

**ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ
ΑΡΤΑ**

Εργαστήρια:
Πρωτόκολλα Επικοινωνίας Διαδικτύου

**ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
HTML - VBScript**

2^η Έκδοση

*Αμπαζής Χαράλαμπος
Τζιοβάρα Βασιλική
Τσάιμος Άρης*

©2004 – 2005 Άρτα

Αντί προλόγου...

Οι παρούσες σημειώσεις αποτελούν την ακριβή νέα ύλη που διδάχθηκε στα πλαίσια του εργαστηρίου του μαθήματος Πρωτόκολλα Επικοινωνίας Διαδικτύου το σπουδαστικό έτος 2004 – 2005 βάση του οδηγού σπουδών του τμήματος Τηλεπληροφορικής & Διοίκησης.

Οφείλουμε να ευχαριστήσουμε τους συναδέλφους/διδάσκοντες Ε. Παπανικολάου και Χ. Κρίνα για την συμβολή τους στην συγγραφή των σημειώσεων αυτών.

Οι διδάσκοντες

HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE

HTML

Η HTML (HyperText Markup Language – Γλώσσα Χαρακτηρισμού Υπερκειμένου) δεν είναι γλώσσα προγραμματισμού με την έννοια που γνωρίζουμε (Pascal, C/C++, κ.α.). Για την ακρίβεια είναι **γλώσσα χαρακτηρισμού**. Έτσι δεν περιέχει καμία από τις γνωστές δομές προγραμματισμού που έχουμε συναντήσει στις γλώσσες προγραμματισμού. Αντίθετα κάνει χρήση ετικετών (Tags). Οι ετικέτες «ανοίγουν και κλείνουν» με τους χαρακτήρες <...> και </...>. Πρέπει να τονιστεί ότι το κλείσιμο των ετικετών έχει καθιερωθεί από την τέταρτη έκδοση της HTML και μετά. Γι αυτό και επειδή οι Browsers είναι συμβατοί και με προγενέστερες εκδόσεις της HTML, δεν απαιτείται στα παραδείγματα – τις περισσότερες φορές – να κλείνουμε τις ετικέτες. Για συμβατότητα όμως με μελλοντικές εκδόσεις των Web Browsers προτείνουμε να κλείνετε τις ετικέτες.

Αρχεία σε HTML γράφονται σε οποιοδήποτε επεξεργαστή κειμένου¹ και αποθηκεύονται με κατάληξη .html ή .htm. Μάλιστα οι γνωστοί επεξεργαστές κειμένου π.χ. Microsoft Word, περιέχουν στους τύπους αρχείων και την μορφή αυτή. Επίσης δεν έχει νόημα αν γράφουμε κεφαλαία ή μικρά γράμματα ούτε υπολογίζοντα τα διάφορα κενά.

Στην συνέχεια το αρχείο ανοίγει με οποιοδήποτε Web Browser (π.χ. Microsoft Internet Explorer, Netscape Communicator) κάνοντας διπλό κλικ στο αρχείο με την κατάληξη .html που έχουμε δημιουργήσει. *Αξίζει να*

¹ Σε μορφή απλού κειμένου .txt χωρίς περαιτέρω ειδικές μορφοποιήσεις

σημειωθεί ότι ανάλογα με τον *Browser* μπορεί να υπάρχουν διαφορές στην εμφάνιση της σελίδας.

Μέσα από τον *Browser* μπορούμε να δούμε τον κώδικα της σελίδας πηγαίνοντας στο μενού:

Προβολή → Προέλευση

Αν κάνουμε κάποια αλλαγή η σελίδα ανανεώνεται κάνοντας κλικ στην ανανέωση.

Δομή Σελίδας HTML – Ετικέτες (Tags)

HTML(<HTML>...</HTML>)

Η σημαντικότερη ετικέτα είναι η *HTML* καθώς είναι αυτή που περικλείει όλα τα υπόλοιπα και ολόκληρο βέβαια το κείμενο. Δηλώνει ότι το κείμενο που περιβάλλει είναι ένα *HTML* αρχείο και πέρα από αυτό δίνει τη δυνατότητα στο πρόγραμμα ανάγνωσης να διακρίνει μεταξύ των διαφορετικών εκδόσεων της *HTML*. Μπορεί να περιλαμβάνει μόνο τις ετικέτες *HEAD* και *BODY*.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Τίτλος Σελίδας </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
.
.
.
</BODY>
</HTML>
```

HEAD και TITLE (<HEAD>...</HEAD> και <TITLE>...</TITLE>)

Η ετικέτα *HEAD* περιλαμβάνει πληροφορίες που αφορούν το κείμενο, αλλά δε εμφανίζονται σαν μέρος του κειμένου από τον *Browser*. Μια από

αυτές τις πληροφορίες είναι η ετικέτα TITLE. Η TITLE εμφανίζεται στην οθόνη του χρήστη ξεχωριστά από το υπόλοιπο κείμενο και συνήθως στη γραμμή τίτλου (Title Bar).

BODY(<BODY>...</BODY>)

Μέσα σε αυτή την ετικέτα περιλαμβάνεται όλο το κείμενο και ότι άλλο πρόκειται να εμφανιστεί από το πρόγραμμα ανάγνωσης. Δεν μπορεί να περιέχει άμεσα κείμενο, αλλά θα περιέχει άλλες ετικέτες οι οποίες με τη σειρά τους θα περιέχουν κείμενο.

Επιπλέον χρησιμοποιούνται και κάποιοι προσδιοριστές οι οποίοι επηρεάζουν την εμφάνιση ολόκληρης της σελίδας και τους οποίους θα δούμε παρακάτω (BGCOLOR, TEXT).

ΧΡΗΣΗ ΕΤΙΚΕΤΩΝ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΥ

Οι ετικέτες σχολιασμού δεν ακολουθούν ένα συγκεκριμένο κανόνα τοποθέτησης. Μπορείτε να τις χρησιμοποιείτε οπουδήποτε πιστεύετε ότι είναι λογικό ή απαραίτητο.

Σύνταξη: <!-- ΚΕΙΜΕΝΟ -->

Χρήση: Χρησιμοποιούνται για να εισάγονται πληροφορίες που δεν θα εμφανίζονται στο πρόγραμμα ανάγνωσης ιστοσελίδων.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ

Οι επικεφαλίδες επιτελούν τον ίδιο σκοπό πως και σε ένα βιβλίο. Οι HTML επικεφαλίδες κυμαίνονται από επίπεδο 1, που είναι το μεγαλύτερο, μέχρι επίπεδο 6, που είναι το μικρότερο.

Σύνταξη: <H1> ΚΕΙΜΕΝΟ </H1> ως <H6> ΚΕΙΜΕΝΟ </H6>

Π.χ.

<H1> Heading level one </H1>

<H2> Heading level two </H2>

<H3> Heading level three </H3>

<H4> Heading level four </H4>

<H5> Heading level five </H5>

<H6> Heading level six </H6>

Η μορφή με την οποία θα εμφανιστεί στο πρόγραμμα ανάγνωσης είναι η ακόλουθη:

Heading level one

Heading level two

Heading level three

Heading level four

Heading level five

Heading level six

ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΓΡΑΦΩΝ

Η ετικέτα <P> δηλώνει την αρχή μιας παραγράφου και μπορεί να βρίσκεται οπουδήποτε μέσα σε μια γραμμή ενός αρχείου HTML

Σύνταξη: <P> KEIMENO ή

<P> KEIMENO </P>. Η ετικέτα τερματισμού θεωρείται προαιρετική.

ΑΛΛΑΓΗ ΓΡΑΜΜΩΝ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Χρήση: Αλλάζει γραμμή ή δημιουργεί μια κενή γραμμή.

Σύνταξη:

Μπορούμε να εισάγουμε όσες αλλαγές γραμμής θέλετε. Η
 είναι μια μονή ετικέτα χωρίς αντίστοιχη ετικέτα τερματισμού ,που τοποθετείται είτε σε καινούργια γραμμή είτε στο τέλος μιας γραμμής .

Μορφοποίηση Κειμένου

Η έμφαση στο κείμενο συνήθως επιτυγχάνεται χρησιμοποιώντας ένα στυλ ή ένα συνδυασμό τριών στυλ:

1. ΤΗΝ ΕΝΤΟΝΗ ΓΡΑΦΗ: Σύνταξη: ΚΕΙΜΕΝΟ
2. ΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΦΗ: Σύνταξη: <I> ΚΕΙΜΕΝΟ </I>
3. ΤΗΝ ΥΠΟΓΡΑΜΜΙΣΗ: Σύνταξη: <U> ΚΕΙΜΕΝΟ </U>

π.χ <I><U> ΚΕΙΜΕΝΟ </U></I>

Εκθέτης:

Σύνταξη: t³ → t³

Δείκτης:

Σύνταξη: t₁₂ → t₁₂

Στοίχιση: π.χ.(1) <p align="center"> ... </p>, ή "left", "right"

Π.χ.(2) <center> ... </center>

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΤΙΚΕΤΕΣ:

ΔΙΑΚΡΙΤΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ

π.χ ΚΕΙΜΕΝΟ <STRIKE> ΚΕΙΜΕΝΟ</STRIKE>

ΑΝΑΒΟΣΒΗΜΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ (Δεν Λειτουργεί Πάντα!!!)

Σύνταξη: <BLINK> ΚΕΙΜΕΝΟ</BLINK>

BIG – SMALL

Σύνταξη: ΑΥ<BIG> ΡΙΟ </BIG> → ΑΥΡΙΟ

ΑΥ<SMALL> ΡΙΟ </SMALL> → ΑΥΡΙΟ

ΜΕΓΕΘΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑΣ ()

Στην HTML μπορούμε να έχουμε μια λέξη ή και έναν χαρακτήρα σε διαφορετικό μέγεθος από υπόλοιπους. Το προκαθορισμένο μέγεθος είναι 3 και η κλίμακα κυμαίνεται από 1 ως και 7. Αν δεν αλλάξουμε το μέγεθος τότε

εξακολουθεί να ισχύει το τελευταίο που είχαμε ορίσει. Είναι :

 This is text at a size of 1.

 This is text at a size of 2.

 This is text at a size of 3.

 This is text at a size of 4.

 This is text at a size of 5.

 This is text at a size of 6.

 This is text at a size of 7.

Η παρακάτω μορφή είναι αυτή με την οποία θα εμφανιστεί σε πρόγραμμα ανάγνωσης:

This is text at a size of 1. This is text at a size of 2. This is text at a size of 3. This is text at a size of 4. This is text at a size of 5. This is text at a size of 6. This is text at a size of 7.

Βλέπουμε ότι στο τέλος επανερχόμαστε στο καθορισμένο μέγεθος (ή και σε όποιο επιθυμούσαμε), ώστε να μη συνεχίσουμε με το 7 μέγεθος.

Καθορισμός είδος & χρώματος γραμματοσειράς

Σύνταξη: π.χ.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΕΝΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΘΩΡΙΩΝ

Για να κερδίσουμε λίγο χώρο στην αριστερά και δεξιά πλευρά χρησιμοποιούμε το HTML στοιχείο που καλείται BLOCKQUOTE.

Σύνταξη: <BLOCKQUOTE>

Π.Χ <BODY>
 <BLOCKQUOTE>
 <P>.....


```
.....
</BLOCKQUOTE>
</BODY>
```

H ETIKETA <PRE>.....</PRE>

Εμφανίζει προ-μορφοποιημένο κείμενο ,που συνήθως περιλαμβάνει επιπλέον λευκό χώρο και κενές γραμμές, όπως ακριβώς το έχουμε γράψει.

Σύνταξη: <PRE> ΚΕΙΜΕΝΟ </PRE>

Π.χ. <PRE> *****

* ΤΕΙ ΑΡΤΑΣ *

***** </PRE>

Σημ. Αν δεν χρησιμοποιούσαμε την ετικέτα PRE τότε το αποτέλεσμα θα ήταν το παρακάτω αφού έχουμε αναφέρει ότι η HTML δεν λαμβάνει υπόψιν τα κενά ή από γραμμές.

***** ΤΕΙ ΑΡΤΑΣ *****

ΧΡΗΣΗ ΟΡΙΖΟΝΤΙΩΝ Γραμμών (ΧΑΡΑΚΩΝ)

Χρήση: Οριζόντιες γραμμές που εμφανίζονται για να διαχωρίσουν ενότητες από εγγράφου.

Π.χ. <HR size="2" width="50%" align="center" color="red">

!!!Η ετικέτα τερματισμού απαγορεύεται.

Το μήκος (WIDTH) μπορεί να καθοριστεί με δυο τρόπους : ο από αναφέρεται σε ποσοστό επί τοις εκατό του μήκους από οθόνης και ο από είναι σε εικονοστοιχεία (pixels). Έτσι, καθορίζοντας WIDTH=50% θα πάρουμε μια ευθεία γραμμή με μήκος ίσο με το μισό του παράθυρου, ενώ με WIDTH=200 θα πάρουμε μια ευθεία με μήκος ίσο με 200 εικονοστοιχεία.

Το μέγεθος (SIZE) ορίζεται σε εικονοστοιχεία και το προκαθορισμένο μήκος ποικίλει ανάλογα με το πρόγραμμα ανάγνωσης (μπορεί να είναι 2 ή 3 εικονοστοιχεία).

Το κεντράρισμα (ALIGN) έχει τη σημασία της στοίχισης στο κέντρο (CENTER), δεξιά (RIGHT) ή αριστερά (LEFT).

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ

Σύνταξη: <BODY bgcolor="black"> ή

<BODY bgcolor="#000000">

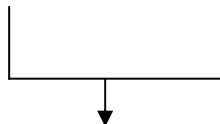


όποτε χρησιμοποιείτε δεκαεξαδικό χρώμα στην HTML θα πρέπει να προηγείται από τιμής ένα σύμβολο #

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ

Σύνταξη: < BODY bgcolor="black" text="white"> ή

<BODY bgcolor="#000000" text="#FFFFFF">



Γίνεται χρήση δεκαεξαδικού χρώματος

ΛΙΣΤΕΣ

Α. Μη διατεταγμένες (μη αριθμημένες) λίστες

```

        "circle"
<UL type= «square">
        "disc" (Προκαθορισμένη Ρύθμιση)

<LI>..... </LI>

...

<LI>.....</LI>
</UL>

```

Σημ. Το TYPE καθορίζει το είδος από λίστας.

Π.χ. <HTML>
 <HEAD>
 <TITLE> ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ </TITLE>
 </HEAD>
 <BODY>
 <P> ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ </P>

 ΤΜΗΜΑ ΦΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
 ΤΜΗΜΑ ΑΝΘΟΚΟΜΙΑΣ
 ΤΜΗΜΑ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
 ΤΜΗΜΑ ΖΩΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

 </BODY>
 </HTML>



ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ

- ΤΜΗΜΑ ΦΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
- ΤΜΗΜΑ ΑΝΘΟΚΟΜΙΑΣ
- ΤΜΗΜΑ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
- ΤΜΗΜΑ ΖΩΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Β. Διατεταγμένες (αριθμημένες) λίστες

Όμοια μόνο που αντί για UL έχουμε OL.

```
<OL type="I" > ..... </OL>
```

Type= "A"
 "a"
 "I"
 "i"
 "1" (Προκαθορισμένη Ρύθμιση)

Π.Χ

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P> ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ </P>
<OL type="1">
<LI> ΤΜΗΜΑ ΦΥΤΙΚΗΣ </LI>
<LI> ΤΜΗΜΑ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ </LI>
<LI>ΤΜΗΜΑ ΑΝΘΟΚΟΜΙΑΣ</LI>
</OL>
</BODY>
</HTML>
```



ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ

1. ΤΜΗΜΑ ΦΥΤΙΚΗΣ
2. ΤΜΗΜΑ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
3. ΤΜΗΜΑ ΑΝΘΟΚΟΜΙΑΣ

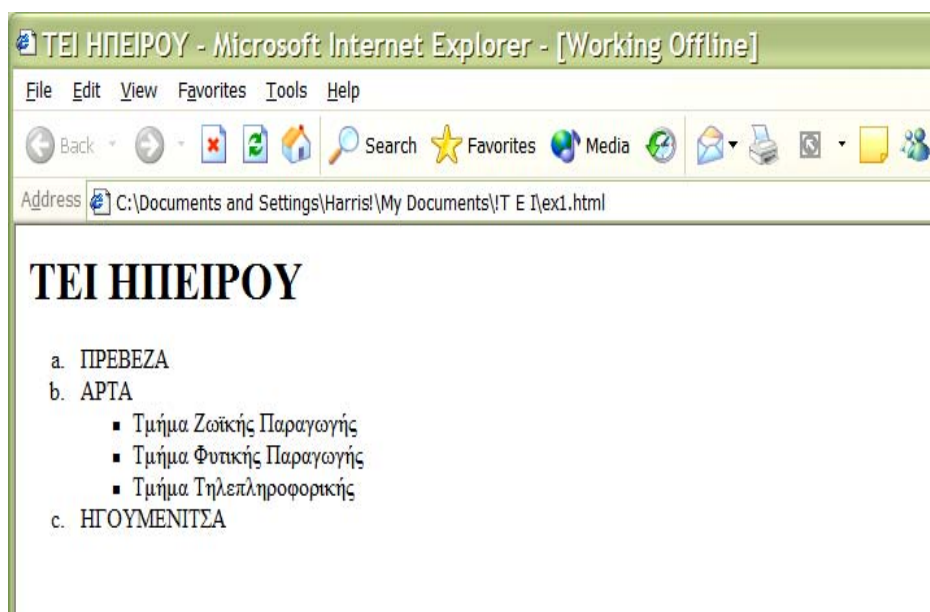
Γ. Ένθετες Λίστες

Έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε λίστα δυο ή και περισσότερων επιπέδων, συνδυάζοντας διατεταγμένες και μη-διατεταγμένες λίστες – αν τα δεδομένα από το απαιτούν, απλά με το να «φωλιάσουμε» τη μία λίστα μέσα στη άλλη.

Π.χ.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ </TITLE>
```

```
</HEAD>
<BODY>
  <H1> ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ </H1>
  <OL TYPE= "a">
    <LI> ΠΡΕΒΕΖΑ </LI>
    <LI> ΑΡΤΑ </LI>
      <UL TYPE= "SQUARE">
        <LI> Τμήμα Ζωϊκής Παραγωγής </LI>
        <LI> Τμήμα Φυτικής Παραγωγής </LI>
        <LI> Τμήμα Τηλεπληροφορικής </LI>
      </UL>
    <LI> ΗΓΟΥΜΕΝΙΤΣΑ </LI>
  </OL>
</BODY>
</HTML>
```



ΠΙΝΑΚΕΣ

Σύνταξη:

```

<TABLE>
  <TR>
    <TD>
      </TD>
    ...
  </TR>
  ...
</TABLE>

```

TR: Ορίζω αρχή από γραμμής

TD: Δημιουργία κελιού δεδομένων

Σημ. TH: Επικεφαλίδες Στηλών/Γραμμών

π.χ

```

<TABLE WIDTH="585"
  <TR>
    <TD WIDTH="200">
  </TD>
</TR>
</TABLE>

```

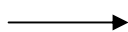
Δημιουργούμε πίνακα που θα καλύπτει ολόκληρη τη σελίδα, χρησιμοποιώντας το μέγιστο πλάτος των 585 pixels. Δημιουργούμε έπειτα κελί δεδομένων πλάτους 200 pixels.

Π.χ

```

<TABLE>
  <TR>
    <TH> ARTA </TH>
    <TD> 1 </TD>
    <TD> 2 </TD>
  </TR>
  <TR>
    <TH> PREVEZA </TH>
    <TD> 3 </TD>
    <TD> 4 </TD>
  </TR>
</TABLE>

```



ARTA	1	2
PREVEZA	3	4

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΛΕΞΑΝΤΑΣΣύνταξη: <TABLE>

<CAPTION> ΚΕΙΜΕΝΟ </CAPTION>

ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΠΙΝΑΚΩΝΠ.Χ <TABLE WIDTH="585" BORDER="0">

<TR>

<TD

</TD>

...

</TR>

</TABLE>



Η ρύθμιση από περιγράμματος σε "0" κάνει το περίγραμμα του πίνακα αόρατο. Ενώ αν θέλουμε να προσθέσουμε ένα περίγραμμα που θα από βοηθά να βλέπουμε το πλέγμα του πίνακα, ρυθμίζουμε τη τιμή περιγράμματος σε "1".

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΩΡΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ

<TABLE BORDER="1" CELLPADDING="20">

<TR>

<TD>

.....

.....ΚΕΙΜΕΝΟ.....

</TD>

</TR>

</TABLE>

Για να προσθέσουμε χώρο ανάμεσα στο εσωτερικό περιεχόμενο των κελιών και το περίγραμμα του κελιού χρησιμοποιούμε το χαρακτηριστικό CELLPADDING και μια αριθμητική τιμή.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΕΝΟΥ ΧΩΡΟΥ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ

```
<TABLE BORDER="1" CELSPACING="20">  
<TR>  
<TD WIDTH="200"> Ορίζουμε κελί πλάτους 200 pixels.  
  ΤΜΗΜΑ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
</TD>  
<TD WIDTH="200">  
  ΤΜΗΜΑ ΦΥΤΙΚΗΣ  
</TD>  
</TR>  
</TABLE>
```

Δημιουργούμε κενό χώρο ανάμεσα στα κελιά του πίνακα χρησιμοποιώντας το χαρακτηριστικό cellpadding και μια αριθμητική τιμή, που αντιπροσωπεύει τον αριθμό των pixels που θα προστεθεί ανάμεσα σε κάθε κελί του πίνακα.

ΡΥΘΜΙΣΗ ΑΠΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΗΣ ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ

```
<TABLE WIDTH="585" BORDER="0">  
<TR>  
<TD WIDTH="300" VALIGN="TOP">  
</TD>  
</TR>  
</TABLE>
```

Οι πληροφορίες που βρίσκονται μέσα στα κελιά μπορούν να στοιχισθούν κατακόρυφα μέσα στο κελί. Αρχικά χρησιμοποιούμε το χαρακτηριστικό valign (vertical align) και μετά επιλέγουμε την κατάλληλη τιμή στοίχισης για τα περιεχόμενα του κελιού. Οι τιμές είναι: top, middle, bottom.

ΡΥΘΜΙΣΗ ΑΠΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑΣ ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ

```
<TABLE WIDTH="585" BORDER="0">  
<TR>  
<TD WIDTH="300" VALIGN="TOP" ALIGN="LEFT">  
</TD>  
<TD WIDTH="285">  
</TD>  
</TR>  
</TABLE>
```

Χρησιμοποιώντας το χαρακτηριστικό align οι πληροφορίες που βρίσκονται μέσα στα κελιά μπορούν να στοιχισθούν στον οριζόντιο άξονα μέσα στο κελί. Οι τιμές για την οριζόντια στοίχιση είναι: left, center, right.

ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΥΨΟΥΣ ΤΩΝ ΚΕΛΙΩΝ

```
<TABLE WIDTH="585" BORDER="0">  
<TR>  
<TD WIDTH="200" HEIGHT="200">  
</TD>  
</TR>  
</TABLE>
```

Σημ. Το height ρυθμίζει το ύψος των κελιών σε pixels.

ΣΥΓΧΩΝΕΥΣΗ ΚΕΛΙΩΝ

Με τη συγχώνευση κελιών μπορείτε να συνδυάσετε (να ενώσετε) δύο ή περισσότερα κελιά σε μια γραμμή ή σε μια στήλη σε ένα μεγαλύτερο κελί. Αυτό είναι χρήσιμο όταν θέλετε να εμφανίσετε έναν τίτλο κατά μήκος από επάνω ή από κάτω πλευράς του πίνακά από. Είναι από χρήσιμο όταν θέλετε να εμφανίσετε μια κεφαλίδα κατά μήκος πολλών γραμμών ή στηλών.

Χρησιμοποιήστε την ιδιότητα <COLSPAN> με τον κωδικό <TH> ή <TD> για να συγχωνεύσετε ένα κελί κατά μήκος στηλών. Χρησιμοποιήστε την ιδιότητα <ROWSPAN> με τον κωδικό <TH> ή <TD> για να συγχωνεύσετε ένα

κελί κατά μήκος γραμμών. Όταν συγχωνεύετε ένα κελί κατά μήκος στηλών ή γραμμών ή και τα δύο πρέπει να καθορίσετε τον αριθμό των κελιών που θέλετε να συμπεριλάβετε.

Η χρήση από συγχώνευσης κελιών (ROWSPAN – COLSPAN) γίνεται κατανοητή με τα παρακάτω τρία παραδείγματα.

Π.χ. 1

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Product List and Prices</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<H1><CENTER>Product List and Prices</CENTER></H1>
<CENTER>
<TABLE BORDER="10">
<TR>
<TH COLSPAN="3">New Spring Line</TH>
</TR>
<TR>
<TH>Product Name and Description</TH>
<TH>Price Per Unit</TH>
<TH>Units Available</TH>
</TR>
<TR>
<TD>Blouse – red silk</TD>
<TD>$39.95</TD>
<TD>150</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Pants – black cotton</TD>
<TD>$57.98</TD>
<TD>300</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```



Product List and Prices

New Spring Line		
Product Name and Description	Price Per Unit	Units Available
Blouse - red silk	\$39.95	150
Pants - black cotton	\$57.98	300

π.χ. 2

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Product List and Prices</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<H1><CENTER>Product List and Prices</CENTER></H1>
<CENTER>
<TABLE BORDER="10">
<TR>
    <TH ROWSPAN="3">Sierra Fashions</TH>
    <TH>Product Name and Description</TH>
    <TH>Price Per Unit</TH>
    <TH>Units Available</TH>
</TR>
<TR>
    <TD>Blouse – red silk</TD>
    <TD>$39.95</TD>
    <TD>150</TD>
</TR>
<TR>
    <TD>Pants – black cotton</TD>
    <TD>$57.98</TD>
    <TD>300</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>

```



π.χ.3

```

<TABLE BORDER="10">
<TR>
  <TH>Schedule</TH>
  <TD>Othello</TD>
  <TD>Hamlet</TD>
  <TD>Julius Caesar</TD>
</TR>
<TR>
  <TD>Preview</TD>
  <TD COLSPAN="2" ROWSPAN="2">To Be Announced</TD>
  <TD>Aug.28, 2000</TD>
</TR>
<TR>
  <TD>Opening Night</TD>
  <TD>Sep.30, 2000</TD>
</TR>
</TABLE>

```

**ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ**

```

<TABLE WIDTH="100%" BORDER="0" BORDERCOLOR="BLUE">
<TR>
  <TD WIDTH="200" BGCOLOR="RED">
  </TD>
  <TD WIDTH="100%">
  </TD>
</TR>
</TABLE>

```

Προσθήκη χρώματος
 προσθήκη χρώματος κελιού περιγράμματος

EΙΚΟΝΕΣ

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ

```
<BODY>  
<IMG SRC="/images/image.gif">2  
</BODY>
```

ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΥΨΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΛΑΤΟΥΣ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

```
<BODY>  
<IMG SRC="/images/image.gif" height="150" width="95">  
</BODY>
```

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

```
<IMG SRC="images/image.gif" height="150" width="95" alt="cartoon">
```

Το εναλλακτικό κείμενο χρησιμοποιείται για να δώσει μια σύντομη περιγραφή μιας εικόνας για άτομα που επισκέπτονται την σελίδα. Ένας από λόγος για την προσθήκη αυτού του χαρακτηριστικού είναι γιατί τα γραφικά προγράμματα ανάγνωσης ιστοσελίδων εμφανίζουν το εναλλακτικό κείμενο ως επεξήγηση οθόνης καθώς το ποντίκι περνά πάνω από το γραφικό.

ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΗ ΣΤΟΙΧΙΣΗ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΚΕΙΜΕΝΟ

```
<IMG SRC="images/image.gif" height="150" width="95" alt="cartoon"  
top  
align="middle" >  
bottom
```

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΣΤΟΙΧΙΣΗ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΚΕΙΜΕΝΟ

```
<IMG SRC="image/image.gif" height="150" width="95" alt="cartoon"  
right  
align="center">  
left
```

² Προσοχή στην διαδρομή του αρχείου της εικόνας στον σκληρό δίσκο!

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΟΡΙΖΟΝΤΙΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΕΙΜΕΝΟ

```
<IMG SRC="images/image.gif" height="150" width="95" alt="cartoon" hspace="30">
```

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

```
<IMG SRC="images/image.gif" height="150" width="95" alt="cartoon" hspace="30"
vspace="20">
```

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ

```
<BODY BACKGROUND="/images/image.gif">
```

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ (ΔΕΣΜΟΙ – ΥΠΕΡΣΥΝΔΕΣΕΙΣ)

A. Τίτλος Συνδέσμου

B. Τίτλος Συνδέσμου

Π.χ.

```
<A HREF="http://www.in.gr"> Δεσμός στο IN.GR </A>
```

```
<A HREF="/media/my_music.wav"> My Music!!!</A>
```

```
<A HREF="C:/MyWeb/main.html"> My Web Page! </A>
```

Μπορούμε να στείλουμε e-mail μέσα από μια σελίδα του ιστού. Απλώς εισάγοντας κάποιες εντολές HTML ανοίγει μια φόρμα στη οποία γράφουμε το μήνυμα. Έτσι, έχουμε :

```
<A HREF="MAILTO:person@internet.mail.address">send e-mail</A>
```

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ

```
<EMBED SRC="media/media.mov">
```

Πλαίσια (Frames)

Πολλές από τις web σελίδες που υπάρχουν σήμερα είναι απλές αυτόνομες σελίδες. Στην περίπτωση όμως που θέλουμε να διαιρέσουμε μια ιστοσελίδα σε πολλά διαφορετικά τμήματα χρησιμοποιούμε τα **πλαίσια**.

Τα πλαίσια είναι πολύ κατάλληλα για τις παρακάτω χρήσεις:

- Όταν θέλουμε να παραμένει σταθερό ένα τμήμα της ιστοσελίδας μας (που περιέχει συνήθως τους υπερσυνδέσμους, το λογότυπο της εταιρείας μας ή άλλα γραφικά) και τα υπόλοιπα τμήματα να αλλάζουν ώστε να εμφανίζεται σε αυτά το αποτέλεσμα των υπερσυνδέσμων κλπ.
- Για να δημιουργήσουμε πίνακες περιεχομένων σε μια «στήλη» της ιστοσελίδας μας ώστε οι χρήστες να μεταβαίνουν στις σελίδες τεκμηρίωσης χωρίς να είναι υποχρεωμένοι να γυρίζουν κάθε φορά πίσω στην αρχική σελίδα περιεχομένων προκειμένου να συνεχίσουν την πλοήγηση. Έτσι ο πίνακας περιεχομένων είναι πάντα μπροστά τους.

Ποια όμως είναι τα μειονεκτήματα των πλαισίων;

- Σχεδιάζοντας τις σελίδες σας κατ' αυτόν τον τρόπο έχετε να κάνετε με περισσότερα αρχεία. Όταν μετατρέπεται σε πλαίσιο, ένα απλό αρχείο HTML, μπορεί να καταλήξει να αποτελείται απο 3,4, ή ίσως 12 HTML αρχεία! Επομένως για το χρήστη το βασικότερο μειονέκτημα που προκύπτει είναι ότι μια σελίδα με πλαίσια αργεί περισσότερο να φορτώσει και να εμφανιστεί στην οθόνη του.
- Τέλος, υπάρχει η πιθανότητα οι σελίδες σας να μην είναι διαθέσιμες στους χρήστες εκείνους που ο browser τους δεν υποστηρίζει πλαίσια - αν και οι περισσότεροι browsers στις μέρες μας έχουν αυτή τη δυνατότητα.

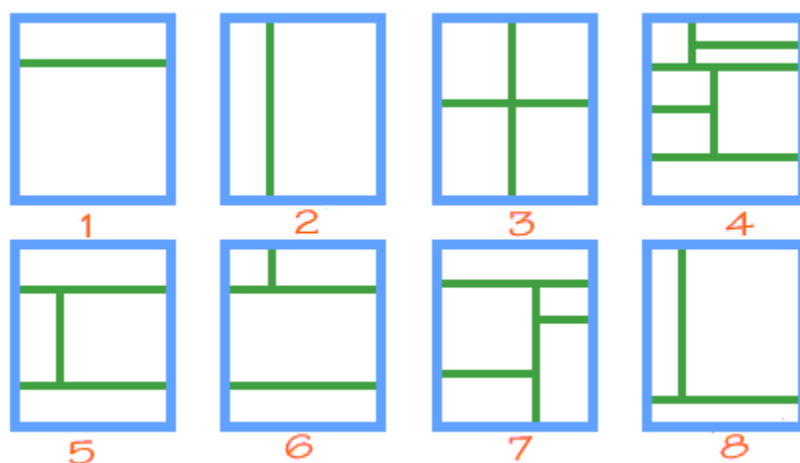
- Η εμφάνιση των σελίδων εξαρτάται από την ανάλυση της οθόνης του επισκέπτη.

Τα βασικά για τα πλαίσια

Για να δημιουργήσουμε μια σελίδα με πλαίσια πρέπει να δημιουργήσουμε **πολλές HTML σελίδες**.

Μια ιστοσελίδα που χρησιμοποιεί πλαίσια αποτελείται από το **κύριο αρχείο HTML** (αρχείο δόμησης) που στην ουσία είναι το σχέδιο για την διαμόρφωση της σελίδας, που καθορίζει τα *framesets*, ή αλλιώς τη διαμόρφωση των περιοχών των πλαισίων της σελίδας. Αυτό είναι το αρχείο που φορτώνει τη δομή των πλαισίων και που αντιπροσωπεύει τη URL της σελίδας.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλούς τρόπους για να διαμοιράσετε μια σελίδα:



Κάθε μια από τις υπο-περιοχές αντιστοιχεί σε ένα αρχείο HTML που ορίζει τι περιέχει το συγκεκριμένο πλαίσιο. Έτσι, το πρώτο βήμα είναι να σχεδιάσετε πώς θα πρέπει να χωριστεί η σελίδα και πόσο σχετικό χώρο χρειάζεται κάθε περιοχή.

Βλέποντας τα παραπάνω σκίτσα, το **παράδειγμα 1** αποτελείται από 2 γραμμές και το **παράδειγμα 2** από 2 στήλες. Το **παράδειγμα 3** μπορείτε να το αντιμετωπίσετε είτε ως 2 γραμμές, που κάθε μια έχει 2 στήλες, είτε ως 2 στήλες που περιέχουν 2 γραμμές. Το **παράδειγμα 5** μπορείτε να το δείτε σαν 3 γραμμές, που η μεσαία γραμμή έχει 2 στήλες. Παρόμοια για το **παράδειγμα 6** με τη διαφορά ότι η 1η γραμμή έχει τις δυο στήλες.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1^ο

Για να δημιουργήσουμε το κύριο αρχείο HTML που περιέχει τη διάταξη χρησιμοποιούμε τη σήμανση **<frameset>** (σύνολο πλαισίων), αντί της σήμανσης **<body>**, ως εξής:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>FRAMES</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<FRAMESET ROWS="50, 30%, *" >
```

το μέγεθος εξαρτάται από τα προηγούμενα

```
<FRAME NAME="top" SRC="top.html">
```

```
<FRAME NAME="middle" SRC="middle.html">
```

```
<FRAME NAME="bottom" SRC="bottom.html">
```

```
</FRAMESET>
```

```
<NOFRAMES> This is what someone would see who does not have a web  
browser that can display frames.</NOFRAMES>
```

```
</HTML>
```

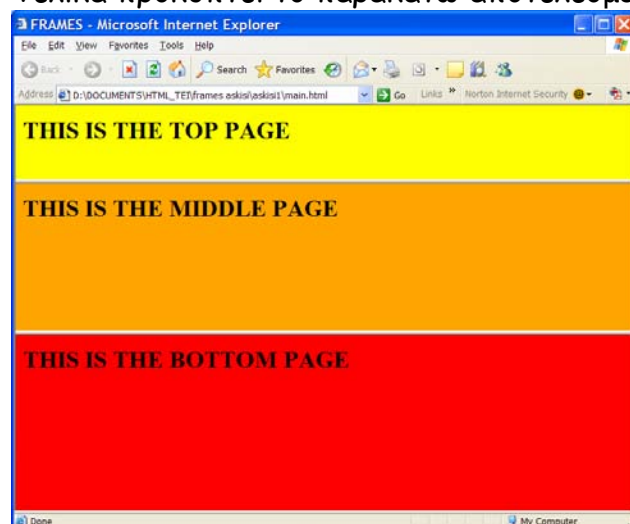
Κάθε **frameset** καθορίζει ένα σύνολο από γραμμές ή στήλες (δηλαδή **<FRAMESET ROWS=...>** ή **<FRAMESET COLS=...>**). Οι τιμές μετά τα **ROWS** και **COLS** ορίζουν το μέγεθος της περιοχής της οθόνης που θα καταλαμβάνει κάθε γραμμή/στήλη, είτε σε **pixels** είτε σε ποσοστό του μεγέθους του παραθύρου του browser. Κάθε πλαίσιο ορίζεται με τη σήμανση **<FRAME>** έχει ένα μοναδικό όνομα και καλεί να ανοίξει μέσα σ' αυτό το ανάλογο αρχείο με την έκφραση **SRC**. Στο παραπάνω παράδειγμα το αποτέλεσμα θα είναι να δημιουργηθούν 3 γραμμές.

Στη συνέχεια δημιουργούμε τις 3 σελίδες `top.html`, `middle.html` και `bottom.html` με το γνωστούς κανόνες γραφής HTML κώδικα. Ο κώδικας π.χ. για την `top.html` είναι:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>FRAMES</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="yellow">
<H1>THIS IS THE TOP PAGE</H1>
</BODY>
</HTML>
```

Όμοια και ο κώδικας των υπόλοιπων σελίδων.

Τελικά προκύπτει το παρακάτω αποτέλεσμα:



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2ο

Στο παράδειγμα που ακολουθεί, με το `BORDER` ορίζουμε το πάχος των διαχωριστικών γραμμών των πλαισίων σε pixels και με το `BORDERCOLOR` το χρώμα τους. Με το `TARGET` καθορίζουμε το πού θα εμφανίζεται το αποτέλεσμα των συνδέσμων και υπάρχουν οι εξής επιλογές:

όνομα	Γράφουμε το όνομα του πλαισίου στο οποίο θα εμφανιστεί Το αποτέλεσμα του συνδέσμου
_blank	Σε νέο παράθυρο
_top	Στο ίδιο παράθυρο χωρίς όμως πλαίσια (καλύπτει τα πλαίσια)
_self	Στο ίδιο πλαίσιο που είναι ο σύνδεσμος
_parent	Στο σύνολο πλαισίων που περιέχει το πλαίσιο με το σύνδεσμο

`main.html`

```
<HTML>
<HEAD>
```

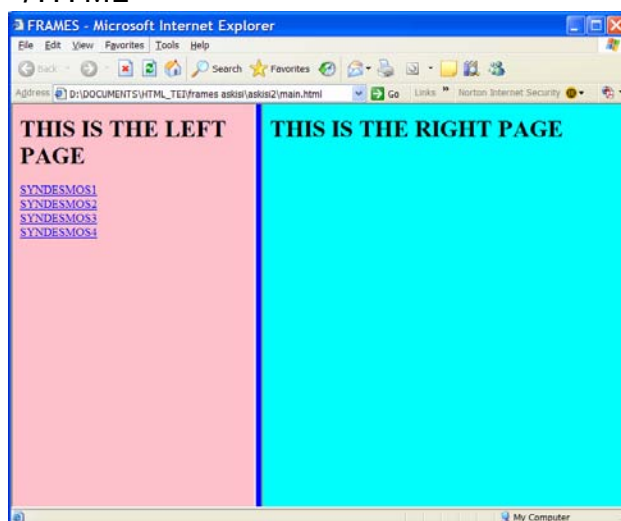
```
<TITLE>FRAMES</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="40%,*"  BORDER="7"  BORDERCOLOR="blue">
<FRAME NAME="left" SRC="left.html">
<FRAME NAME="right" SRC="right.html">
</FRAMESET>
</HTML>
```

left.html

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>FRAMES</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="pink">
<H1>THIS IS THE LEFT PAGE</H1>
<A HREF="link.html" TARGET="_blank" >SYNDESMOS1</A><BR>
<A HREF="link.html" TARGET="_top" >SYNDESMOS2</A><BR>
<A HREF="link.html" TARGET="_self" >SYNDESMOS3</A><BR>
<A HREF="link.html" TARGET="_parent" >SYNDESMOS4</A>
</BODY>
</HTML>
```

right.html

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>FRAMES</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="cyan">
<H1>THIS IS THE RIGHT PAGE</H1>
</BODY>
</HTML>
```



Παρατηρήσεις:

1. Για να δημιουργήσω εμφωλευμένα πλαίσια όπως το σχήμα της Εικόνας 1 χρησιμοποιώ δύο σημάνσεις <FRAMESET> ως εξής:

```
<FRAMESET ROWS="110, *">
  <FRAME NAME= "f1" SRC="a.html">
  <FRAMESET COLS="150, *">
    <FRAME NAME= "f2" SRC="b.html">
    <FRAME NAME= "f3" SRC="c.html">
  </FRAMESET>
</FRAMESET>
```

2. Ανάλογα και για την Εικόνα 2.

1	
2	3

Εικόνα 1

	1
2	3

Εικόνα 2

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 3ο (Εμφωλευμένα πλαίσια)real-frame.html

```
<!-- KYRIA SELIDA : -->
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> PAGE WITH REAL FRAMES </TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="125,*">
  <FRAME SRC="choice.html" NAME="LEFT">
  <FRAMESET ROWS="60,*">
    <FRAME SRC="top.html" NAME="TOP">
    <FRAME SRC="choice1.html" NAME="MAIN">
  </FRAMESET>
</FRAMESET>
</BODY>
</HTML>
```

top.html

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> top </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="BLUE" text="red">
```

```
<H1> TOP OF THE PAGE </H1>
</BODY>
</HTML>
```

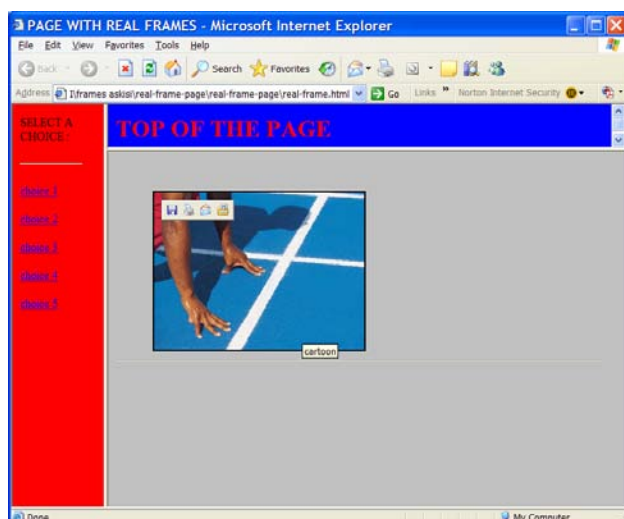
choice.html

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> choice </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="RED" text="BLACK">
<P> SELECT A CHOICE : </P>
<HR>
<P><A HREF="choice1.html" TARGET="MAIN"> choice 1 </A></P>
<P><A HREF="choice2.html" TARGET="MAIN"> choice 2 </A></P>
<P><A HREF="choice3.html" TARGET="MAIN"> choice 3 </A></P>
<P><A HREF="choice4.html" TARGET="MAIN"> choice 4 </A></P>
<P><A HREF="choice5.html" TARGET="MAIN"> choice 5 </A></P>
</BODY>
</HTML>
```

choice1.html

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> THE MAIN WINDOW OF THE FRAME </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="SILVER" text="GREEN">
<br><br>

<hr>
</BODY>
</HTML>
```



- Στην περίπτωση που επιθυμούμε όλοι οι σύνδεσμοι μιας σελίδας να ανοίγουν σε ένα προκαθορισμένο πλαίσιο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη σήμανση BASE μέσα στο HEAD, ως εξής:
 <HEAD>
 <BASE TARGET="Όνομα πλαισίου">
 </HEAD>
- Στην ετικέτα FRAME μπορώ να βάλω την έκφραση SCROLLING="yes" ή "no" για να εμφανίζονται πάντα ράβδοι κύλισης στα πλαίσια ή όχι αντίστοιχα.
- Στην ετικέτα FRAME μπορώ να βάλω την έκφραση NORESIZE ώστε να μη μπορεί ο χρήστης να σύρει τη διαχωριστική γραμμή των πλαισίων.

ΦΟΡΜΕΣ

Οι φόρμες χρησιμοποιούνται ευρέως σήμερα στις ιστοσελίδες για την εισαγωγή στοιχείων. Στα πλαίσια των δυνατοτήτων της HTML οι φόρμες απλά «σχεδιάζονται», ενώ για τον έλεγχο και την αποστολή των στοιχείων χρησιμοποιούνται άλλες τεχνικές (γλώσσες Script, Βάσεις Δεδομένων, κ.α.)

Οι φόρμες εισάγονται στον κώδικα της HTML με την ετικέτα:

```
<Form name= "form1">
```

...

```
</Form>
```

Σημ. Στην φόρμα και σε όλα τα στοιχεία της δίνουμε σχεδόν πάντα ένα όνομα NAME, απαραίτητο για την διαχείριση της φόρμας και των στοιχείων της από π.χ. Script. Πολλές φορές αυτό γίνεται σε συνδυασμό με το VALUE.

Βασικά Στοιχεία μιας Φόρμας στο Ίντερνετ

text

Στο πλαίσιο κειμένου textbox, εισάγει ο χρήστης κείμενο (χαρακτήρες)

```
<INPUT TYPE= "text" NAME= "text1" SIZE= "50" MAXLENGTH= "45">
```

MAXLENGTH: μέγιστος αριθμός χαρακτήρων

SIZE: πλάτος πλαισίου

Αν χρησιμοποιήσω το VALUE τότε η τιμή που του δίνω εμφανίζεται μέσα στο πλαίσιο κειμένου. Αυτή η τιμή μπορεί να σβηστεί από τον χρήστη.

password

Όμοια με το text (αντί για text βάζω password) και αντί να βλέπω τους χαρακτήρες εμφανίζονται αστεράκια *****

textarea

Στο υπόμνημα textarea συμπληρώνει ο χρήστης της φόρμας κείμενο αρκετών χαρακτήρων (π.χ. σχόλια, περιγραφή προβλήματος, κ.α.)

```
<TEXTAREA NAME= "text2" ROWS= "5" COLS= "30">
```

...

```
</TEXTAREA>
```

ROWS: γραμμές

COLS: στήλες (σε χαρακτήρες)

☐ ☒ **checkbox**

Στα checkbox ο χρήστης επιλέγει μεταξύ κάποιων τιμών/επιλογών. Συνήθως μπορεί να επιλέξει παραπάνω από μια τιμή σε αντίθεση με τα radiobutton όπου ο χρήστης συνήθως επιλέγει μία από τις διαθέσιμες τιμές/επιλογές.

```
<INPUT TYPE= "checkbox" NAME= "check1">
```

Σημ. Συχνά γίνεται και χρήση του VALUE με τιμές checked ή on (ή σκέτο CHECKED), για να δείξουμε αν είναι επιλεγμένο ή όχι το checkbox. (βλ. SCRIPT)

○ ◎ **radio**

```
<INPUT TYPE= "radio" NAME= "radio1">
```

Σημ. Εδώ δίνοντας την ίδια τιμή στο VALUE ομαδοποιούμε τα radiobuttons έτσι ώστε η επιλογή ενός από αυτά να αποκλείει την επιλογή κάποιου άλλου (Βλ. παραδείγματα)

Λίστες

Με την χρήση της λίστας, ο χρήστης αντί να πληκτρολογεί κάποια τιμή (όπως στα textbox), διαλέγει από μία τιμές της λίστας.

```
<SELECT NAME= "list1" MULTIPLE SIZE= "1">
```

```
    <OPTION VALUE= "value1" SELECTED> Τιμή 1 </OPTION>
```

```
    ...
```

```
</SELECT>
```

MULTIPLE: επιτρέπει την επιλογή περισσότερων της μίας τιμής

SIZE: καθορίζει το μέγεθος του παραθύρου (πόσες γραμμές θα εμφανίζονται)

SELECTED: προκαθορισμένη τιμή

Κουμπιά:



```
<INPUT TYPE= "button" NAME= "button1">
```

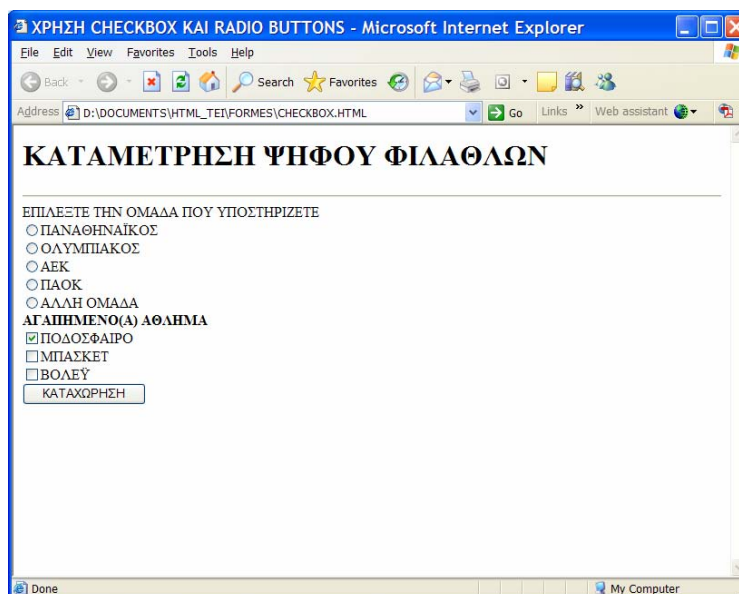
```
<INPUT TYPE= "submit" VALUE= "Υποβολή">
```

```
<INPUT TYPE= "reset" NAME= "Διαγραφή">
```

Τα submit και reset κουμπιά χρησιμοποιούνται για την αποστολή ή το σβήσιμο όλων των στοιχείων της φόρμας αντίστοιχα.

Παραδείγματα στις Φόρμες

Παράδειγμα 1



```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> ΧΡΗΣΗ CHECKBOX ΚΑΙ RADIO BUTTONS </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<H1> ΚΑΤΑΜΕΤΡΗΣΗ ΨΗΦΟΥ ΦΙΛΑΘΛΩΝ </H1>
<HR>
ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΤΕ
<BR>
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="CATEGORY" VALUE="1">ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ
<BR>
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="CATEGORY" VALUE="2">ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
<BR>
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="CATEGORY" VALUE="3">ΑΕΚ
<BR>
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="CATEGORY" VALUE="4">ΠΑΟΚ
<BR>
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="CATEGORY" VALUE="5">ΑΛΛΗ ΟΜΑΔΑ
<BR>
<B> ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ(Α) ΑΘΛΗΜΑ</B>
<BR>
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="SOCCER" VALUE="YES" CHECKED>ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ
<BR>
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="BASKET" VALUE="YES">ΜΠΑΣΚΕΤ
<BR>
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="VOLLEY" VALUE="YES">ΒΟΛΕΪ
<BR>
<INPUT TYPE="SUBMIT" NAME="BUTTON" VALUE="ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗ">
</P>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Παράδειγμα 2

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> ΦΟΡΜΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΦΟΙΤΗΤΩΝ </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<H3> ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΦΟΡΜΑ </H3>
<HR SIZE="3" COLOR="BLUE" WIDTH="95%">
<P>
<B> ΣΧΟΛΗ </B>
<BR>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="SXOLH" SIZE="35" MAXLENGTH="30" VALUE="ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ">
<BR>
<B> ΤΜΗΜΑ </B>
<BR>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="ΤΜΗΜΑ" SIZE="35">
<BR>
<B> ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ </B>
<BR>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="ΟΝΟΜΑ" SIZE="35">
<BR>
<B> ΕΞΑΜΗΝΟ </B>
<BR>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="ΕΚΣΑΜΗΝΟ" SIZE="1">
<BR>
<B> ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΚΩΔΙΚΟΣ </B>
<BR>
<INPUT TYPE="PASSWORD" NAME="ΚΩΔΙΚΟΣ" SIZE="8" MAXLENGTH="6">
<BR>
<B> ΗΛΙΚΙΑ </B>
<BR>
<SELECT NAME="ΗΛΙΚΙΑ" SIZE="2" MULTIPLE>
  <OPTION VALUE="CH1">18 - 22</OPTION>
  <OPTION VALUE="CH2" SELECTED>23 - 26</OPTION>
  <OPTION VALUE="CH3">27 - 30</OPTION>
  <OPTION VALUE="CH1">31 - 40</OPTION>
</SELECT>
<BR>
<B>ΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΧΟΛΙΑ ΣΑΣ ΕΔΩ</B>
<BR>
<TEXTAREA NAME="SXOLIA" ROWS="7" COLS="50">
</TEXTAREA>
<BR>
<BR>
<INPUT TYPE="SUBMIT" NAME="BUTTON1" VALUE="ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗ">
<INPUT TYPE="RESET" NAME="BUTTON2" VALUE="ΔΙΑΓΡΑΦΗ">
</P>
</FORM>

```

</BODY>

</HTML>

Παράδειγμα 3

Web Diner Menu

Hi, there, and Welcome to the Diner! What can we do for you today?

Would you like a seat at the

☐ Counter?

☐ Or a booth?

What would you like to order?

☐ Cheeseburger

☐ Tuna Melt

☐ Egg Salad Sandwich

☐ Grilled Cheese Sandwich

☐ BLT Sandwich

☐ Fries

☐ Potato Chips

What would you like to drink?

Coffee
Tea
Tomato Juice
Root Beer Float

Anything else I can get you?

Any special requests for our chef?

submit reset

<HTML>

<HEAD>

</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFCC99" TEXT="BLACK">

<H2>

</H2>

<CENTER>Web Diner Menu</CENTER>

</I>

</H2>

Hi, there, and Welcome to the Diner! What can we do for you today?

Would you like a seat at the

<FORM>

<INPUT TYPE="radio" NAME="seating" VALUE="counter"> Counter?

<INPUT TYPE="radio" NAME="seating" VALUE="booth"> Or a booth?

What would you like to order?

<P>

<INPUT TYPE="checkbox" NAME="burger">Cheeseburger

<INPUT TYPE="checkbox" NAME="tuna">Tuna Melt


```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="eggssalad">Egg Salad Sandwich<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="cheesesand">Grilled Cheese Sandwich<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="blt">BLT Sandwich<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="fries">Fries<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="chips">Potato Chips<BR>
</P>
<P>
What would you like to drink?
</P>
<SELECT NAME="drinks" MULTIPLE>
<OPTION>Coffee <BR>
<OPTION>Tea <BR>
<OPTION>Tomato Juice <BR>
<OPTION>Root Beer Float<BR>
<OPTION>Vanilla Milkshake<BR>
<OPTION>Coke<BR>
<OPTION>Just water, thanks!<BR>
</SELECT>
<BR><BR>
Anything else I can get you?<BR>
<INPUT TYPE="text" NAME="additional" SIZE="80"><BR>
<BR>
Any special requests for our chef?<P>
<TEXTAREA NAME="request" ROWS="4" COLS="80"></TEXTAREA>
<BR>
<CENTER><INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="submit">
<INPUT TYPE="RESET" VALUE="reset"></CENTER>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Visual Basic SCRIPT (VBScript)

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ (SCRIPTS) ΣΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΕΛΑΤΗ

Οι γλώσσες σεναρίων στην πλευρά του πελάτη προσφέρουν νέες λειτουργίες στο λογισμικό του φυλλομετρητή (Browser). Με την χρήση τους ο δημιουργός ιστοσελίδων έχει τη δυνατότητα να κατασκευάσει έξυπνες και αλληλεπιδραστικές εφαρμογές. Το κύριο πλεονέκτημα των εφαρμογών στην πλευρά του πελάτη είναι ότι είναι ευκολότερες στην κατασκευή τους σε σχέση με τις εφαρμογές που εκτελούνται στον εξυπηρετητή. Δύο είναι οι γλώσσες σεναρίων που χρησιμοποιούνται αυτή τη στιγμή στην αγορά: η JavaScript και η VBScript. Εμείς θα ασχοληθούμε αποκλειστικά με τη χρήση της VBScript στα παρακάτω παραδείγματα.

Εισαγωγή στη VBScript

Η γλώσσα σεναρίων VBScript αναπτύχθηκε από την Microsoft και δεν είναι παρά ένα υποσύνολο της γλώσσας προγραμματισμού Visual Basic. Η χρήση της είναι αρκετά απλή και το μόνο που χρειάζεται να ξέρει κάποιος είναι βασικές αρχές προγραμματισμού. Η VBScript προσφέρεται για την προσθήκη διαλογικών μενού και πλήκτρων στις ιστοσελίδες. Όταν ο χρήστης επιλέγει μέσα από ένα μενού ή όταν κάνει κλικ σε ένα κουμπί η μορφή της ιστοσελίδας αλλάζει ανάλογα με αυτή την επιλογή.

Προσθέτοντας σενάρια VBScript σε ιστοσελίδες

Για να προσθέσουμε σενάρια σε μια ιστοσελίδα το μόνο που χρειάζεται είναι να τοποθετήσουμε την ετικέτα <SCRIPT> με την οποία αρχίζει το

οποιοδήποτε σενάριο και αφού στη συνέχεια γράψουμε τις εντολές του να το κλείσουμε με την ετικέτα </SCRIPT>.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT1 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
```

Εδώ γράφουμε το σενάριο

```
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Μια από τις ιδιότητες της ετικέτας <SCRIPT> είναι η LANGUAGE, που καθορίζει τη γλώσσα συγγραφής του σεναρίου. Από τη στιγμή που το σενάριο γράφεται σε VBScript, η τιμή αυτή πρέπει να είναι LANGUAGE="VBScript", για να κάνει τη γλώσσα γνωστή και στο φυλλομετρητή. Επειδή όμως υπάρχουν και φυλλομετρητές οι οποίοι δεν υποστηρίζουν σενάρια και οι οποίοι απλώς θα εμφανίσουν τον κώδικα στην οθόνη καλό θα ήταν μετά τη ετικέτα <SCRIPT> να ακολουθεί η ετικέτα ανοίγματος σχολίων.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT1 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
<!--
```

Εδώ γράφουμε το σενάριο που θα αποκρύπτεται από τους φυλλομετρητές που δεν υποστηρίζουν VBScript

```
-- >
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Τα σενάρια στις ιστοσελίδες εκτελούνται καθώς η σελίδα φορτώνεται από τον φυλλομετρητή (π.χ τον internet explorer). Αν το σενάριο αναφέρεται σε αντικείμενα που δεν έχουν ήδη φορτωθεί από το φυλλομετρητή αυτό πιθανό να οδηγήσει σε προβλήματα. Έτσι καλό θα ήταν τα σενάρια να τοποθετούνται στο τέλος του κυρίου μέρους της ιστοσελίδας, πριν την ετικέτα </BODY> (σημείωση: τα σενάρια μπορούν να τοποθετηθούν ακόμα και μέσα στις ετικέτες <HEAD> </HEAD>).

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT1 </TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
-----
Εδώ γράφουμε το σενάριο
-----

</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Η γλώσσα VBScript στηρίζεται σε αντικείμενα αλλά δεν είναι αντικειμενοστραφής. Διαθέτει έτοιμα αντικείμενα, μεθόδους , ιδιότητες και γενικά στοιχεία των αντικειμενοστραφών γλωσσών αλλά δεν δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας νέων αντικειμένων.

Η VBScript διαθέτει κάποιες συναρτήσεις που κληρονόμησε από την Visual Basic. Μερικές από αυτές είναι οι: MsgBox, η οποία εμφανίζει ένα παράθυρο με ένα μήνυμα και η InputBox , η οποία εμφανίζει ένα παράθυρο που αναμένει είσοδο σε ένα πεδίο κειμένου. Για παράδειγμα:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT2 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
```



```
<H2> ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΑΠΟ ΒΑΘΜΟΥΣ ΦΑΡΕΝΑΙΤ ΣΕ ΒΑΘΜΟΥΣ ΚΕΛΣΙΟΥ
</H2>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
temp=InputBox("dose tous ba8mous se farenait")
celsius = (temp - 32) * 5 / 9
MsgBox("se ba8mous celsiou einai: " &celsius)
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Όπως είναι φανερό η VBScript διαθέτει μεταβλητές των οποίων η δήλωση είναι προαιρετική. Αν θέλαμε να δηλώσουμε τις μεταβλητές τότε αυτό γίνεται με τη δεσμευμένη λέξη Dim και υπάρχει και η δυνατότητα για υποχρεωτική δήλωση με την τοποθέτηση στις εντολής Option Explicit.

```
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
Option Explicit
Dim temp,celsius
temp=InputBox("dose tous ba8mous se farenait")
celsius = (temp - 32) * 5 / 9
MsgBox("se ba8mous celsiou einai: " &celsius)
</SCRIPT>
```

Καλό θα ήταν να χρησιμοποιηθεί η υποχρεωτική δήλωση για την αποφυγή διαφόρων τύπων λαθών.

Χρήση κουμπιών ενεργειών με VBScript

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT3 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="MYBUTTON" VALUE="TEST">
<SCRIPT FOR= "MYBUTTON" EVENT="ONCLICK" LANGUAGE="VBScript">
MsgBox ("YOU CLICKED ON MY BUTTON!!")
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Στο παραπάνω παράδειγμα δημιουργούμε ένα κουμπί (TYPE="BUTTON") στο οποίο κάνοντας κλικ πάνω του βγαίνει το μήνυμα: YOU CLICKED ON MY BUTTON!!. Μεγάλη προσοχή πρέπει να δοθεί στο γεγονός ότι το όνομα του κουμπιού (NAME="MYBUTTON") είναι το ίδιο με το FOR= "MYBUTTON". Το ίδιο παράδειγμα θα μπορούσε να γραφεί και διαφορετικό τρόπο:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT4 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="MYBUTTON" VALUE="TEST">
<SCRIPT LANGUAGE="VBSCRIPT">
Sub MYBUTTON_OnClick
MsgBox("YOU CLICKED ON MY BUTTON!!")
End Sub
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Ο δεύτερος τρόπος χρησιμοποιείται πιο συχνά και κάνει χρήση των υποπρογραμμάτων ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που κάνουν και οι γνωστές γλώσσες προγραμματισμού. Και εδώ το όνομα του κουμπιού (NAME="MYBUTTON") πρέπει να είναι το ίδιο με το όνομα της Sub. Η ενέργεια που αναμένεται να γίνει για να εκτελεστεί το Script δηλώνεται με το _ OnClick δίπλα από το όνομα της Sub σε αντίθεση με πριν που δηλωνόταν ως EVENT="ONCLICK" μέσα στην ετικέτα του Script.

Ένα πιο σύνθετο παράδειγμα αυτής της μορφής είναι το παρακάτω:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT5 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="MYBUTTON1" VALUE="MESSAGE 1">
```

```
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="MYBUTTON2" VALUE="MESSAGE 2">
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="MYBUTTON3" VALUE="MESSAGE 3">
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
Sub MYBUTTON1_OnClick
MsgBox("YOU CLICKED ON MY BUTTON NUMBER 1!!")
End Sub
Sub MYBUTTON2_OnClick
MsgBox("YOU CLICKED ON MY BUTTON NUMBER 2!!")
End Sub
Sub MYBUTTON3_OnClick
MsgBox("YOU CLICKED ON MY BUTTON NUMBER 3!!")
End Sub
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Όπως είναι φανερό πατώντας διαφορετικό κουμπί κάθε φορά βγαίνει και το ανάλογο μήνυμα. Αν αντί για τη συνάρτηση MsgBox χρησιμοποιούσαμε σε κάθε Sub την εντολή WINDOW.ALERT("YOU CLICKED ON MY BUTTON NUMBER 1!!") τότε αντί για μήνυμα θα έβγαζε μια προειδοποίηση που θα έγραφε ότι είχαμε εντός των παρενθέσεων. Επίσης αν χρησιμοποιούσαμε την εντολή WINDOW.STATUS("YOU CLICKED ON MY BUTTON NUMBER 1!!") τότε στην γραμμή κατάστασης (status bar) του φυλλομετρητή θα εμφανιζόταν το μήνυμα που έχουμε εντός των παρενθέσεων. Ως προαναφέραμε η VBScript χρησιμοποιεί μεθόδους ιδιότητες και αντικείμενα. Έτσι στα συγκεκριμένα παραδείγματα το WINDOW είναι αντικείμενο ενώ η ALERT και η STATUS είναι ιδιότητες.

Παρακάτω παραθέτουμε ένα ακόμη απλό παράδειγμα που κάθε φορά που πατάμε το κουμπί αυξάνει κατά μια μονάδα ένα μετρητής:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT6 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="IncreaseButton" VALUE="Increase">
```

```

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
Option Explicit
Dim counter
Sub IncreaseButton_OnClick()
counter=counter+1
IncreaseButton.Value=counter
End Sub
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```

Το IncreaseButton είναι το αντικείμενο στη συγκεκριμένη περίπτωση ενώ η Value είναι η ιδιότητα η οποία κάνει το κουμπί κάθε φορά να εμφανίζει την τιμή που έχει ο μετρητής counter.

Η ενέργεια OnClick που χρησιμοποιήθηκε στα παραδείγματα έως τώρα δεν είναι η μοναδική που μπορούμε να έχουμε. Ενδεικτικά αναφέρουμε κάποιες από τις υπόλοιπες ενέργειες:

ΕΝΕΡΓΕΙΑ	ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ
OnClick	Πατώντας μονό κλικ
OnDbClick	Πατώντας διπλό κλικ
OnMouseOver	Πέρασμα του ποντικιού πάνω από το αντικείμενο
OnMouseOut	Απομάκρυνση του ποντικιού από το αντικείμενο
OnMouseDown	Αριστερό κλικ πάνω στο αντικείμενο
OnMouseUp	Απελευθέρωση του αριστερού κλικ
OnMouseMove	Κίνηση του ποντικιού στο αντικείμενο

Ένα παράδειγμα με μερικές από τις παραπάνω ενέργειες:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT7 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H3> TESTING MOUSE EVENTS </H3>
<A HREF="HTTP://WWW.IN.GR" NAME="LINK1"> LINK GIA TO IN.GR </A>
<BR>
<BR>
<HR>
<A HREF="HTTP://WWW.E-GO.GR" NAME="LINK2"> LINK GIA TO E-
GO.GR </A>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
Sub LINK1_OnMouseOver
DOCUMENT.BGCOLOR="RED"
DOCUMENT.FGCOLOR="WHITE"
End Sub
Sub LINK1_OnMouseOut
DOCUMENT.BGCOLOR="WHITE"
DOCUMENT.FGCOLOR="BLACK"
End Sub
Sub LINK2_OnMouseDown
DOCUMENT.BGCOLOR="BLUE"
DOCUMENT.FGCOLOR="WHITE"
End Sub
Sub LINK2_OnMouseUp
DOCUMENT.BGCOLOR="WHITE"
DOCUMENT.FGCOLOR="BLACK"
End Sub
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Περνώντας το ποντίκι πάνω από τον πρώτο υπερσύνδεσμο (LINK1) το χρώμα της γραμματοσειράς (FGCOLOR) της ιστοσελίδας γίνεται άσπρο ενώ το χρώμα του φόντου (BGCOLOR) γίνεται κόκκινο. Όταν απομακρύνουμε το ποντίκι από τον υπερσύνδεσμο αυτό η σελίδα επανέρχεται στην αρχική της κατάσταση. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και με τον δεύτερο υπερσύνδεσμο μόνο που εδώ πρέπει να κάνουμε αριστερό κλικ πάνω στο υπερσύνδεσμο για να αλλάξουν τα χρώματα και να αφήσουμε τον δείκτη μας από το αριστερό

κουμπί του ποντικιού για να επανέλθει η σελίδα στην αρχική της μορφή. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα το DOCUMENT είναι το αντικείμενο ενώ το BGCOLOR και το FGColor είναι ιδιότητες του αντικειμένου.

Το προηγούμενο παράδειγμα μας έδειξε όχι μόνο διάφορες ενέργειες που μπορούμε να κάνουμε με τη VBScript, αλλά και ότι δεν είναι απαραίτητο να έχουμε κάποια κουμπιά ενεργειών για να δουλέψουμε με τη VBScript. Έτσι για παράδειγμα:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> SCRIPT8 </TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY ONLOAD ="WINDOW.ALERT('I LOAD')"  
      ONRESIZE ="WINDOW.ALERT('YOU CHANGE ME')"  
      ONUNLOAD="WINDOW.ALERT('YOU KILLED ME')">

</BODY>
</HTML>
```

Όπως βλέπουμε δεν υπάρχουν κουμπιά ενεργειών και με το που φορτώνουμε (ONLOAD) τη σελίδα βγαίνει το μήνυμα I LOAD ενώ με το που θα αλλάξουμε μέγεθος (ONRESIZE) στη σελίδα θα εμφανιστεί το μήνυμα YOU CHANGE ME. Τέλος αν κλείσουμε τη σελίδα (ONUNLOAD) ή αν επιχειρήσουμε να μεταβούμε σε άλλη θα εμφανιστεί το μήνυμα YOU KILLED ME. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα αντί της WINDOW.ALERT μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποια από αυτές που αναφέραμε παραπάνω.

Σκοπός των σημειώσεων στη VBScript ήταν να γίνει μια εισαγωγή στη χρήση σεναρίων στην πλευρά του χρήστη χωρίς όμως να εμβαθύνουμε σε βάθος και λεπτομέρειες μιας και αυτό δεν ήταν ο σκοπός του μαθήματος.

Παρακάτω ακολουθούν μερικά ακόμη παραδείγματα σε VBScript τα οποία δόθηκαν και έτρεξαν κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων και φυσικά ανήκουν στην εξεταστέα ύλη:

Παραδείγματα σε VBScript

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> ΠΡΑΞΕΙΣ </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<PRE>
ΔΩΣΕ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΑΡΙΘΜΟ  <INPUT TYPE="TEXT" NAME="NUM1"
SIZE="4">
ΔΩΣΕ ΤΟΝ ΔΕΥΤΕΡΟ ΑΡΙΘΜΟ <INPUT TYPE="TEXT" NAME="NUM2"
SIZE="4">
</PRE>
<H2> ΚΑΝΕ ΤΗΝ ΠΡΑΞΗ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙΣ </H2>
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="ADD" VALUE="+">
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="SUBTRACT" VALUE="-">
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="MULTIPLY" VALUE="*">
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="DIVISION" VALUE="/">
<H3> ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΕΙΝΑΙ: </H3>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="RESULT">
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
SUB ADD_ONCLICK
X=NUM1.VALUE
Y=NUM2.VALUE
RESULT.VALUE=CINT(X) + CINT(Y)
END SUB
SUB SUBTRACT_ONCLICK
X=NUM1.VALUE
Y=NUM2.VALUE
RESULT.VALUE=X-Y
END SUB
SUB MULTIPLY_ONCLICK
```

```

X=NUM1.VALUE
Y=NUM2.VALUE
RESULT.VALUE=X*Y
END SUB
SUB DIVISION_ONCLICK
X=NUM1.VALUE
Y=NUM2.VALUE
IF (Y=0) THEN
MSGBOX("ΔΙΑΙΡΕΣΕΣ ΜΕ ΤΟ ΜΗΔΕΝ ΔΩΣΕ ΑΛΛΟ ΑΡΙΘΜΟ")
EXIT SUB
END IF
RESULT.VALUE=X/Y
END SUB
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>

```

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> ΑΝΑΛΗΨΗ </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H2> ΑΝΑΛΗΨΗ ΧΡΗΜΑΤΩΝ ΑΠΟ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ ΚΑΤΑΘΕΣΕΩΝ </H2>
<BR>
<PRE>
ΔΩΣΕ PIN <INPUT TYPE="PASSWORD" NAME="PIN" SIZE="4">
ΔΩΣΕ ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΠΑΡΕΙΣ <INPUT TYPE="TEXT"
NAME="MONEY" SIZE="4">
</PRE>
<H2> ΕΚΤΕΛΕΣΗ </H2>
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="BUTTON1" VALUE="ΑΠΟΔΟΧΗ">
<H3> ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΟΥ ΑΠΕΜΕΙΝΕ ΕΙΝΑΙ: </H3>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="RESULT">
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
MSGBOX("ΤΟ ΑΡΧΙΚΟ ΣΟΥ ΠΟΣΟ ΕΙΝΑΙ 1500 €")
SUB BUTTON1_ONCLICK
X=PIN.VALUE
Y=MONEY.VALUE
IF (X<>5555) THEN
MSGBOX("ΛΑΘΟΣ PIN ΞΑΝΑΔΩΣΕ ΚΩΔΙΚΟ")
EXIT SUB
END IF
IF (Y>1500) THEN
MSGBOX("ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΠΟΣΟ ")
EXIT SUB
END IF
RESULT.VALUE=1500-Y

```



```
END SUB
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 3

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> VACATION </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1> FAMILY VACATION (20 € PERSON PER DAY)</H1>
<PRE>
NUMBER OF DAYS: <INPUT NAME="TRIPDAYS" SIZE="3">
NUMBER OF PEOPLE: <INPUT NAME="TRIPSIZE" SIZE="3">
<BR>
<H3> PRESS H FOR HIGHCLASS HOTEL (10% up for each person)</H3>
<BR>
HIGHCLASS HOTEL: <INPUT NAME="TRIPSTATUS" SIZE="3">
</PRE>
<BR>
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="HOW MUCH IS GONNA COST ME?"
NAME="CMDCOST">
<BR>
<PRE>
COST:      <INPUT NAME="TRIPCOST" SIZE="10">
EXTRA COST: <INPUT NAME="TRIPCOSTEX" SIZE="10">
TOTAL COST: <INPUT NAME="TRIPTOTAL" SIZE="10">
</PRE>
<SCRIPT LANGUAGE="VBSCRIPT">
SUB CMDCOST_ONCLICK
TRIPLENGTH=TRIPDAYS.VALUE
TRIPPARTY=TRIPSIZE.VALUE
STATUS=TRIPSTATUS.VALUE
COST=20*TRIPLENGTH*TRIPPARTY
IF (STATUS="H" OR STATUS="h") THEN
COSTEXTRA=COST*0.1
ELSE
COSTEXTRA=0
END IF
MSGBOX(COST)
MSGBOX(COSTEXTRA)
TOTALCOST=COST+COSTEXTRA
MSGBOX(TOTALCOST)
TRIPCOST.VALUE=COST
TRIPCOSTEX.VALUE=COSTEXTRA
TRIPTOTAL.VALUE=TOTALCOST
END SUB
</SCRIPT>
```

```
</BODY>
</HTML>
```

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 4

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> ΦΟΡΜΕΣ ΜΕ VBScript </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H3> REGISTRATION PAGE </H3>
<FORM NAME="MYFORM" ACTION="MAILTO:test@yahoo.gr" >
<PRE>
WHAT IS YOUR FIRST NAME : <INPUT TYPE="TEXT"
NAME="FIRSTNAME" SIZE="10">
WHAT IS YOUR LAST NAME : <INPUT TYPE="TEXT"
NAME="LASTNAME" SIZE="10">
WHAT IS YOUR EMAIL ADDRESS: <INPUT TYPE="TEXT"
NAME="EMAILADDRESS" SIZE="10">
</PRE>
<H3> SELECT WHICH OF OUR LETTERS YOU'D LIKE TO RECEIVE </H3>
<BR>
<PRE>
WEEKLY UPDATE : <INPUT TYPE="RADIO" NAME=MYRADIO"
VALUE="WEEKLY">
MONTHLY UPDATE : <INPUT TYPE="RADIO" NAME=MYRADIO"
VALUE="MONTHLY">
</PRE>
<BR>
<H4> WHAT DO YOU THINK ABOUT OUR WEBSITE? </H4>
<BR>
<SELECT NAME="MYLIST">
<OPTION SELECTED VALUE="HIGH"> I LIKE IT A LOT </OPTION>
<OPTION VALUE="MEDIUM"> NOT BAD </OPTION>
<OPTION VALUE="LOW"> NEEDS MORE WORK </OPTION>
</SELECT>
<BR>
<BR>
<TEXTAREA NAME="MYTEXTAREA" ROWS="5" COLS="20">
</TEXTAREA>
<BR>

<HR>
<INPUT TYPE="RESET" NAME="MYRESET" VALUE="CLEAR THE FORM">
<INPUT TYPE="BUTTON" NAME="MYBUTTON" VALUE="VALIDATE
YOUR ORDER" ONCLICK="PROCESS_ORDER()">
<INPUT TYPE="SUBMIT" NAME="MYSUBMIT" VALUE="SUBMIT YOUR
ORDER" ONCLICK="WINDOW.ALERT('THANKS FOR REGISTER')">
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript" >
SUB PROCESS_ORDER()
IF LEN(DOCUMENT.MYFORM.FIRSTNAME.VALUE) < 1 THEN
WINDOW.ALERT("YOU MUST PROVIDE YOUR FIRST NAME")
EXIT SUB
END IF
IF LEN(DOCUMENT.MYFORM.LASTNAME.VALUE) < 1 THEN
WINDOW.ALERT("YOU MUST PROVIDE YOUR LAST NAME")
EXIT SUB
END IF
IF LEN(DOCUMENT.MYFORM.EMAILADDRESS.VALUE) < 1 THEN
WINDOW.ALERT("YOU MUST PROVIDE YOUR EMAIL ADDRESS")
EXIT SUB
END IF
WINDOW.ALERT("YOUR REGISTRATION FORM LOOKS GOOD, CLICK ON
SUBMIT")
END SUB
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Περισσότερα Παραδείγματα σε VBScript...

(1)

```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE>Script1 - Example of embedding a VBScript statement into HTML Tags</TITLE>
<SCRIPT Language="VBSCRIPT">
</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY onLoad=MsgBox("Hello")>
<H3>Example of embedding a VBScript statement into HTML Tags!</H3>
</BODY>

</HTML>
```

(2)

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Script 1.2 - Processing events with VBScript</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM NAME="myForm">
<INPUT TYPE="button" NAME="myButton" VALUE="My Button">
<SCRIPT FOR="myButton" EVENT="onClick" LANGUAGE="VBScript">
msgbox "You clicked on My Button!"
</SCRIPT>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

(3)

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Script 1.1 - Adding VBScript to a HTML page</TITLE>
  <SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
    sub window_onload
      msgbox "Welcome to the world of VBScripting!"
    end sub
  </SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
  <H3>My first VBScript!
</BODY>
</HTML>
```

(3)

```
<HTML>

<HEAD>
  <TITLE>Script 3.3 - Working with window object's alert method</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
  <SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
    <!-- Start hiding VBScript statements
      window.alert("Welcome to my web site!")
    ' End hiding VBScript statements -->
  </SCRIPT>
  <P>Good morning.</P>
  <P>Welcome to my web page!</P>
</BODY>

</HTML>
```

(4)

```
<HTML>

<HEAD>
  <TITLE>Script 3.8 - Posting Messages to the IE Status Bar</TITLE>

  <SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
    <!-- Start hiding VBScript statements
      Sub myButton1_onclick
        window.status = "You should see message 1 displayed in the statusbar"
      End Sub

      Sub myButton2_onclick
        window.status = "You should see message 2 displayed in the statusbar"
      End Sub

      Sub myButton3_onclick
        window.status = "You should see message 3 displayed in the statusbar"
      End Sub
    ' End hiding VBScript statements -->
  </SCRIPT>

</HEAD>
```

```
<BODY onLoad="window.status = 'This message is displayed on the IE status bar when the HTML
page loads'">
```

```
<H3>Taking Control of the IE Status Bar!</H3>
```

```
<FORM>
```

```
<INPUT NAME="myButton1" TYPE="button" VALUE="Display Message # 1"> <P>
```

```
<INPUT NAME="myButton2" TYPE="button" VALUE="Display Message # 2"> <P>
```

```
<INPUT NAME="myButton3" TYPE="button" VALUE="Display Message # 3">
```

```
</FORM>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

(5)

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Script 3.17 - Working with Window events</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY onLoad="window.alert('I load therefore I am!')"
```

```
onResize="window.alert('What is wrong with the way I am?')"
```

```
onUnload="window.alert('You killed me. What did I ever do to you?')">
```

```
<H3>Event demo!</H3>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

(6)

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Script 3.18 - onMouseOver and onMouseOut events</TITLE>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
```

```
<!-- Start hiding VBScript statements
```

```
Sub myButton_onMouseOver
```

```
window.status = "Hello world!"
```

```
End Sub
```

```
Sub myButton_onMouseOut
```

```
window.status = ""
```

```
End Sub
```

```
' End hiding VBScript statements -->
```

```
</SCRIPT>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY onLoad="window.status = 'This message is displayed on the IE status bar'">
```

```
<H3>Move the mouse over the button and keep an eye on the IE Status bar</H3>
```

```
<Form NAME="myForm">
```

```
<INPUT NAME="myButton" TYPE="button" VALUE="Demonstrating mouse events">
```

```
</FORM>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

(7) A.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Script 3.19 - Working with onMouseover, onMouseOut, onMouseDown & onMouseUp events</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

<!-- Start hiding VBScript statements

Function link1_onMouseOver()

document.bgColor="red"

document.fgColor="white"

End Function

Function link1_onMouseOut()

document.bgColor="white"

document.fgColor="black"

End Function

Function link2_onMouseDown()

document.bgColor="blue"

document.fgColor="white"

End Function

Function link2_onMouseUp()

document.bgColor="white"

document.fgColor="black"

End Function

' End hiding VBScript statements -->

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>

<H3>Testing mouse events!</H3>

Visit my publisher

Visit amazon.com

</BODY>

</HTML>

B.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Script 3.19 - Working with onMouseover, onMouseOut, onMouseDown & onMouseUp events</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

Sub link1_onMouseOver

document.bgColor="red"

document.fgColor="white"

End Sub

Sub link1_onMouseOut

document.bgColor="white"

document.fgColor="black"

End Sub

Sub link2_onMouseDown

document.bgColor="blue"

document.fgColor="white"

End Sub

Sub link2_onMouseUp

```

        document.bgColor="white"
        document.fgColor="black"
    End Sub

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>
<H3>Testing mouse events!</H3>
<A HREF="http://www.premierpressbooks.com" NAME="link1">Visit my publisher</A>
<A HREF="http://www.amazon.com" NAME="link2">Visit amazon.com</A>
</BODY>

</HTML>

Γ.
<HTML>

<HEAD>
<TITLE>Script 3.19 - Working with onMouseover, onMouseOut, onMouseDown & onMouseUp
events</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

    Sub link1_onMouseOver
        document.bgColor="red"
        document.fgColor="white"
    End Sub
    Sub link1_onMouseOut
        document.bgColor="white"
        document.fgColor="black"
    End Sub
    Sub link2_onMouseDown
        document.bgColor="blue"
        document.fgColor="white"
    End Sub
    Sub link2_onMouseUp
        document.bgColor="white"
        document.fgColor="black"
    End Sub

</SCRIPT>

<H3>Testing mouse events!</H3>
<A HREF="http://www.premierpressbooks.com" NAME="link1">Visit my publisher</A>
<A HREF="http://www.amazon.com" NAME="link2">Visit amazon.com</A>
</BODY>

</HTML>

(8)
<HTML>

```

```
<HEAD>
<TITLE>Script 3.20 - Working with onClick and onDbClick events</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
<!-- Start hiding VBScript statements
  Function button1_onClick()
    window.alert("You single clicked!")
  End Function
  Function button2_onDbClick()
    window.alert("You double clicked!")
  End Function
' End hiding VBScript statements -->
</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>
<H3>Testing mouse events!</H3>
<FORM>
<INPUT NAME="button1" TYPE="button" VALUE="Click on me!">
<INPUT NAME="button2" TYPE="button" VALUE="Double click on ME">
</FORM>
</BODY>

</HTML>
```

(9)

```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE>Script 3.21 - Working with the onKeyDown event</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
<!-- Start hiding VBScript statements
  Function entryField_onKeyDown()
    window.alert("I am sorry to interrupt but what do you think you are doing?")
  End Function
' End hiding VBScript statements -->
</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>
<H3>Testing keyboard events!</H3>
<FORM>
  <INPUT NAME="entryField" TYPE="text" VALUE="">
</FORM>
</BODY>

</HTML>
```


(10) Πλήρης Διαχείριση Φόρμας με VBScript (Form Validate)

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Script 4.23 - A form validation example</TITLE>

  <SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
    <!-- Start hiding VBScript statements

    Option Explicit
    Dim radioSelected
    Dim i

    Function process_Order()
      If Len(document.myForm.firstName.value) < 1 Then
        window.alert("You my provide your first name.")
        Exit Function
      End If
      If Len(document.myForm.lastName.value) < 1 Then
        window.alert("You must provide your last name.")
        Exit Function
      End If
      If Len(document.myForm.emailAddress.value) < 1 Then
        window.alert("You must provided your email address.")
        Exit Function
      End If
      radioSelected = "No"
      For i = 0 To myForm.myRadio.length - 1
        If myForm.myRadio(i).Checked = "True" Then
          radioSelected = "Yes"
        End If
      Next
      If radioSelected = "No" Then
        window.alert("You must select a newsletter option.")
        Exit Function
      End If
      window.alert("Your registration form looks good. Click on Submit!")
    End Function

    ' End hiding VBScript statements -->
  </SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>
  <CENTER>
    <H3>Registration Page</H3>
  </CENTER>
  <B>Please fill out the following information to register at our web site!</B>

  <FORM NAME="myForm" ACTION="mailto:jlf04@yahoo.com" ENCTYPE="text/plain">
    <B>What is your first name:</B> <INPUT NAME="firstName" TYPE="text" SIZE="10"
MAXLENGTH="30"><P>
    <B>What is your last name: </B> <INPUT NAME="lastName" TYPE="text" SIZE="10"
MAXLENGTH="30"><P>
    <B>What is your email address:</B> <INPUT NAME="emailAddress" TYPE="text" SIZE="20"
MAXLENGTH="30"><P>
    <B>Select which of our newsletters you'd like to receive:</B><P>
    Weekly Update Newsletter: <INPUT NAME="myRadio" TYPE="radio"
VALUE="weekly"><BR>
```

```

Monthly Recap Newsletter: <INPUT NAME="myRadio" TYPE="radio"
VALUE="monthly"><BR>
No Newsletter: <INPUT NAME="myRadio" TYPE="radio" VALUE="none"><BR>

<P><B>What do you think of our web site?</B>
<SELECT NAME="myList">
  <OPTION SELECTED VALUE="high">I like it a lot
  <OPTION VALUE="medium">Not bad
  <OPTION VALUE="low">Needs more work
</SELECT></P>

<B>Would you like to provide any additional information: (Optional)</B><P>
<TEXTAREA NAME="myTextarea" ROWS="5" COLS="50"></TEXTAREA><P>

<INPUT NAME="myReset" TYPE="reset" VALUE="Clear the Form">
<INPUT NAME="mySubmit" TYPE="submit" VALUE="Submit Your Order"
onClick="window.alert('Thanks for registering with our web site!')">
  <INPUT NAME="mybutton" TYPE="button" VALUE="Validate Your Order"
onClick="process_Order()">
</FORM>
</BODY>
</HTML>

```

Registration Page

Please fill out the following information to register at our web site!

What is your first name:

What is your last name:

What is your email address:

Select which of our newsletters you'd like to receive:

Weekly Update Newsletter: ☐

Monthly Recap Newsletter: ☐

No Newsletter: ☐

What do you think of our web site?

Would you like to provide any additional information: (Optional)

Περιεχόμενα

HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE	3
HTML	3
ΔΟΜΗ ΣΕΛΙΔΑΣ HTML – ΕΤΙΚΕΤΕΣ (TAGS)	4
HTML(<HTML>...</HTML>).....	4
HEAD ΚΑΙ TITLE (<HEAD>...</HEAD> ΚΑΙ <TITLE>...</TITLE>)	4
BODY(<BODY>...</BODY>)	5
ΧΡΗΣΗ ΕΤΙΚΕΤΩΝ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΥ	5
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ	5
ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΓΡΑΦΩΝ	6
ΑΛΛΑΓΗ ΓΡΑΜΜΩΝ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	6
ΜΟΡΦΟΠΟΙΗΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ.....	7
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΤΙΚΕΤΕΣ:	7
ΔΙΑΚΡΙΤΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ	7
ΑΝΑΒΟΣΒΗΜΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	7
BIG – SMALL	7
ΜΕΓΕΘΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑΣ ()	7
ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΙΔΟΣ & ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑΣ.....	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΕΝΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΘΩΡΙΩΝ	8
Η ΕΤΙΚΕΤΑ <PRE>.....</PRE>	9
ΧΡΗΣΗ ΟΡΙΖΟΝΤΙΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ (ΧΑΡΑΚΩΝ).....	9
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ	10
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ	10
ΛΙΣΤΕΣ.....	11
Α. ΜΗ ΔΙΑΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ (ΜΗ ΑΡΙΘΜΗΜΕΝΕΣ) ΛΙΣΤΕΣ 	11
Β. ΔΙΑΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ (ΑΡΙΘΜΗΜΕΝΕΣ) ΛΙΣΤΕΣ 	11
Γ. ΈΝΘΕΤΕΣ ΛΙΣΤΕΣ.....	12
ΠΙΝΑΚΕΣ.....	14
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΔΕΞΑΝΤΑΣ	15
ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	15
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΩΡΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ	15
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΕΝΟΥ ΧΩΡΟΥ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ	16
ΡΥΘΜΙΣΗ ΑΠΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΗΣ ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ	16
ΡΥΘΜΙΣΗ ΑΠΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑΣ ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΣΤΑ ΚΕΛΙΑ	17
ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΥΨΟΥΣ ΤΩΝ ΚΕΛΙΩΝ	17
ΣΥΓΧΩΝΕΥΣΗ ΚΕΛΙΩΝ	17
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ	20
ΕΙΚΟΝΕΣ.....	21
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ	21
ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΥΨΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΛΑΤΟΥΣ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ.....	21
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	21
ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΗ ΣΤΟΙΧΙΣΗ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΚΕΙΜΕΝΟ	21
ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΣΤΟΙΧΙΣΗ ΜΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΚΕΙΜΕΝΟ	21
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΟΡΙΖΟΝΤΙΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΕΙΜΕΝΟ.....	22
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ.....	22
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ	22

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ (ΔΕΣΜΟΙ – ΥΠΕΡΣΥΝΔΕΣΕΙΣ).....	22
ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ	22
ΠΛΑΙΣΙΑ (FRAMES)	23
ΦΟΡΜΕΣ.....	31
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΤΙΣ ΦΟΡΜΕΣ.....	34
VISUAL BASIC SCRIPT (VBSCRIPT)	38
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΕ VBSCRIPT.....	47
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΕ VBSCRIPT... ..	51
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	59