

# ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ HTML

## Βασικές Γνώσεις

---

Η HTML δεν είναι γλώσσα προγραμματισμού. Δηλαδή μέσα από την HTML δεν μπορούμε να κατασκευάσουμε προγράμματα, αλλά μόνο να δώσουμε στον περιηγητή (web browser) τις οδηγίες για το τι θα εμφανίζει στο χρήστη που θα προσπελάσει μία ιστοσελίδα.

Για να γράψουμε κώδικα HTML δεν χρειαζόμαστε κάποιο πρόγραμμα που να μεταφράζει σε γλώσσα υπολογιστή ή μέσα από το οποίο να γίνεται η όλη διαδικασία κατασκευής ιστοσελίδων. Έτσι ένας απλός επεξεργαστής κειμένου όπως το Σημειωματάριο (Notepad) των Windows είναι αρκετός για να φτιάξουμε τις ιστοσελίδες μας.

Το αρχείο μας θα πρέπει να έχει κατάληξη .htm ή .html για να θεωρείται ιστοσελίδα από το λειτουργικό μας σύστημα και να ανοίγει με το κατάλληλο πρόγραμμα περιήγησης (π.χ. Google Chrome, Mozilla Firefox, κ.α.). Πρέπει επίσης να αναφέρουμε ότι τα προγράμματα περιήγησης (όπως τα παραπάνω) έχουν ενσωματωμένες τις οδηγίες για την "μετάφραση" των εντολών HTML που περιέχονται στο αρχείο μας. Δύναται επίσης να υπάρχουν διαφορές από web browser σε web browser που οφείλονται σε διαφορετικό "στυλ μετάφρασης".

## Η πρώτη μας ιστοσελίδα

Εφόσον έχουμε ανοίξει έναν επεξεργαστή κειμένου (όπως το Σημειωματάριο) είμαστε έτοιμοι να γράψουμε κώδικα HTML. Η βασική εντολή που πρέπει γράψουμε προκειμένου το πρόγραμμα περιήγησης να "αναγνωρίσει" τον κώδικα είναι <html>. Γράφουμε html μέσα σε <> τα οποία επεξηγούν στο πρόγραμμα περιήγησης ότι το περιεχόμενό τους συνιστά εντολή. Κάθε εντολή του κώδικα html πρέπει και να κλείνει (σχεδόν το 95% των εντολών, υπάρχουν και μερικές όπως θα δούμε που δεν κλείνουν). Με το κλείσιμο εννοούμε ότι παύει να ισχύει η ιδιότητα που έχουμε θέσει. Έτσι στο τέλος του κειμένου θα πρέπει να κλείσουμε την εντολή <html> για να κλείσουμε και το αρχείο μας. Όταν βάλουμε εντολή για έντονα γράμματα (Bold) θα πρέπει να την κλείσουμε εκεί που επιθυμούμε να σταματήσουν να εμφανίζονται έντονα γράμματα. Κάθε εντολή κλεισίματος είναι παρόμοια με την εντολή ανοίγματος μόνο που περιέχει τον χαρακτήρα / αμέσως μετά το <. Δηλαδή η εντολή κλεισίματος της <html> είναι: </html>.

Έτσι μέχρι στιγμής έχουμε το εξής (καλό είναι μετά από κάθε εντολή να αλλάζουμε γραμμή):

```
<html>  
</html>
```

Αυτή είναι η πρώτη μας ιστοσελίδα που βέβαια δεν περιέχει απολύτως τίποτα. Αν την αποθηκεύσουμε ως test.html και την ανοίξουμε με έναν περιηγητή ιστοσελίδων θα δούμε ένα γκρι παράθυρο χωρίς να εμφανίζει τίποτα.

Για να γράψουμε κάτι, πληκτρολογούμε ανάμεσα στην εντολή ανοίγματος και κλεισίματος το κείμενο που επιθυμούμε, π.χ.:

```
<html>  
Αυτό είναι ένα παράδειγμα  
</html>
```

Κατά την περιήγηση αυτής της σελίδας θα εμφανιστεί μόνο το κείμενο: Αυτό είναι ένα παράδειγμα

Στο σημείο αυτό πολύ σημαντικό είναι να διευκρινίσουμε το εξής: κατά την ανάγνωση του κώδικα από το πρόγραμμα η οποιαδήποτε μορφοποίηση θέτουμε στον κειμενογράφο ακυρώνεται. Έτσι αν πατήσουμε στο παραπάνω παράδειγμα ENTER ανάμεσα στο "είναι" και στο "ένα" ενώ στον

επεξεργαστή κειμένου θα εμφανιστεί η αλλαγή γραμμής (ή παραγράφου) στην ιστοσελίδα μας δεν θα εμφανιστεί. Για να αλλάξουμε συνεπώς παράγραφο θα πρέπει να βάλουμε την ειδική εντολή <P> η οποία δεν κλείνει. Ομοίως αν στον επεξεργαστή μας έχουμε κείμενο υπογραμμισμένο δεν θα εμφανιστεί η υπογράμμιση στην ιστοσελίδα.

## Βασικές Εντολές

Βασικές εντολές που θα πρέπει να γνωρίζουμε για να έχουμε την επιθυμητή μορφοποίηση στο κείμενο μας.

<B> - Έντονη γραφή (bold)

<U> - Υπογραμμισμένα (Underlined)

<I> - Πλάγια γραφή (Italics)

<CENTER> - Κεντρική στοίχιση

<LEFT> - Αριστερή στοίχιση

<RIGHT> - Δεξιά στοίχιση

Οι παραπάνω εντολές κλείνουν ( </B>, </U>, </I>, </CENTER> </LEFT>, </RIGHT>)

<P> - Παράγραφος

<BR> - Συνέχιση γραφής στην αμέσως αποκάτω γραμμή

<HR> - Η εντολή αυτή χαράσσει μία οριζόντια γραμμή στην σελίδα μας (χρησιμοποιείται κυρίως όταν αλλάζουμε θεματική ενότητα)

Οι τρεις παραπάνω εντολές δεν κλείνουν

## Υπερσυνδέσεις – Links

Το ξεχωριστό με τις ιστοσελίδες που τις κάνει να διαφοροποιούνται από το απλό κείμενο είναι ότι παρέχουν υπερσυνδέσεις, δηλαδή μέσα από μία ιστοσελίδα μπορεί κανείς να παραπεμφθεί σε πλήθος άλλων (εξωτερικών ή εσωτερικών) ιστοσελίδων. Το χαρακτηριστικό αυτό είναι ένα από τα κυριότερα που έχουν ωθήσει στην ανάπτυξη του διαδικτύου.

Ο κώδικας για την δημιουργία υπερσύνδεσης είναι: <A

HREF="www.tolinkmas.com">ΚΕΙΜΕΝΟ</A>. Στον παραπάνω κώδικα το πρώτο μέρος είναι <A HREF= όπου δηλώνεται η ύπαρξη ιστοσελίδας μέσα στα εισαγωγικά την διεύθυνση στην οποία παραπέμπουμε. Μετά τον χαρακτήρα > δηλαδή στο ΚΕΙΜΕΝΟ γράφουμε ό,τι θέλουμε να εμφανίζεται στην ιστοσελίδα μας και τέλος το </A> είναι η εντολή κλεισίματος του link μας.

Παράδειγμα: <A HREF="http://www.el.wikipedia.org">Κάντε κλικ εδώ για να μπειτε στην ιστοσελίδα της Βικιπαίδειας</A>. Στο παράδειγμα μας το "Κάντε κλικ εδώ για να μπειτε στην ιστοσελίδα της Βικιπαίδειας" εμφανίζεται στη ιστοσελίδα μας μπλε και υπογραμμισμένο που υποδηλώνει πως όταν κάνουμε κλικ πάνω σε αυτές τις λέξεις θα μεταβούμε στην διεύθυνση: "<http://www.el.wikipedia.org>".

## Εικόνες

Προκειμένου η ιστοσελίδα μας να είναι ελκυστική δεν θα πρέπει να αρκούμαστε στο απλό κείμενο μας. Θα πρέπει για να μην γίνεται βαρετή η ανάγνωση να προστίθενται εικόνες που θα κάνουν την ανάγνωση πιο ευχάριστη και την ιστοσελίδα μας περισσότερο κομψή και ευπαρουσίαστη.

Η Εντολή για την προσθήκη εικόνας είναι: `<IMG SRC="/φάκελος-εικόνας/εικόνα.gif">`. Το φάκελος-εικόνας δηλώνει την τοποθεσία στην οποία θα ανατρέχει ο περιηγητής για να αντλεί την εικόνα και να την εμφανίζει στην ιστοσελίδα μας. Έτσι αν κάποιος έχει ανεβάσει την ιστοσελίδα του σε έναν παροχέα αυτός του προσφέρει χώρο για τις ιστοσελίδες και τα υπόλοιπα αρχεία του. Αν η διεύθυνση όπου βρίσκεται η ιστοσελίδα μας είναι για παράδειγμα `www.tositemou.gr` τότε η εικόνα μπορεί να βρίσκεται στον φάκελο: `www.tositemou.gr/eikones`.

Πολλές φορές κατασκευάζουμε τις ιστοσελίδες μας σε έναν τοπικό φάκελο στον σκληρό μας ή σε άλλο αποθηκευτικό μέσο. Κατασκευάζουμε στον φάκελο με την ιστοσελίδα μας έναν υποφάκελο με το όνομα π.χ. `images` (για να το θυμόμαστε ευκολότερα) όπου αποθηκεύουμε τις εικόνες που εμφανίζονται στην ιστοσελίδα μας. Αργότερα όταν κατασκευάσουμε όλο το site ανεβάζουμε όλα τα αρχεία (όχι μόνο τις ιστοσελίδες \*.html αλλά και τους φακέλους με τις εικόνες, τους ήχους, τα βίντεο, κ.λ.π.). Στην αμέσως προηγούμενη περίπτωση (η οποία είναι και η συνηθέστερη) η εντολή θα είναι κάπως έτσι: `<IMG SRC="/images/image1.gif">`. Τέλος θα πρέπει να αναφέρουμε όπως είναι προφανές ότι η εντολή αυτή δεν κλείνει.

## Προχωρημένες εντολές

---

Στην ενότητα αυτή θα εξετάσουμε ορισμένες περισσότερο προχωρημένες εντολές της html. Αν και με αυτές που ήδη έχουμε δει μέχρι τώρα επαρκούν για την κατασκευή μίας ιστοσελίδας οι επόμενες θα μας βοηθήσουν στο να βελτιώσουμε αλλά και να εμπλουτίσουμε τις σελίδες μας.

### Δομή σελίδας

`<HEAD>` Η εντολή αυτή μπαίνει στην αρχή της σελίδας ώστε να περικλείει εντολές που περιέχουν πληροφορίες προς τον browser αλλά δεν είναι μέρος της σελίδας. Παράδειγμα: `<HEAD> .... </HEAD>`

`<TITLE>` Η εντολή αυτή δηλώνει στον web browser τι τίτλο επιθυμούμε να έχει η ιστοσελίδα. Ο τίτλος εμφανίζεται στην επάνω λωρίδα του παραθύρου του web browser (εκεί όπου εμφανίζεται ο τίτλος της εφαρμογής / προγράμματος που χρησιμοποιούμε). Η TITLE είναι απαραίτητο να μπει μέσα στην HEAD. Παράδειγμα: `<HEAD> <TITLE>My Homepage</TITLE> </HEAD>`

`<BODY>` Η εντολή αυτή δηλώνει στο πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε για την περιήγηση ότι ο παρακάτω κώδικας και τα δεδομένα που γράφουμε ανήκουν στο κυρίως μέρος της ιστοσελίδας. Πρακτικά μετά την εντολή `<HTML>` και την HEAD με ότι περικλείει, μπαίνει η `<BODY>` ενώ κλείνει συνήθως αμέσως πριν από την `</HTML>` (η εντολή κλεισίματος όπως αναμέναμε είναι: `</BODY>`).

### Πίνακες

Πολλές φορές σε μία ιστοσελίδα θα πρέπει να απεικονίσουμε δεδομένα σε μορφή πίνακα για καλύτερη ταξινόμηση ή για ευκολότερη παρουσίαση. Πέρα από την απεικόνιση δεδομένων όμως οι πίνακες μπορεί να χρησιμοποιηθούν και για κομψότερη εμφάνιση της ιστοσελίδας μας. Παρακάτω παρουσιάζονται οι εντολές για τη δημιουργία πίνακα.

Η εντολή για να δώσουμε στον περιηγητή να καταλάβει ότι σκοπεύουμε να απεικονίσουμε τα επόμενα δεδομένα σε πίνακα είναι: `<TABLE>`. Η εντολή φυσικά κλείνει (`</TABLE>`) μόλις τελειώσουμε με τον πίνακα. Ωστόσο μόνο η εντολή `table` δεν εξηγεί στο πρόγραμμα πόσες στήλες και γραμμές θέλουμε να συμπεριλάβουμε στον πίνακα μας. Οι εντολές για την δημιουργία γραμμών είναι `<TR>` και για τη δημιουργία στηλών `<TD>`. Πρέπει πάντα στον κώδικα να ξεκινάμε με τις γραμμές και μετά με τις στήλες. Το επόμενο παράδειγμα θα μας εξηγήσει αναλυτικά πως φτιάχνουμε έναν πίνακα σε html:

```
<TABLE>
<TR>
<TD>1</TD> <TD>2</TD>
</TR>
<TR>
<TD>3</TD> <TD>4</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Ο πίνακας του παραδείγματος εξηγεί στον περιηγητή ιστοσελίδων να κατασκευάσει έναν πίνακα με τη πρώτη σειρά/γραμμή (<TR>) να περιέχει δύο στήλες (<TD>): στην πρώτη να γράφει τα δεδομένα "1" και στην δεύτερη τα δεδομένα "2". Ο πίνακας όμως συνεχίζει με δεύτερη γραμμή (<TR>) η οποία επίσης έχει δύο στήλες (<TD>) με τα δεδομένα "3" και "4" αντίστοιχα.

Παρατηρούμε επίσης ότι μόλις τελειώσουν τα δεδομένα σε μία στήλη μας, την κλείνουμε με την εντολή </TD> για να αρχίσουμε καινούργια στήλη (<TD>) -εφόσον επιθυμούμε-. Ομοίως μόλις τελειώσουμε με την πρώτη γραμμή θα πρέπει να την κλείσουμε με το αντίστοιχο κλείσιμο της <TR> δηλαδή την: </TR>. Σημείωση: Τα κενά δεν παίζουν κανένα ρόλο στην απεικόνιση της σελίδας απλώς διευκολύνουν την ανάγνωση από τον χρήστη.

## Επικεφαλίδες

<H#> Η εντολή αυτή δηλώνει τις επικεφαλίδες των διάφορων μερών του κειμένου μας π.χ. τα κεφάλαια. Μπορεί να δηλώσει μέχρι 6 κεφάλαια-υποκεφάλαια ξεκινώντας από το H1 έως το H6. π.χ.:

```
<H1>Πρώτο κεφάλαιο</H1>
```

Το κείμενο του πρώτου κεφαλαίου είναι.....

Για να δηλώσουμε ότι ένα μέρος του κειμένου είναι υπομέρος ενός άλλου ορίζουμε στην αρχή του επικεφαλίδα επιπέδου +1 από το μητρικό του, π.χ. για ένα υποκεφάλαιο του παραπάνω θα γράφαμε:

```
<H1>Πρώτο κεφάλαιο</H1>
```

Το κείμενο του πρώτου κεφαλαίου είναι.....

.  
.

```
<H2>Υποκεφάλαιο</H2>
```

Κείμενο υποκεφαλαίου.....

Οποτεδήποτε θέλουμε μπορούμε να ορίσουμε αρχή ενός κεφαλαίου οποιουδήποτε επιπέδου.

Συνήθως στους browser οι τίτλοι των κεφαλαίων εμφανίζονται με μεγαλύτερη γραμματοσειρά, αλλά αυτή η εντολή δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείται απλώς για λόγους εμφάνισης αλλά μόνο για να σχηματιστεί η δομή του κειμένου.

## Λίστες

Ορισμένες φορές χρειάζεται να εμφανίσουμε κάποια στοιχεία σε λίστες, με ταξινόμηση ή όχι.

### Αταξινόμητες λίστες

Για να δημιουργήσουμε λίστα χωρίς ταξινόμηση βάζουμε αρχικά την εντολή <UL> με την οποία δηλώνουμε ότι τα επόμενα θα είναι δεδομένα αταξινόμητης λίστας. Έπειτα για κάθε δεδομένο ή δεδομένα που θέλουμε να τοποθετήσουμε βάζουμε την εντολή <LI>. Στο τέλος του κάθε στοιχείου κλείνουμε και προχωράμε σε νέο <LI> στοιχείο της λίστας. Συνήθως το κάθε στοιχείο μιας αταξινόμητης λίστας εμφανίζεται μετά από κάποιο σύμβολο όπως η κουκκίδα. Παράδειγμα:

Οι λόγοι που οδήγησαν στο φαινόμενο είναι:

```
<UL>
<LI>Λόγος α</LI>
<LI>Λόγος β</LI>
</UL>
```

Αυτό έχει ως αποτέλεσμα:

Οι λόγοι που οδήγησαν στο φαινόμενο είναι:

- Λόγος α
- Λόγος β

### Ταξινομημένη λίστα

Η ταξινομημένη λίστα είναι παρόμοια με την αταξινομητη. Αντί για την αρχική εντολή <UL> βάζουμε <OL>. Το κάθε στοιχείο μιας ταξινομημένης λίστας εμφανίζεται με αύξουσα αρίθμηση ξεκινώντας από το 1. Παράδειγμα:

```
Οι λόγοι που οδήγησαν στο φαινόμενο είναι:
<OL>
<LI>Λόγος α</LI>
<LI>Λόγος β</LI>
</OL>
```

Αυτό έχει ως αποτέλεσμα:

Οι λόγοι που οδήγησαν στο φαινόμενο είναι:

1. Λόγος α
2. Λόγος β

## Χρώμα Φόντου

Για να κάνουμε την ιστοσελίδα μας περισσότερο ευπαρουσίαστη πολλές φορές βάζουμε χρώμα για φόντο. Η εντολή είναι: <body bgcolor="#####">. Η εντολή δεν κλείνει όπως είναι λογικό. Οι χαρακτήρες ##### υποδηλώνουν ότι πρέπει να αντικατασταθούν από τα κατάλληλους χαρακτήρες που υποδηλώνουν το χρώμα όμως ο πρώτος χαρακτήρας διατηρείται σταθερός. Το χρώμα στην html βγαίνει βάσει του τρόπου που απεικονίζεται το χρώμα σε συσκευές όπως η οθόνη, δηλαδή RGB (red-green-blue). Η οθόνη του υπολογιστή (όπως άλλωστε και η τηλεόραση αλλά και οι υπόλοιπες παρόμοιες συσκευές) συνθέτουν το χρώμα από τα τρία βασικά χρώματα: κόκκινο-πράσινο-μπλε. Οι χαρακτήρες ##### αναφέρονται σε αυτά τα χρώματα. Τα δύο πρώτα # αναφέρονται στο κόκκινο, τα επόμενα δύο # στο πράσινο και τέλος τα τελευταία δύο # στο μπλε (όπως και η σειρά RGB). Οι τιμές που παίρνουν είναι σύμφωνες με το δεκαεξαδικό σύστημα δηλαδή από 0 έως F (0 είναι η μικρότερη τιμή και F η μεγαλύτερη). Η σειρά είναι 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F. Αν θέλουμε να έχουμε π.χ. άσπρο χρώμα θα πρέπει να βάλουμε τις τιμές "FFFFFF" (αφού το άσπρο αποτελεί την σύνθεση όλων των χρωμάτων). Αντίστροφα για το μαύρο "000000". Δείτε και κάποια άλλα παραδείγματα χρωμάτων εδώ. Εναλλακτικά σε τελευταίες εκδόσεις της html μπορούμε να βάλουμε τα ονόματα των χρωμάτων στα αγγλικά (π.χ. green, red, κ.λ.π.) αντί για τα ορίσματα στο δεκαεξαδικό σύστημα, ωστόσο αυτό δεν μας δίνει πολλές επιλογές όπως για παράδειγμα όλες τις αποχρώσεις του πράσινου ή του κόκκινου κ.λ.π.

## Χρώμα Γραμματοσειράς

Ομοίως μπορούμε να αλλάζουμε και τα χρώματα της γραμματοσειράς μας για κομψότερες ιστοσελίδες. Η εντολή είναι `<font color="#####">` και κλείνει με απλό `</font>`. Εδώ ισχύουν ακριβώς ό,τι και παραπάνω για το φόντο όσον αφορά το ορίσματα για τα `#####`.

## Εικόνα για φόντο

Εναλλακτικά αντί για χρώμα, μπορούμε να βάλουμε εικόνα για φόντο. Η εντολή είναι: `<body background="εικόνα.gif">`. Η εντολή όπως είναι λογικό δεν κλείνει.

## Ιδιότητες (Attributes)

---

Οι ιδιότητες είναι μέρη του κώδικα HTML που προσθέτουν κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά στο κώδικα μας και κατ' επέκταση στο τρόπο με τον οποίο εμφανίζεται η ιστοσελίδα μας. Οι ιδιότητες προστίθενται μέσα στο κώδικα HTML μας (δηλαδή `<` και `>`) μετά από κάθε εντολή (συνήθως στο τέλος ακριβώς πριν από το `>`).

### Η ιδιότητα BORDER

Η ιδιότητα BORDER είναι ένα τμήμα που μπορεί να προστεθεί σε ορισμένες εντολές που εμφανίζουν πλαίσια. Συγκεκριμένα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το BORDER στους πίνακες, στη δημιουργία πλαισίων και όταν βάζουμε ως απεικόνιση συνδέσμου εικόνα αντί για κείμενο (π.χ. `<A HREF="selida.html"><IMG SRC="εικόνα.gif"></A>`). Στο παράδειγμα αυτό μόλις κάνουμε κλικ στην εικόνα: `εικόνα.gif` θα μεταφερθούμε στην σελίδα: `selida.html`). Το BORDER υποδηλώνει το μέγεθος του πλαισίου. Έτσι όταν έχουμε `BORDER="0"` δεν εμφανίζεται το πλαίσιο. Όσο μεγαλύτερα νούμερα βάζουμε τόσο μεγαλύτερο (χονδρότερο) είναι και το πλαίσιο. Η ιδιότητα μπαίνει στο τέλος του κειμένου της εντολής πριν βάλουμε τον χαρακτήρα `>`. (π.χ. `<TABLE BORDER="0">` ή `<IMG SRC="kati.jpg" BORDER="0">`)

### Η ιδιότητα ALT

Η ιδιότητα ALT προστίθεται και αυτή σε ορισμένες εντολές και υποδηλώνει τον εναλλακτικό τρόπο εμφάνισης. Η κύρια χρήση του ALT είναι στις εικόνες. π.χ. `<IMG SRC="εικόνα1.gif" ALT="Η Εικόνα 1">`. Ορισμένοι παλαιοί web browser δεν είχαν την δυνατότητα εμφάνισης εικόνων (τώρα βέβαια όλοι έχουν αυτήν την δυνατότητα). Το τμήμα αυτό (ALT) υποδήλωνε στο περιηγητή που δεν εμφάνιζε εικόνες να εμφανίσει το κείμενο που περιείχε η ιδιότητα. Στο προηγούμενο παράδειγμα θα εμφανιζόταν στη θέση της εικόνας το κείμενο "Εικόνα 1" (χωρίς τα εισαγωγικά). Ακόμα όμως και σήμερα η ιδιότητα αυτή χρησιμοποιείται: Αν το χρησιμοποιήσουμε σε μία ιστοσελίδα μας, μέχρι να φορτωθούν οι εικόνες θα εμφανίζονται τα ορίσματα ALT των εικόνων αυτών (κάτι τέτοιο θα είναι ιδιαίτερα ορατό αν χρησιμοποιούμε γραφικά με μεγάλο μέγεθος τα οποία χρειάζονται κάποιο χρόνο για να φορτωθούν), επίσης η ιδιότητα αυτή είναι αρκετά φιλική στις μηχανές αναζήτησης καθώς το κείμενο προσφέρει κάποιου είδους "ταυτότητας" και περιγραφής της εικόνας σε σχέση με το περιεχόμενο της εικόνας που δεν είναι αντιληπτό από τις μηχανές.

### Η ιδιότητα WIDTH - HEIGHT

Οι ιδιότητες αυτές μας επιτρέπουν να δηλώσουμε αντίστοιχα το επιθυμητό πλάτος ή ύψος ενός στοιχείου. Συνηθισμένα στοιχεία είναι π.χ. ένας πίνακας, μία εικόνα, κ.α. Η ιδιότητα αυτή μπορεί να υποδηλώνει το πλάτος (ή το ύψος αντίστοιχα) τόσο ως ποσοστό της σελίδας μας, όσο και ως απόλυτο αριθμό pixels. Για παράδειγμα: `<table border="1" width="50%">`. Ο προηγούμενος πίνακας θα έχει πλάτος το 50% της ιστοσελίδας μας (είτε προβάλεται σε οθόνη ενός κινητού

τηλεφώνου είτε σε μία οθόνη υπολογιστή αρκετά μεγαλύτερου μεγέθους φυσικά). Αντίστοιχα αν αλλάξουμε το 50% σε 300px τότε θα έχουμε ένα πίνακα πλάτους 300 pixels.