

Grundlegende HTML-Elemente

aus: SELFHTML: Version 8.0 vom 27.10.2001, Autor: Stefan Münz
<http://de.selfhtml.org/index.htm>

1 HTML-Grundgerüst

HTML Grundgerüst	<pre><!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/transitional.dtd"> <html> <head> <title>Titel</title> </head> <body> <!-- Inhalt der Datei --> </body> </html></pre> <p>Für Titel einen aussagekräftigen Titel vergeben! Den gesamten sichtbaren Inhalt der Datei</p>
-------------------------	--

2 Dateiweite Einstellungen

Farben für Text, Hintergrund und Verweise	<pre><body bgcolor="#XXXXXX" text="#XXXXXX" link="#XXXXXX" vlink="#XXXXXX" alink="#XXXXXX"></pre> <p>bgcolor = dateiweite Hintergrundfarbe, text = dateiweite Schriftfarbe, link = dateiweite Farbe für Verweise zu noch nicht besuchten Zielen, vlink = dateiweite Farbe für Verweise zu bereits besuchten Zielen, alink = dateiweite Farbe für aktivierte Verweise. Für #XXXXXX eine hexadezimal notierte RGB-Farbe angeben oder einen erlaubten Farbnamen.</p>
Hintergrundbild (Wallpaper)	<pre><body background="URI"></pre> <p>Für URI eine Web-Adresse oder ein Ziel mit oder ohne Pfad der gewünschten Grafikdatei angeben.</p>

3 Elemente zur Textstrukturierung

Überschriften	<pre><h[1-6]>Text</h[1-6]></pre> <p>Sechs Überschriftenebenen sind erlaubt, also z.B. <code><h1>Text</h1></code>.</p>
Überschriften ausrichten	<pre><h[1-6] align="Ausrichtung">Text</h[1-6]></pre> <p>Für Ausrichtung einen der folgenden Werte notieren:</p>

	<p>left = linksbündig, center = zentriert, right = rechtsbündig, justify = Blocksatz.</p>
Textabsätze	<pre><p>Text</p></pre>
Textabsätze ausrichten	<pre><p align="Ausrichtung">Text</p></pre> <p>Für <i>Ausrichtung</i> einen der folgenden Werte notieren: left = linksbündig, center = zentriert, right = rechtsbündig, justify = Blocksatz.</p>
Zeilenumbruch erzwingen	<pre>Text alte Zeile
Text neue Zeile</pre>
Aufzählungslisten	<pre> Listeneintrag Listeneintrag </pre>
Bullet-Typ für Aufzählungslisten	<pre><ul type="Typ"> Listeneintrag Listeneintrag </pre> <p>Für <i>Typ</i> einen der folgenden Werte notieren: circle = Kreis/Punkt, disc = Scheibe/Dateisymbol, square = Quadrat.</p>
Nummerierte Listen	<pre> Listeneintrag Listeneintrag </pre>
Nummerierte Listen alphabetisch oder römisch	<pre><ol type="Typ"> Listeneintrag Listeneintrag </pre> <p>Für <i>Typ</i> einen der folgenden Werte notieren: a = für klein alphabetisch, A = für groß alphabetisch, i = für klein römisch, I = für groß römisch.</p>
Physische Textauszeichnung (inline)	<pre>fett <i>kursiv</i> <tt>dicktengleich (Tele-Typer)</tt> <u>unterstricken</u></pre>

	<pre><strike>durchgestrichen</strike> <s>durchgestrichen</s> <big>größer als normal</big> <small>kleiner als normal</small> <sup>hochgestellt</sup> <sub>tiefgestellt</sub></pre>
Schriftformatierung	<pre>Text Text Text <basefont size="Größe"> nachfolgender Inhalt <basefont color="#XXXXXX"> nachfolgender Inhalt <basefont face="Schriftart"> nachfolgender Inhalt</pre> <p>font für Inline-Auszeichnung verwenden, basefont als Auszeichnung für alle nachfolgenden Inhalte. size = Schriftgröße, color = Schriftfarbe, face = Schriftart. Für Größe einen Wert von 1 (sehr klein) bis 7 (sehr groß) notieren - 3 ist normal. Oder einen relativen Wert wie z.B. +1, +2 usw. für größer, oder -1, -2 usw. für kleiner. Für #XXXXXX eine hexadezimal notierte RGB-Farbe angeben oder einen erlaubten Farbnamen. Für Schriftart den Namen einer oder mehrerer (alternativer) Schriftarten angeben, mehrere Schriftarten durch Kommata trennen.</p>

4 Tabellen

Tabellenaufbau	<pre><table border="Dicke"> <tr> <th>Kopfzelle</th> <th>Kopfzelle</th> </tr> <tr> <td>Datenzelle</td> <td>Datenzelle</td> </tr> </table></pre> <p>Tabelle mit sichtbaren Gitternetzlinien durch Angabe von border= im einleitenden Tabellen-Tag, durch Weglassen wird die Tabelle eine blinde Tabelle. Für Dicke eine Zahl wie z.B. 3 für Anzahl Pixel der Dicke des Außenrahmens angeben.</p>
Zellenabstand und Zelleninnenabstand	<pre><table cellspacing="Abstand" cellpadding="Innenabstand"> <!-- Tabelleninhalt --> </table></pre> <p>cellspacing = Abstand der Zellen untereinander, cellpadding = Innenabstand von Zellenrand zu Zelleninhalt. Für Abstand und Innenabstand Zahlen wie z.B. 5 und 10 für die Anzahl der gewünschten Pixel angeben.</p>
Breiten- und Höhenangaben	<pre><table width="Breite"> <tr> <th width="Breite" height="Höhe">Kopfzelle</th></pre>

	<pre><th>Kopfzelle</th> </tr> <tr> <td>Datenzelle</td> <td width="Breite" height="Höhe">Datenzelle</td> </tr> </table></pre> <p><code>width</code> = Breite, <code>height</code> = Höhe. Breite der gesamten Tabelle im einleitenden <code><table></code>-Tag angeben, Breite einer Spalte in einem der einleitenden <code><th></code>- oder <code><td></code>-Tags der Spalte, und Höhe einer Tabellenzeile in einem der einleitenden <code><th></code>- oder <code><td></code>-Tags der Zeile. Für <code>Breite</code> eine Zahl wie z.B. 100 für Pixel angeben, oder einen Prozentwert wie z.B. 20%. Für <code>Höhe</code> eine Zahl wie z.B. 50 für Pixel angeben.</p>
Zellen horizontal ausrichten	<pre><th align="Ausrichtung">Kopfzelle</th> <td align="Ausrichtung">Datenzelle</td></pre> <p>Für <code>Ausrichtung</code> einen der folgenden Werte notieren: <code>left</code> = linksbündig, <code>center</code> = zentriert, <code>right</code> = rechtsbündig, <code>justify</code> = Blocksatz, <code>char</code> = um Dezimalzeichen. In diesem Fall <code>char=</code> als zusätzliches Attribut notieren und als Wert ein Dezimalzeichen wie Komma zuweisen (<code>char= " , "</code>). Mit einem weiteren Attribut <code>charoff=</code> gegebenenfalls angeben, an welcher Position das Dezimalzeichen frühestens vorkommen kann (z.B. <code>charoff= "10 "</code>).</p>
Zellen vertikal ausrichten	<pre><th valign="Ausrichtung">Kopfzelle</th> <td valign="Ausrichtung">Datenzelle</td></pre> <p>Für <code>Ausrichtung</code> einen der folgenden Werte notieren: <code>top</code> = obenbündig, <code>middle</code> = mittig, <code>bottom</code> = untenbündig, <code>baseline</code> = an gemeinsamer Basislinie, so dass erste Textzeile immer auf gleicher Höhe beginnt.</p>
Zellen verbinden	<pre><th rowspan="Zeilen">Kopfzelle</th> <td rowspan="Zeilen">Datenzelle</td> <th colspan="Spalten">Kopfzelle</th> <td colspan="Spalten">Datenzelle</td> <th rowspan="Zeilen" colspan="Spalten">Kopfzelle</th> <td rowspan="Zeilen" colspan="Spalten">Datenzelle</td></pre> <p>Für <code>Zeilen</code> eine Zahl wie z.B. 3 angeben, um festzulegen, über wie viele Zeilen sich die Zelle erstrecken soll. Für <code>Spalten</code> eine Zahl wie z.B. 3 angeben, um festzulegen, über wie viele Spalten sich die Zelle erstrecken soll.</p>

5 Verweise (Links)

Verweis definieren	<pre>Verweistext</pre> <p>Für URI eine Web-Adresse oder ein Ziel mit oder ohne Pfad der Datei oder Quelle angeben, das verlinkt werden soll. URI kann sein: Anker in der gleichen Datei (z.B. <code>#Ankername</code>) Andere Datei (z.B. <code>datei.htm</code>) Andere Datei in anderem Verzeichnis (z.B. <code>../verzeichnis/datei.htm</code>) Anker in der anderer Datei (z.B. <code>datei.htm#Ankername</code>) WWW-Adresse (<code>http://...</code>) Gopher-Adresse (<code>gopher://...</code>) FTP-Adresse (<code>ftp://...</code>) Telnet-Adresse (<code>telnet://...</code>) Newsgroup-Adresse (<code>news:...</code>) Absolute lokale Adresse (<code>file://...</code>)</p>
Anker definieren	<pre>[Inhalt]</pre> <p>Für Ankername einen Namen notieren. Keine Leerzeichen und Umlaute, erstes Zeichen ein Buchstabe, sonst auch Ziffern, Unterstrich (<code>_</code>), Bindestrich (<code>-</code>), Doppelpunkt (<code>:</code>) oder Punkt (<code>.</code>).</p>
Zielfenster für Verweise	<pre>Verweistext</pre> <p>Für Zielfenster den Namen eines definierten Framefensters angeben oder einen der folgenden reservierten Namen: <code>_blank</code> = Verweis in neuem Fenster öffnen, <code>_self</code> = Verweis im gleichen Fenster öffnen, <code>_parent</code> = aktuelles Frameset beim Ausführen des Verweises sprengen, <code>_top</code> = alle Framesets beim Ausführen des Verweises sprengen.</p>
E-Mail-Verweise	<pre>Verweistext Verweistext Verweistext Verweistext Verweistext Verweistext</pre> <p>Auf Wunsch vorbelegtes Thema (<code>subject=</code>), sichtbaren Kopienempfänger (<code>cc=</code>), unsichtbaren Kopienempfänger (<code>bcc=</code>) oder vorbelegten Text (<code>body=</code>) angeben. Mehrere solcher Zusatzangaben kombinieren wie im Schema mit <code>?Zusatz1&Zusatz2</code>. In den Angaben Zeichen mit Zeichenwerten größer 127 hexadezimal maskieren, z.B. <code>%FC</code> für 252 ("ü"). Ebenso einige Standardzeichen, die in URIs Bedeutung haben können,</p>

6 Grafiken

Grafiken einbinden	<pre></pre> <p>Für URI eine Web-Adresse oder ein Ziel mit oder ohne Pfad der gewünschten Grafikdatei angeben. Für Alternativtext einen Kurztext notieren für den Fall, dass die Grafik nicht angezeigt werden kann.</p>
Breite und Höhe der Grafik	<pre></pre> <p>Für Breite und Höhe eine Zahl wie z.B. 100 für Pixel angeben, oder einen Prozentwert wie z.B. 60% für Größe in Bezug auf Umgebung.</p>
Rahmen um Grafik	<pre></pre> <p>Für Dicke eine Zahl wie z.B. 3 für die Rahmendicke in Pixeln notieren.</p>
Grafiken im Text ausrichten	<pre></pre> <p>Für Ausrichtung einen der folgenden Werte notieren: top = obenbündig mit Text davor oder danach, middle = mittig zu Text davor oder danach, bottom = untenbündig mit Text davor oder danach.</p>
Verweis-sensitive Grafik	<pre> <map name="Mapname" > <area shape="Typ" coords="Koordinaten" href="URI" > </map ></pre> <p>Bei Mapname beim usemap-Attribut des -Tags und beim name-Attribut des <map>-Tags den gleichen Namen vergeben. Beim usemap-Attribut das Gatterzeichen # voranstellen. Bei Typ einen der folgenden Werte notieren: rect = viereckiger Bereich innerhalb der Grafik, circle = Kreisbereich, poly = vieleckiger Bereich (Polygon). Bei Koordinaten bei rect so etwas angeben wie 10,20,90,100 (10 ist Anfang Pixel von links, 20 Anfang oben, 90 Ende links, 100 Ende unten), bei Koordinaten bei circle so etwas angeben wie 100,150,50 (100 ist Kreismittelpunkt in Pixeln von links, 150 Kreismittelpunkt von oben, 50 der Kreisradius), und bei Koordinaten bei poly so etwas angeben wie 10,20,40,30,300,200 (10 ist erste Ecke links in Pixeln, 20 erste Ecke oben, 40 zweite Ecke links, 30 zweite Ecke oben, 300 dritte Ecke links, 200 dritte Ecke oben). Usw. beliebig viele Ecken. Bei URI beim href-Attribut das Verweisziel notieren, das mit dem verweis-sensitiven</p>

7 Frames

Framesets und Frames	<pre><html><head><title>Titel</title></head> <frameset cols="Spalten" rows="Reihen"> <frame src="URI" name="Name"> <noframes> Wird angezeigt, wenn der Browser keine Frames anzeigen kann </noframes> </frameset> </html></pre> <p>Anzeigefenster in Spalten (<code>cols=</code>) oder Reihen (<code>rows=</code>) aufteilen. Zwei oder mehrere Teile in Pixeln oder Prozent angeben, durch Kommata getrennt, z.B. <code>rows="60%,40%"</code>. Wildcard <code>*</code> erlaubt, z.B. <code>cols="200,*"</code>. Verschachtelung von Framesets möglich. Für jedes entstehende Segment ein <code><frame></code>-Tag notieren. Für <code>URI</code> eine Web-Adresse oder ein Ziel mit oder ohne Pfad der gewünschten Datei angeben, die im Framefenster angezeigt werden soll. Für <code>Name</code> einen Namen notieren. Keine Leerzeichen und Umlaute, erstes Zeichen ein Buchstabe, sonst auch Ziffern, Unterstrich (<code>_</code>), Bindestrich (<code>-</code>), Doppelpunkt (<code>:</code>) oder Punkt (<code>.</code>). Bereich mit <code>noframes</code>-Element notieren wie gezeigt. Inhalt wird nur angezeigt, wenn Browser keine Frames anzeigen kann. Inhalt kann HTML-Elemente enthalten.</p>
Scrollbars in Frames	<pre><frame src="URI" name="Name" scrolling="Option"></pre> <p>Für <code>Option</code> einen der folgenden Werte angeben: <code>yes</code> = Scrollbars anzeigen, <code>no</code> = keine Scrollbars anzeigen (kein Scrollen möglich), <code>auto</code> = Scrollbars bei Bedarf anzeigen (Normaleinstellung).</p>
Abstand/Rand zu Fensterinhalt	<pre><frame src="URI" name="Name" marginwidth="LinksRechts" marginheight="ObenUnten"></pre> <p>Für <code>LinksRechts</code> eine Zahl wie z.B. <code>10</code> notieren, um den Pixelabstand von Frame-Rand zum Frame-Inhalt links und rechts zu bestimmen. Für <code>ObenUnten</code> eine Zahl wie z.B. <code>10</code> notieren, um den Pixelabstand von Frame-Rand zu Frame-Inhalt oben und unten zu bestimmen.</p>