rozmiar warstwy i jej położenie na stronie. Przechodzimy do zakładki **Blok**.

Sposób pozycjonowania *Pozycja* ustawiamy na **bezwzględna**. *Pozycja*, czyli atrybut *position* może mieć jedną z kilku wartości.

**Stała** czyli **static** ustawia warstwę (element strony) na takiej pozycji, jak wpisano ją w kodzie strony. Nie mamy możliwości zmiany jej położenia.

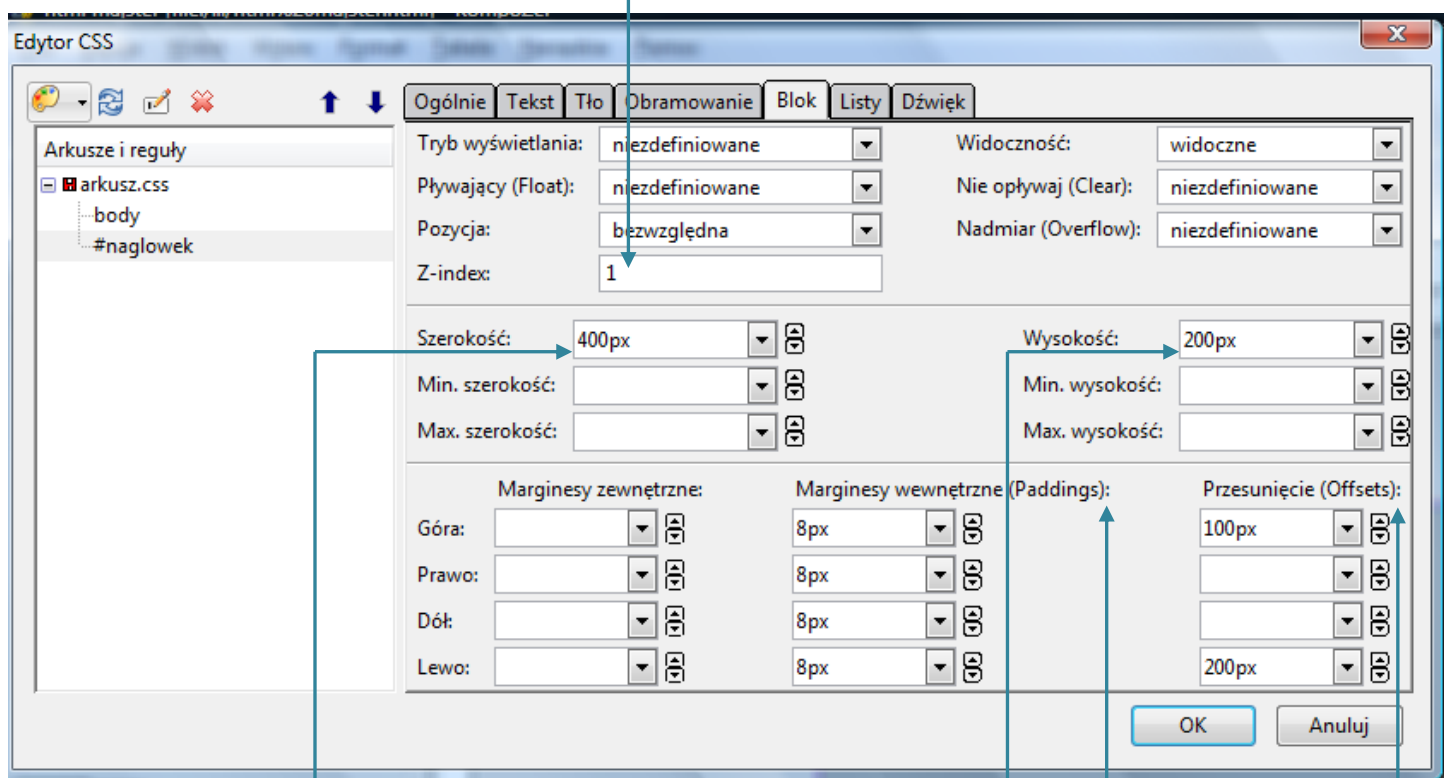
**Dopasowana** czyli **fixed** ustala położenie naszej warstwy względem elementu nadrzędnego. U nas akurat ciała strony (*body*). Jeżeli umieścimy warstwę w innej warstwie, to położenie ustalane będzie względem nadrzędnej

warstwy. Pozycja dopasowana sprawia, że nasz element zawsze znajduje się w tym samym miejscu strony, nawet jeżeli użyjemy suwaka do przewijania strony. Element jest na stałe ustawiony w danym miejscu strony i nie przesuwa się.

**Bezwzględna** czyli **absolute** ustala pozycję tak samo jak dopasowany, tyle że element przewija się razem ze stroną.

**Względna** czyli **relative** ustala pozycję elementu względem pozycji jaką element (warstwa) zajmuje normalnie na stronie (tak jak wpisano w kodzie strony). Dla przykładu, podanie wartości **top** (góra) 20 px, przesunie element o 20 px niżej. Podanie ujemnej wartości **top** przesunie element do góry.

**Z-indeks** określa wysokość warstwy na stronie. Im niższa wartość, tym warstwa jest wyżej. Warstwa z atrybutem **z-index** wynoszącym 1 będzie przestępować warstwę z atrybutem **z-index** wynoszącym 2. (Oczywiście jeżeli ich pozycje będą kolidujące).



Szerokość ( **width** ) warstwy określamy w polu **Szerokość**, tu jest podana w pikselach.

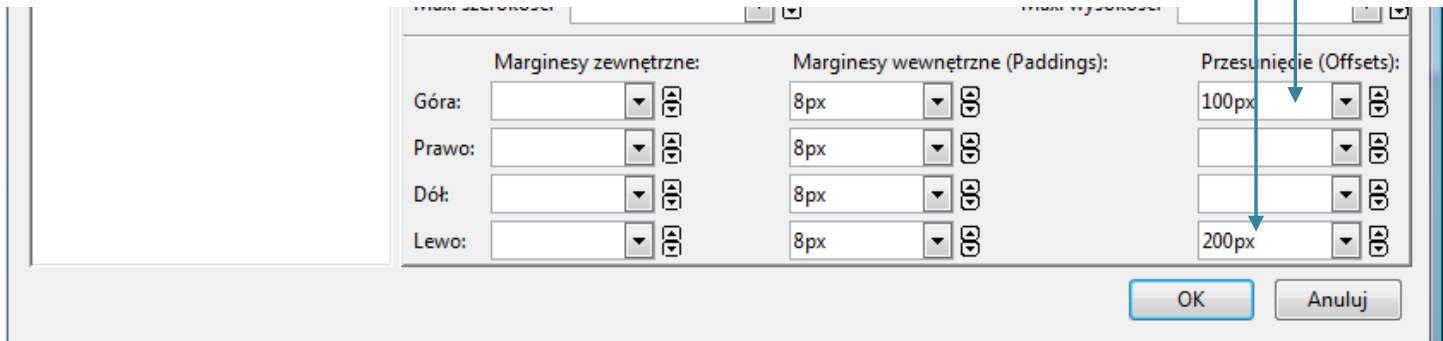
Wysokość ( **height** ) z kolei ustawiamy w polu **Wysokość**, też w pikselach.

**Marginesy wewnętrzne** ( **padding** ) to odstęp elementów w warstwie od jej brzegów. Dodanie marginesów zwiększ zdefiniowany rozmiar warstwy o wielkość marginesów.

Pozostało nam umieścić warstwę w konkretnym obszarze strony. Położenie warstwy określa **Przesunięcie** ( **Offsets** ). To przesunięcie będzie zgodne z wybranym typem pozycjonowania ( u nas bezwzględna ).

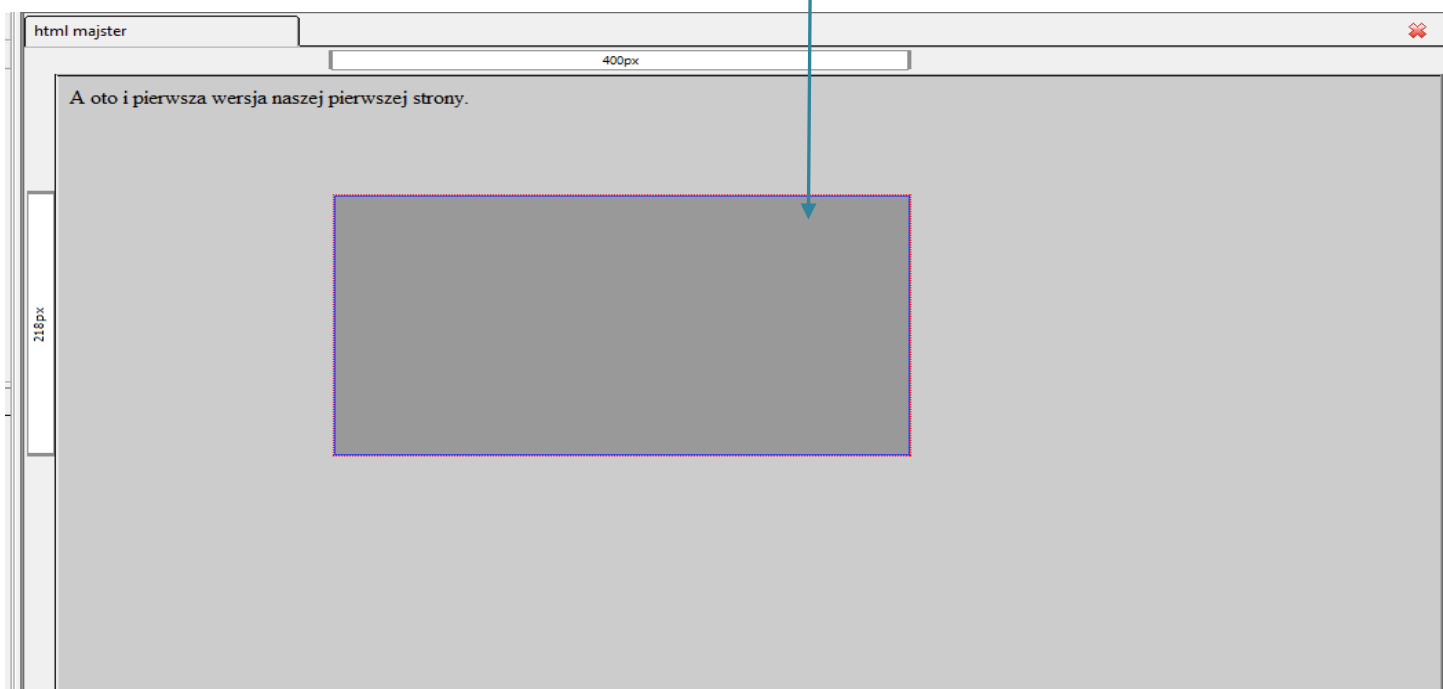
## Nowe narzędzia

W naszym przykładzie określamy przesunięcie względem górnej i lewej krawędzi strony. To wystarczy. Podajemy niejako koordynaty warstwy na siatce współrzędnych strony ( jej ciała – body).

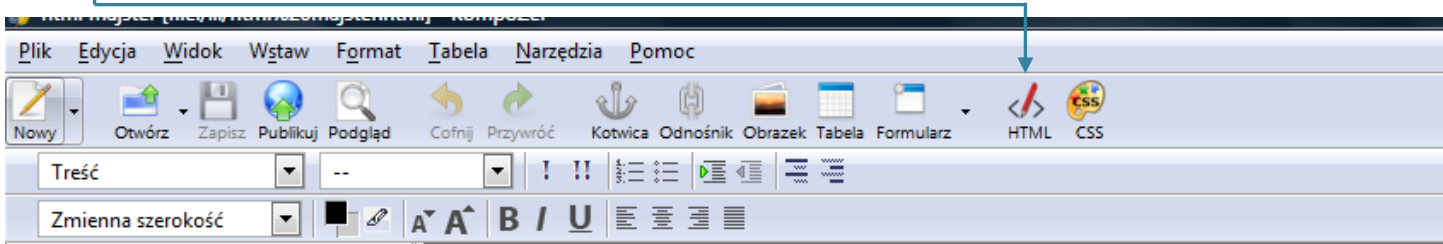


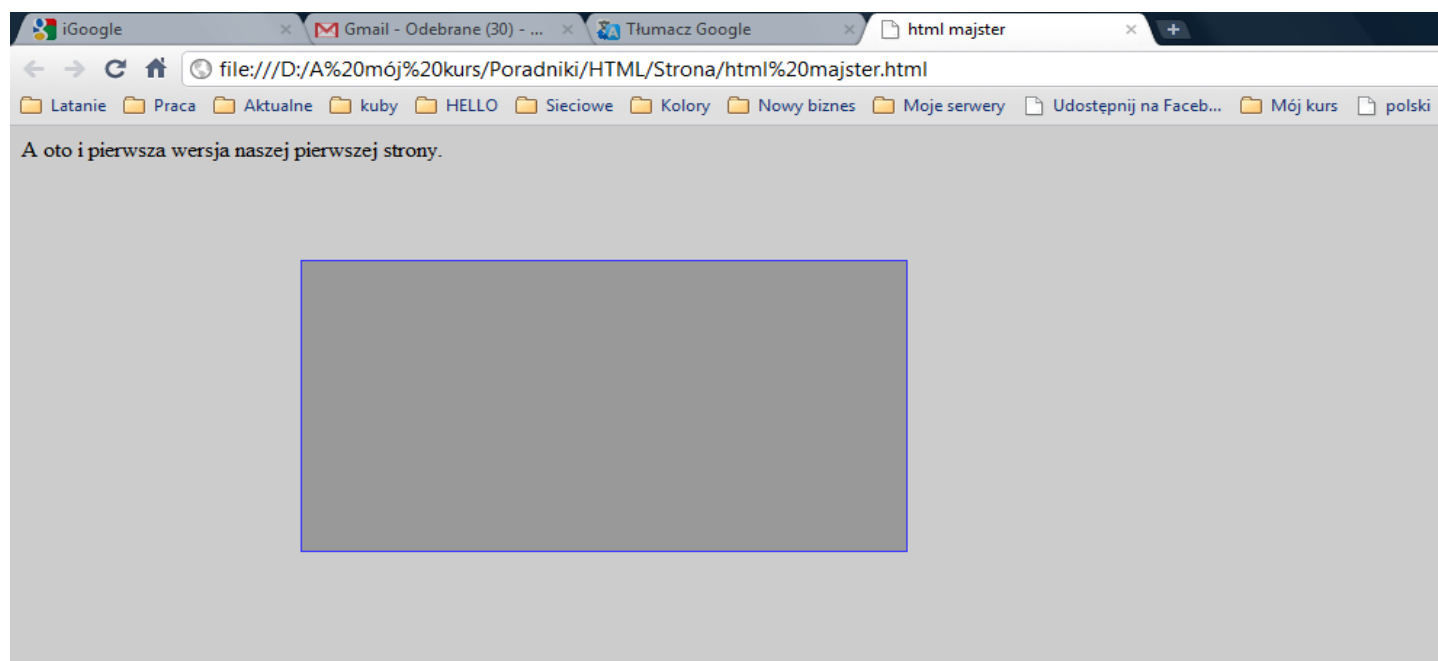
Dotarliśmy do końca formatowania naszej pierwszej warstwy, klikamy OK i mamy gotowy styl warstwy.

W oknie edytora ukazuje nam się widok strony. Teraz nasza warstwa jest już widoczna.



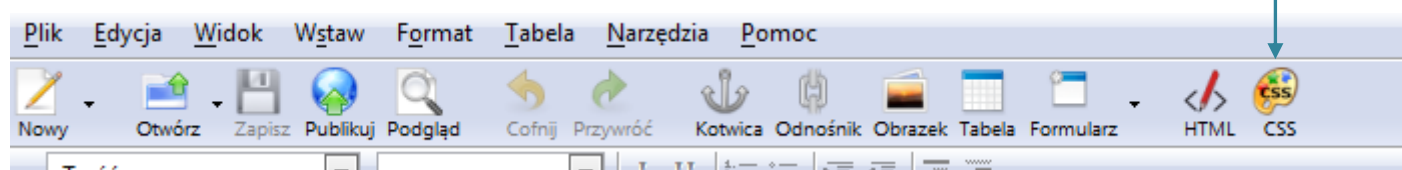
Po otwarciu naszej strony w przeglądarce, warstwa ukaze się w całej krasie.



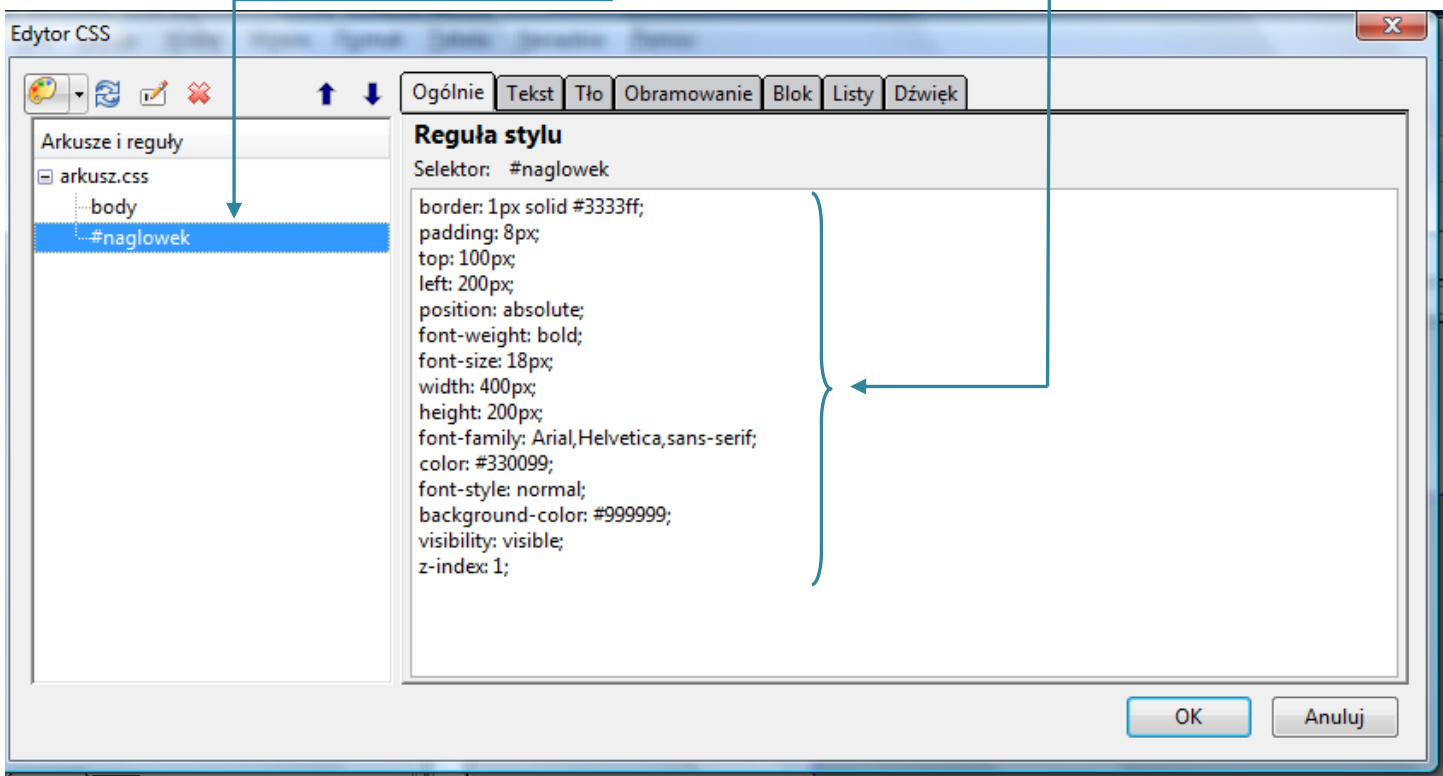


## Edycja arkusza styli CSS.

Edycja arkusza styli naszej strony internetowej nie stanowi wielkiej komplikacji. W widoku projektowania klikamy przycisk edytora CSS.



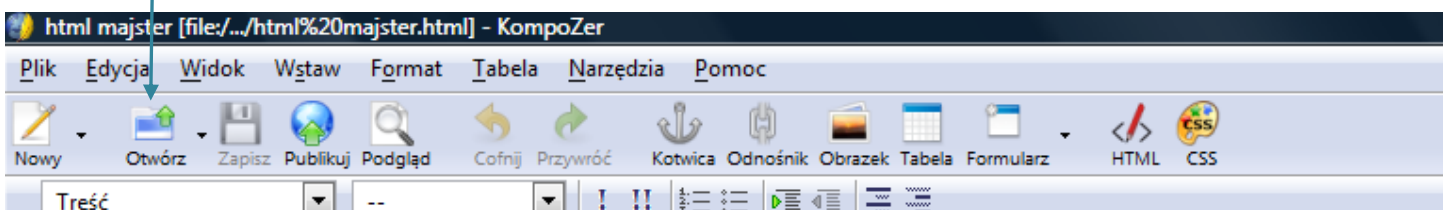
W oknie edytora CSS klikamy nasz selektor #naglowek i mamy dostęp do jego reguły stylu.



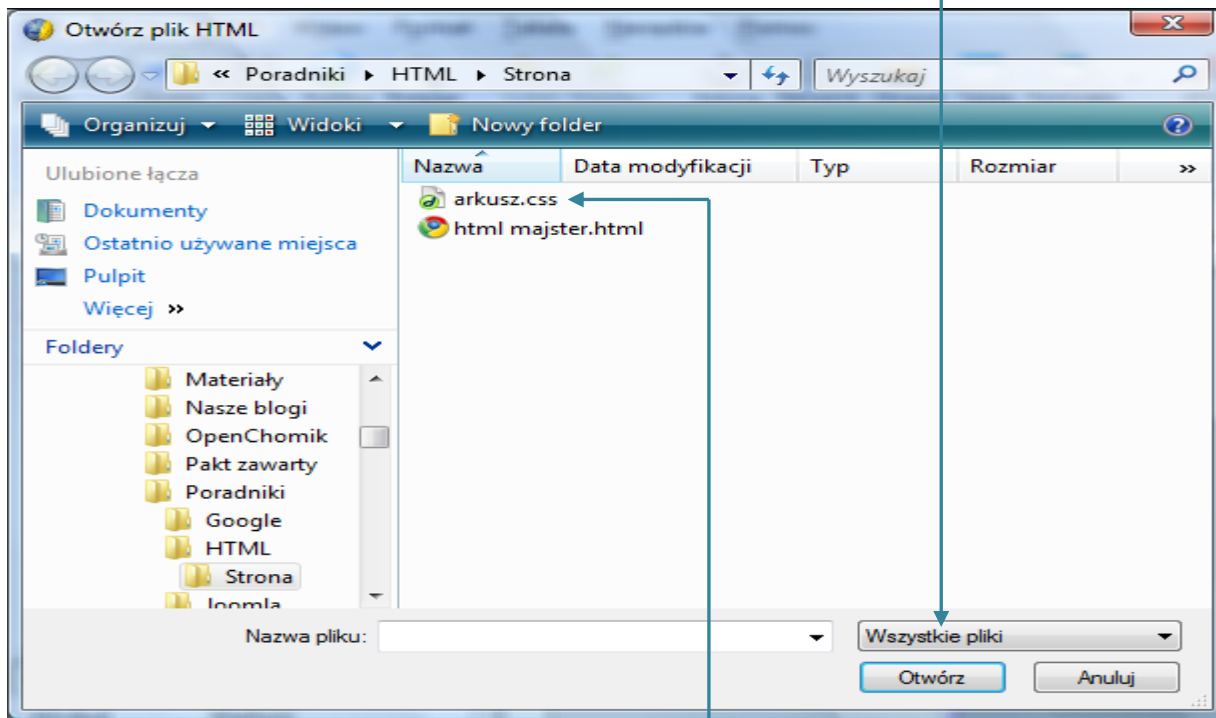
W zakładce Ogólne mamy wszystkie selektory z ich wartościami jakie ustaliliśmy w trakcie formatowania. Zmian możemy dokonać w poszczególnych zakładkach edytora CSS.

Otworzymy jeszcze w Kompozerze plik arkusza stylu, tak dla zobrazowania, jak to wygląda w jego kodzie. Zmian czyli edycji możesz również dokonywać bezpośrednio w arkuszu stylu.

Klikamy przycisk Otwórz.

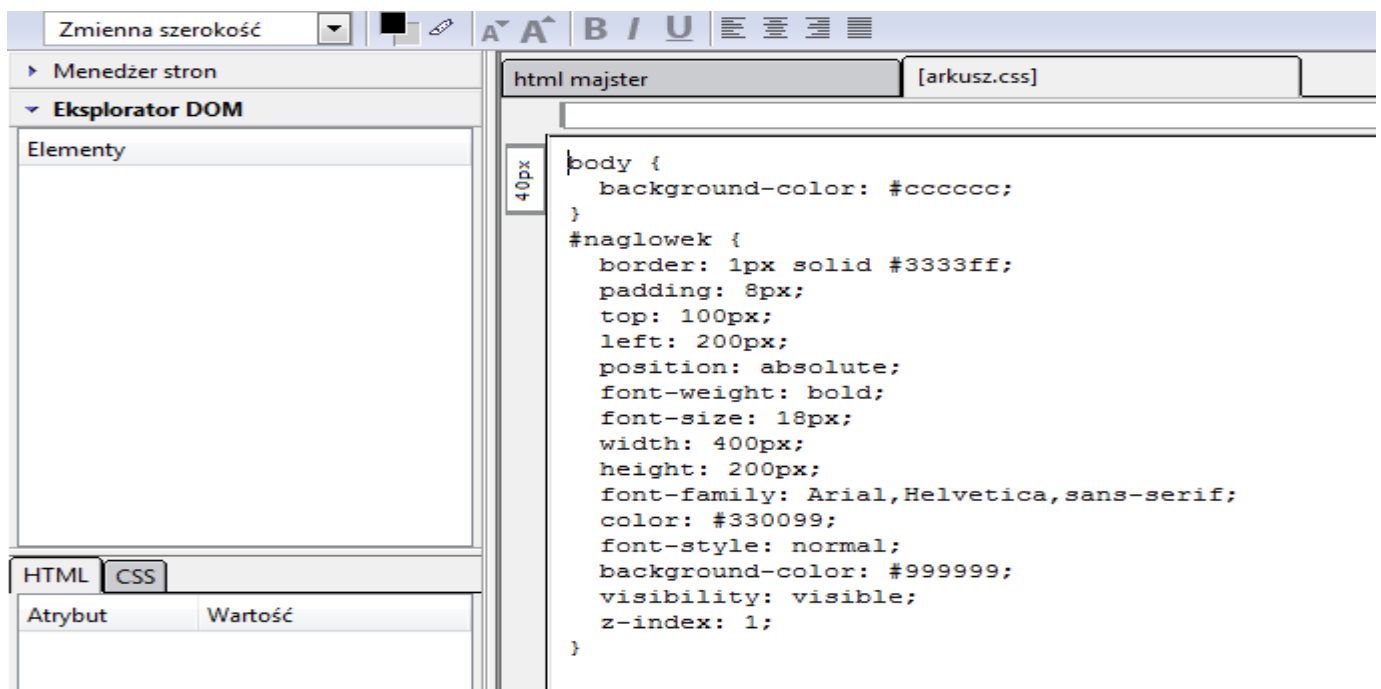


W oknie wyboru pliku do wczytania wybieramy wszystkie pliki



Klikamy plik arkusza stylu „arkusz.css”.

Otwiera nam się plik arkusza stylu. Są tam teraz dwie reguły. Ciała strony czyli selektora body i naszego nagłówka, selektora #naglowek. W nazwie naszego selektora mamy znak# (hasz), ponieważ jest to unikalny selektor utworzony przez użytkownika (custom).



*Tu skończymy tę część podróży przez html. Następnym razem zajmiemy się umieszczaniem tekstu na warstwie i używaniem grafiki jako tła.*

*Spisanie naszych kolejnych kroków masz tu:*

<http://www.nowa22.eu/podstawy-html.html>

*Wszystkiego najlepszego i wytrwałości.*

*Jan Zabłotny*

<http://nowa22.eu>

<http://biznesnauta.pl>