

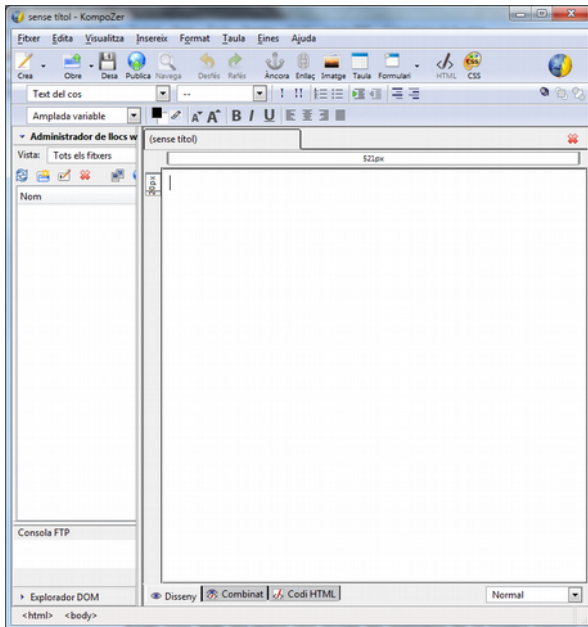
1 Kompozer

És un programa d'edició de pàgines web (HTML) en un entorn WYSIWYG. Està de codi lliure i està disponible per a diferents sistemes operatius. En aquests moments està descontinuat.¹ Tot i això l'utilitzam degut a la seva senzillesa d'utilització vers alguns altres entorns més actuals.

Ex. 1. Cerca, i comenta a classe, què significa i quins avantatges té un entorn WYSIWYG.

Ex. 2. Baixa't i instal·la el programa. <http://kompozer.net/>

1.1 L'entorn de treball



L'entorn de treball no ens és estrany, és ben igual que qualsevol altra aplicació d'edició.

En el que ens hem de fixar en primera instància és en les pestanyes de cada document.

A la part superior de l'àrea de treball tenim les pestanyes de document. Aquestes ens permetran editar diferents documents HTML alhora sense haver de tenir més finestres de les necessàries obertes.

A la part inferior hi ha les pestanyes de visualització. Ens permet alternar entre els diferents modes:

- **Disseny.** Anam construint la pàgina web tal i com la veuríem amb un navegador.
- **Codi HTML.** Doncs això, ens mostra el codi HTML i ens permet editar-ho.
- **Combinat.**

Ex. 3. Obre el Kompozer, i, amb una pàgina en blanc ves a mirar el codi HTML que es guardaria. Es sembla al que vares fer amb l'editor de caràcters? Coneixes totes les etiquetes que hi apareixen? Documenta't sobre les que no coneixes.

Ex. 4. De dins el Kompozer, obre la primera pàgina que vares fer. Comprova l'aspecte que es veu en mode disseny.

Afegeix dues o tres frases i comprova el codi generat. Fes canvis de colors, tant de lletra com de fons. Ho trobes útil respecte al sistema anterior?

2 Imatges i enllaços

Amb aquest sistema afegir una imatge o un enllaç és molt més fàcil. Una bona recomanació és abans d'inserir cap enllaç o cap imatge, guardar el fitxer (buit) dins la carpeta que li correspon. Així evitam problemes en la referència a elements.

Recorda que les imatges han d'estar accessibles. Una recomanació pràctica és posar-les dins la mateixa carpeta on hi ha el fitxer HTML.

Ex. 5. Fes un a pàgina amb, al manco, dues imatges i dos enllaços.

¹ Això ens motivarà alguns problemes. Un d'ells és la impossibilitat de treballar en unitats de xarxa. Per tant quan estem construint un projecte web el tendrem sempre sobre l'escriptori. Si hem fet res important hem de recordar de fer una còpia a la unitat de xarxa.

3 Taules

En aquesta primera aproximació que estam fent, un bon sistema per distribuir la informació per dins un document HTML és una taula.

Si inserim una taula podem utilitzar cadascuna de les cel·les de forma independent. Fet, per exemple, que el text quedi al costat d'una imatge. Llavors si no volem els costats indicam que tinguin amplada 0.

Ex. 6. Fes una pàgina web com la de la figura



Has de tenir en compte:

- Les imatges originals estan dins la carpeta de material del curs, dins una carpeta anomenada carnaval-originals.
- La pàgina web s'ha de fer dins una carpeta anomenada "carnaval-el_teu_nom" dins la vostra unitat de treball.
- Les imatges has d'estar dins una carpeta anomenada "imatges" dins la carpeta anterior.
- Les dimensions de les imatges s'han d'adaptar a la visualització.
- Hi ha diferents dissenys de fons. Tria el que vulguis.
- Hi ha d'haver al manco tres imatges que enllacin a la seva equivalent gran.
- Hi ha d'haver un enllaç a la pàgina de l'IES on hi apareix l'activitat del carnaval.
- S'ha d'entregar la carpeta amb la pàgina web dins la carpeta "Entregues".

Per completar i ampliar:

- Pots afegir enllaços a altres pàgines web relacionades amb el tema.
- Pots posar les imatges grans dins una pàgina web. Així hi podràs posar un color (o un disseny) de fons.
- Pots afegir enllaços de navegació a les pàgines anteriors.