

Introduzione

Imparare a realizzare le proprie pagine web può essere un viaggio esaltante, l'inizio della scoperta di un mondo nuovo. HTML e CSS sono tecnologie al cuore di ogni pagina web. Con HTML definisci i contenuti dei tuoi documenti e con CSS controlli il modo in cui sono proposti ai visitatori del tuo sito. A questi linguaggi si collegano quasi tutte le altre tecnologie della Rete, dunque il libro che stai leggendo rappresenta un ottimo punto di partenza per una esplorazione che non deve terminare alla fine di queste pagine.

Prima dell'acquisto!

Questa è la parte scomoda, quella che leggerai mentre sei ancora in libreria, quando sei ancora in piedi, di fronte allo scaffale dei manuali di informatica, senza avere bene in mente se e cosa porterai via con te. Leggi le prime pagine per decidere se questo libro fa proprio al caso tuo.



A chi è rivolto questo manuale

Il libro è rivolto a principianti, persone senza esperienza in merito alla creazione di pagine web, tuttavia sono richiesti alcuni prerequisiti basilari, dunque riuscirai a trarre il massimo da questo manuale se:

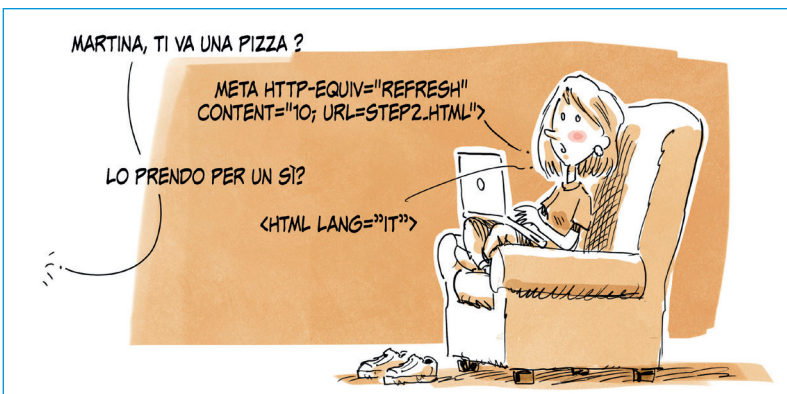
- hai una conoscenza di base del computer, per esempio sai distinguere un file da una cartella e sai avviare un programma, come un browser;
- sai navigare in Rete;
- sai usare un semplice editor di testo per modificare e salvare un file.



Chi dovrebbe starne alla larga

È probabile che questo non sia il migliore acquisto:

- se sai già realizzare pagine web. In tal caso troverai solo poche altre informazioni su HTML e CSS da aggiungere al tuo bagaglio di conoscenze. Consulta il catalogo di Apogeo, esistono altri testi, nella collana Guida Completa, che sapranno servirti meglio trattando argomenti più avanzati;



- se stai cercando un testo di rapida consultazione, da interrogare come se fosse un dizionario. Questi manuali tecnici sono detti *reference* e sono utili quando sai già cosa cercare ma non ricordi tutti i dettagli. Il *reference* è una guida utile per utenti avanzati;



- se preferisci uno stile più formale che non preveda di imbattersi in personaggi che pretendano di intrattenerti, guidarti o strapparti un sorriso.



Struttura del libro

Il manuale si articola in un'introduzione, sei capitoli e un'appendice.

Introduzione: sono le pagine che stai leggendo, una bussola che ti orienterà nella decisione di acquisto e lettura.

Capitolo 1 – La struttura del documento: familiarizzerai con i marcatori essenziali di una pagina web. Tutti i documenti, dai più semplici ai più complessi, seguono questo schema di base. Al termine del capitolo avrai già creato la tua

prima pagina web e avrai usato un validatore del documento per controllare la bontà del codice.

Capitolo 2 – Contrassegnare il testo con un occhio allo stile: farai conoscenza con una serie di marcatori HTML per imparare a contrassegnare nel modo migliore i tuoi testi. Subito dopo imparerai i primi rudimenti dei fogli di stile, essenziali per presentare al meglio le informazioni che vuoi pubblicare.

Capitolo 3 – Anatomia di un articolo: questo capitolo prende le mosse dal precedente introducendo nuovi marcatori HTML utili per disegnare l'articolo di un blog, cioè un post, e ti farà scoprire altre regole di stile.

Capitolo 4 – Liste e tabelle: tutto il necessario per la costruzione di liste, numerate, non numerate, di definizioni, miste e per la rappresentazione di dati in forma tabellare. Qui, troverai anche le regole di stile introdotte con la versione CSS3 per intervenire sull'aspetto di liste e tabelle.

Capitolo 5 – Video e audio: un capitolo dedicato a due elementi multimediali che sono stati novità assolute della versione HTML5.

Capitolo 6 – Web form: scoprirai ulteriori elementi interattivi, ossia i componenti del form, uno dei punti di forza dell'ultima versione del linguaggio di contrassegno.

Appendice – Risposte agli esercizi: sono raggruppate qui le soluzioni agli esercizi proposti al termine di ciascun capitolo.

Codice degli esempi

Tutti i file dei listati presenti nel testo sono reperibili sul sito www.apogeeonline.com, all'indirizzo <http://bit.ly/apo-html-css-gt>.

Prima di iniziare

Linee guida

Per rendere ancora più comprensibili HTML5 e CSS3 ci baseremo su due principi: ripetizione e semplicità.

Dopo essere stati enunciati una prima volta, i principi chiave saranno riproposti anche più avanti nel testo. Se questo dovesse portarti, qualche volta, a un senso di esasperazione, congratulati con te stesso! Avrai appena fatto tuo un concetto chiave che prima ti era estraneo.



Gli esempi usati nel libro sono semplici. Il rischio è che tu possa giudicarli fin troppo semplici. Lo scopo tuttavia non è quello di impressionarti con esempi complicati ma di aiutarti nel tuo percorso di studio.

Vincoli di spazio

Inoltre, per motivi di spazio, non abbiamo potuto trattare ogni singolo marcatore HTML5 o selettore CSS3. Le specifiche tecniche di questi due linguaggi, insieme, sono ben più lunghe di *Guerra e pace* di Tolstoj. Tuttavia dopo aver letto questo manuale potrai prendere in mano qualunque *reference* sui due linguaggi e cavartela egregiamente in ogni circostanza.



Inconsistenze e incoerenze

C'è un ultimo aspetto che ti chiedo di considerare. HTML è un linguaggio che per la sua storia e per il modo in cui si è sviluppato, presenta diverse incoerenze. Alcuni *bug* (buchi) nell'implementazione del linguaggio presso i principali browser sono diventati parte integrante dello standard, perché nel corso degli anni è stato scritto molto codice che faceva affidamento sul comportamento di tali buchi. Corregarli

avrebbe immediatamente portato al malfunzionamento di un numero incalcolabile di pagine web. Troverai alcune note nel testo per evidenziare questi casi.

Requisiti software

Se hai accesso a un computer avrai già tutto quello che serve senza doverti preoccupare di installare altro. Sono davvero necessari solo un browser e un editor di testo ed entrambi questi programmi fanno parte della dotazione standard di ogni computer prodotto in questo secolo.

Il browser che stai usando è spesso frutto di una scelta inconsapevole. Utilizzerai quello che viene offerto con il sistema operativo o che ti ha installato un amico perché “è molto meglio” di quello che usavi. In realtà, qualunque browser, purché recente, andrà bene. Tuttavia, di tanto in tanto inizia a sperimentarne di diversi. Il modo migliore di mettersi nei panni dei visitatori del proprio sito è quello di conoscere le peculiarità di ciascun browser. Anche questo ti permetterà di costruire pagine web più robuste.



Figura I.1 Questi sono i loghi di alcuni dei principali browser. Li riconosci? Riusciresti a identificarne almeno un paio? Trovi la risposta nell'Appendice.

L'editor di testo potrà essere il più spartano in assoluto come Blocco note su Windows o TextEdit su Mac. Dopo aver superato il Capitolo 2 potresti avvertire il bisogno di un aiuto in più. Editor più avanzati di quelli appena citati semplificano la scrittura e lettura del codice e facilitano la scoperta di errori di sintassi. Sei libero di sperimentare editor diversi durante la creazione delle tue prime pagine web, almeno all'inizio però sarebbe meglio se utilizzassi uno strumento molto semplice, come quelli appena citati, così da non essere distratto dall'interfaccia utente di un software che non conosci.

Il tuo editor di testo

Se proseguirai nello studio dei linguaggi informatici scoprirai presto che la scelta di un buon editor dipende molto da gusti personali. Alla fine accade che ogni programmatore sviluppi una passione sfrenata per il proprio editor, tanto che alcuni di loro danno vita a scherzose guerre di religione, come quella in corso da parecchi anni tra i sostenitori di Emacs e quelli di Vi.

Un buon punto di partenza per la tua scelta è la pagina di Wikipedia con la lista di editor HTML (https://it.wikipedia.org/wiki/Lista_di_editor_HTML).

Convenzioni tipografiche

In questo testo sono adottate alcune convenzioni tipografiche.

Il codice, sia esso HTML o CSS, viene riportato in listati preceduti da una relativa didascalia.

Contrassegnare una citazione con il marcatore <q>

```
< ! - - Una citazione dell'attore Gene Wilder riportata in HTML - - >
<p>Gene Wilder una volta ha detto <q>L'adolescenza è quell'età in cui i ragazzi
non sanno se continuare a picchiare le ragazze o cominciare a baciarle.</q></p>
```

Brevi annotazioni per suggerimenti o consigli.

NOTA

Box

Approfondimenti più lunghi delle note e digressioni dal testo principale sono rappresentate così.

Come contattarci

Per commenti e domande sul manuale puoi scrivere una mail a gabriele@gliotti.it. Non lasciarti scoraggiare da eventuali ostacoli: se proprio rimani bloccato, scrivimi e spiegami il problema!

Per informazioni sugli altri libri ed e-book del catalogo di Apogeo Editore scrivi a libri@apogeoonline.com.

