

# Prefazione alla terza edizione

Era il 1998 quando io e un gruppo di colleghi avviammo il progetto WaSP (*Web Standards Project*): allora non potevamo sapere che la semantica del linguaggio di markup sarebbe stata così significativa per il motore di ricerca di Google; più precisamente, si può dire che tutto sommato lo sapevamo, ma la questione non rientrava tra le priorità dei progetti che si affrontavano in quell'epoca pre-Google. Alla fine degli anni Novanta i progettisti web erano chiamati a realizzare siti che dovevano essere visualizzati correttamente e al massimo delle prestazioni in Netscape 3, Netscape 4, IE3, IE4 e in altri browser diversi da questi.

Per realizzare un sito che non si limitasse a visualizzare pagine statiche in Netscape e nei browser 3.0 e 4.0 di Microsoft era necessario utilizzare due generazioni di due linguaggi di scripting diversi tra loro; in altre parole, per ogni pagina occorreva scrivere quattro script incompatibili tra loro ma perfettamente coerenti l'uno rispetto all'altro in termini di prestazioni. Gli script erano riportati in genere in una delle sezioni iniziali di complessi layout di tabelle HTML, il che implicava la realizzazione di pagine che risultavano quanto meno il 60% più pesanti di quanto era richiesto dalla loro visualizzazione in un determinato browser. Un'ulteriore complicazione era legata al fatto che una eventuale riprogettazione della pagina, o semplicemente la necessità di rivedere il suo contenuto, richiedeva un lavoro macchinoso e oneroso, dato che contenuto e layout delle singole pagine si confondevano uno nell'altro.

A tutti noi del WaSP sembrava che la codifica di istruzioni specifiche per i diversi browser rappresentasse un grosso problema di progettazione, in quanto impegnava non meno del 25% del lavoro di sviluppo e di conseguenza aumentava almeno del 25% il costo di realizzazione di un sito. A tutto ciò si aggiungeva un'ulteriore preoc-

cupazione: se già nel 1998 le istruzioni da scrivere implicavano l'utilizzo di cinque linguaggi differenti tra loro, quali potevano essere le prospettive future della progettazione web? Lo sviluppo di nuove tecniche di pubblicazione e di comunicazione comporta una sempre maggiore incompatibilità tra browser in concorrenza tra loro? È lecito prevedere che entro pochi anni la realizzazione di un semplice sito web dovrà tenere conto dei costi di codifica delle istruzioni in una decina di linguaggi completamente diversi tra loro?

Gli standard web definiti da istruzioni di markup (X)HTML, layout CSS e scripting comuni basati su JavaScript e DOM (*Document Object Model*) rappresentano la soluzione a tutti i problemi evidenziati nelle affermazioni precedenti. Il confronto di idee e le argomentazioni a supporto di questi concetti portarono al rilascio di standard sviluppati dal progetto WaSP e da altri organismi affini, al punto che questi stessi standard sono stati adottati dai produttori di browser e da gran parte degli sviluppatori web (Figura P.1).



**Figura P.1** Dal punto di vista di chi deve gestire un sito, l'adozione di standard web semplifica la visualizzazione dei contenuti da parte degli utenti e l'individuazione delle pagine da parte dei motori di ricerca (<http://twitter.com/zeldman/status/1137456194>).

Il supporto di standard web presenta svariati vantaggi, che verranno illustrati in dettaglio nella Parte I di questo libro e che sono riepilogati di seguito.

- L'uso di istruzioni di markup coerenti e uniformi semplifica la visualizzazione dei contenuti da parte degli utenti di un sito e facilita la catalogazione e la ricerca

delle pagine da parte dei motori di ricerca. La semplice conversione di layout di tabella non conformi da un punto di vista semantico in istruzioni di markup coerenti tra loro permette di aumentare la visibilità del sito negli elenchi proposti dai motori di ricerca, cui si aggiunge la possibilità di migliorare il punteggio nell’Alexa Ranking e di altri meccanismi di valutazione dei siti web in termini di traffico e di numero di visitatori. Per i sostenitori degli standard web l’indice di valutazione di un sito web dipende dalla sua *findability* (neologismo che si può tradurre con “trovabilità” o visibilità), caratteristica che si preferisce misurare rispetto alla valutazione dell’*ottimizzazione* del sito, o indice SEO (*Search Engine Optimization*).

- La distinzione netta tra struttura, presentazione e comportamento del sito semplifica e rende più economico il lavoro di sviluppo e di test, il che si traduce in una diminuzione dell’investimento complessivo ovvero nella possibilità di destinare una parte dell’investimento economico ad aspetti più significativi del progetto web, per esempio ai test di valutazione del sito e allo sviluppo di contenuti originali.
- La distinzione tra struttura, presentazione e comportamento rende più leggero il sito, migliorandone le prestazioni complessive.
- La distinzione tra struttura, presentazione e comportamento unitamente all’utilizzo corretto delle istruzioni di markup rende più accessibile il sito da parte di browser e dispositivi differenti, compresi i dispositivi mobili e gli strumenti di navigazione impiegati da utenti con diverse abilità, per esempio da coloro che utilizzano lettori audio dello schermo e apparati di input diversi dalla tastiera. La progettazione standard non significa l’esclusione dei vantaggi offerti dai dispositivi mobili; al contrario, semplifica l’integrazione nel sito di una versione per la navigazione mobile e in alcuni casi consente perfino di evitare la definizione di una soluzione studiata appositamente per visualizzare i contenuti con questi dispositivi.
- La progettazione standard e non specifica per diversi browser mette al sicuro sito e contenuti rispetto a sviluppi futuri della tecnologia. Se il sito è realizzato correttamente in base alle specifiche HTML 4.01 o XHTML 1.0 e il suo layout è conforme a CSS 2, il supporto dei browser risulterà valido per un tempo indefinito. Perfino lo sviluppo di standard HTML 5, CSS 3 e di altre specifiche innovative non preclude che i siti realizzati in base agli standard attuali smetteranno di funzionare correttamente, a differenza di quelli che non aderiscono a standard web e per i quali non si può garantire la medesima correttezza di funzionamento per un tempo indefinito: nella migliore delle ipotesi verranno supportati per qualche tempo, mentre nella peggiore si bloccheranno presto e senza rimedio.

Le prime due edizioni di questo libro sono state tradotte in quindici lingue, dal bulgaro al coreano, e hanno introdotto concetti e metodi relativi agli standard adottati da centinaia di migliaia di progettisti e sviluppatori web sparsi in tutto il mondo. La prima edizione risale al 2003 e a partire da quell’anno è sempre più difficile trovare un’azienda software o un reparto di sviluppo web che non abbia nel suo staff un responsabile degli standard e dell’accessibilità dei siti. L’industria del settore è cresciuta in modo significativo, al punto che gli standard web non vengono più adottati solo

da progettisti all'avanguardia e da aziende software che sfoggiano questi standard esclusivamente per vantare la professionalità delle proprie offerte.

Questa terza edizione viene pubblicata in un mondo che ha accettato gli standard web come un aspetto fondamentale nella progettazione dei siti. I progettisti e gli sviluppatori software discutono animatamente in merito alle specifiche CSS 3 e molti di questi si occupano anche a tempo pieno di microformati e di HTML 5. La conformità a standard avanzati rappresenta oggi un punto fermo del lavoro di sviluppo che vede impegnate aziende del calibro di Apple, Google, Opera, Adobe, Microsoft e l'intera comunità open source.

La terza edizione di questo libro è stata aggiornata e ristrutturata in due parti.

- La Parte I illustra i problemi emersi dai vecchi metodi di progettazione web e presenta le soluzioni offerte dall'adozione di standard web. I capitoli inclusi in questa parte riportano anche gli argomenti da utilizzare a sostegno degli standard web nel caso in cui si debbano “vendere” queste idee a clienti, colleghi e impiegati ancora scettici. L'analisi degli standard web spiega come l'introduzione di specifiche vecchie e nuove sta trasformando il Web in una piattaforma dinamica che comprende applicazioni robuste e contenuti accessibili, semplici da trovare ed eleganti dal punto di vista dello stile. Questa parte del libro si conclude con uno sguardo rivolto al futuro del Web.
- La Parte II introduce le specifiche XHTML, HTML 5 e CSS, cui si aggiungono le istruzioni di markup strutturate e significative dal punto di vista semantico, i layout CSS puliti, robusti e ottimizzati, e gli script conformi agli standard. Dopo aver illustrato le idee che coinvolgono la tipografia e l'accessibilità dei siti, questa parte si conclude analizzando una serie di progetti web allo scopo di evidenziarne gli aspetti legati all'adozione di standard.

Desidero ringraziare il mio nuovo co-autore Ethan Marcotte, il nostro editor Erin Kissane e il revisore tecnico Aaron Gustafson. Non credo esista un gruppo di lavoro migliore. Se questo libro ha prodotto qualche buon risultato, il merito va tutto a loro.

Do inoltre il benvenuto a tutti coloro che per la prima volta scopriranno gli standard web leggendo questo libro. A tutti quelli che hanno già intrapreso questo viaggio insieme a noi grazie alle edizioni precedenti di questo libro, bentornati a bordo!