



Introduzione a XHTML

Prof. Ing. Andrea Omicini

II Facoltà di Ingegneria, Cesena

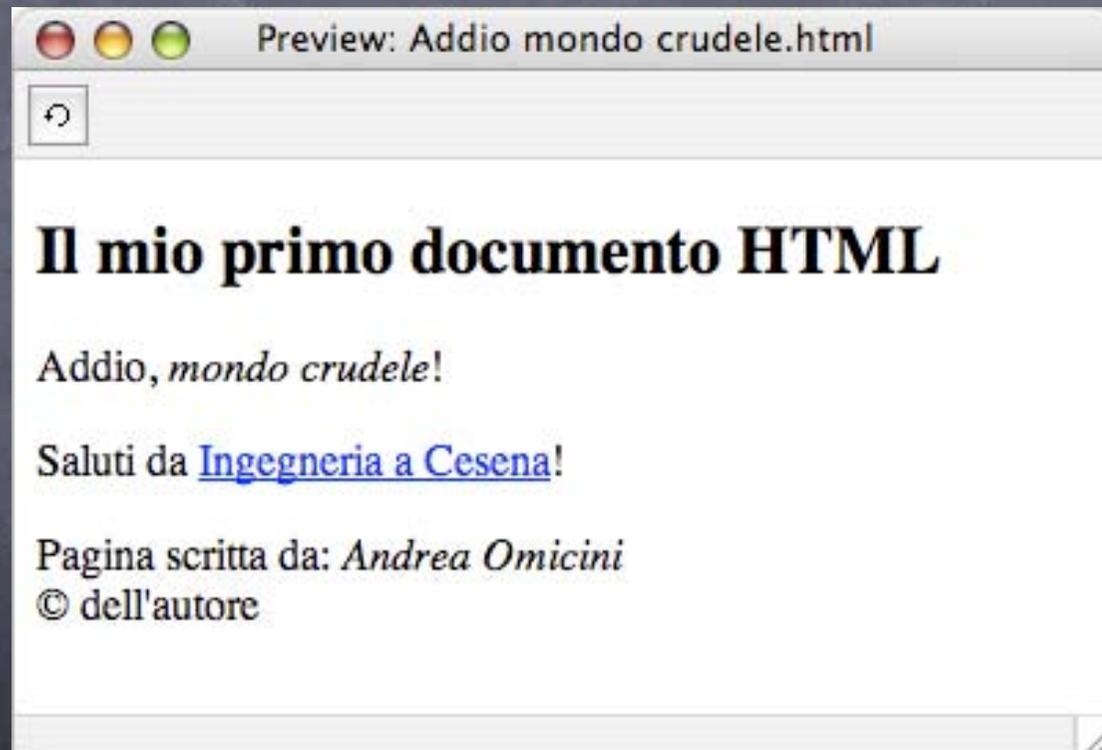
Alma Mater Studiorum, Università di Bologna

andrea.omicini@unibo.it

Addio mondo crudele!

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>Il mio primo documento HTML</title>
</head>
<body>
<h2>Il mio primo documento HTML</h2>
<p>
  Addio, <i>mondo crudele</i>!
</p>
<!-- "Ciao mondo" ci pareva poco -->
<p>
  Saluti da <a href="http://www.ing2.unibo.it/">Ingegneria a Cesena</
a>!
</p>
<p>
  Pagina scritta da: <cite>Andrea Omicini</cite>
  <br />
  &#169; dell'autore
</p>
</body>
</html>
```

Risultato...



Cos'è HTML?

- È un linguaggio di markup
 - cioè consente di incorporare nel documento note che fanno riferimento a proprietà del testo
 - soluzione naturale per separare contenuto da proprietà di stampa
 - è un sottoinsieme di SGML
 - Standard Generalized Markup Language
- È una famiglia di standard
 - W3C: consorzio in carico degli standard Web
 - <http://w3c.org/Markup>
 - Si sviluppa nel tempo
 - estensioni ufficiali e proprietarie
 - proposte, raccomandazioni e ratifiche ufficiali

Versioni

- Da 1.0, 2.0, 3.2, 4.0 a 4.01
 - che è il riferimento ultimo
- XHTML 1.0 è lo standard corrente
 - definito alle differenze con HTML 4.01
 - è XML...
 - XHTML 2.0 è ancora in fase di definizione avanzata
 - ultima a luglio 2004

Da SGML a HTML

- È un linguaggio di markup molto complicato
 - per il Web ne basta un sottoinsieme
- È anche un meta-linguaggio per markup
 - può essere usato per definire altri linguaggi di markup
 - definendo l'opportuno DTD (Document Type Definition)
- HTML definito con un DTD SGML
 - <http://www.w3.org/TR/html4/sgml/dtd.html>

Documento

HTML / XHTML

- Suffisso .html (o .htm)
- File di testo
 - lo posso creare con un qualunque editor di testo
 - con un word processor che consenta salvataggio in formato testo
 - con tool per la creazione di pagine HTML come Composer, Dreamweaver, ecc.
- Come lo vede il computer?
 - Come lo vediamo noi?

Elementi e Tag

- Un documento HTML contiene
 - elementi e sezioni delimitate da "tag"
- Generalmente, i tag delimitano inizio e fine di una sezione o elemento
 - `<tag>sezione o elemento</tag>`
 - Ovviamente, è utile imparare i principali tag HTML
- I tag possono contenere specifiche dette "attributi"
 - alcuni dei quali sono richiesti, altri opzionali
 - ``
 - src è obbligatorio
 - il tag di chiusura non c'è, allora si usa `/>`
- `<p>` è un tag, `<p>Paragrafo</p>` è un elemento

Dettagli

- Gli spazi bianchi non hanno significato
 - se non dentro le stringhe
- HTML non è case sensitive
 - `<p>` o `<P>` sono la stessa cosa
- ma XHTML no!
 - `<p>` è giusto, `<P>` sbagliato

Tipi di tag

- Section tag
- Header tag
- Content tag
- Styling tag
- Empty elements
- Anchor / Hyperlink tags

Section tag

- dividono il documento in sezioni
- tag radice
 - `<html>` inizia il documento HTML
 - non è detto che il file cominci da lì...
 - `</html>` lo conclude
 - mentre il file può continuare...
- due sezioni: Header e Body

```
<html>
<head> ... </head>
<body> ... </body>
</html>
```

Header tag

- dentro lo header tra `<head>` e `</head>`
 - non compaiono direttamente nella pagina visualizzata dal browser
- principali
 - `<title>` definisce il titolo della pagina
 - riportato dalla barra del titolo della finestra del browser
 - `<meta />` reca meta-informazione sul contenuto del documento
 - es: `<meta name="author" content="Andrea Omicini" />`
 - è come un commento, ma può essere referenziato e usato

Content tag

- Stanno nel body tra `<body>` e `</body>`
 - considerati dal browser per la visualizzazione
- Sono la maggioranza degli "utili"
 - `<p>` è un paragrafo
 - `<table>` una tabella
 - `<h1>` uno header di primo livello
 - `<h2>`, `<h3>`, ... di livello successivo
 - commenti
 - `<!-- questo è un commento -->`

Styling tag

- Due tipi
 - basati sulla natura del contenuto
 - basati sulla formattazione richiesta
- Esempi contenuto
 - `<blockquote>` contiene un blocco di una citazione
 - `<cite>` contiene un riferimento a una citazione
- Esempi formattazione
 - `` grassetto, `<i>` corsivo
- A volte appaiono uguali: non si distingue da browser tra ``, `<cite>`, `<i>`, `<dfn>`
 - ma se leggo il sorgente capisco il ruolo diverso del testo "marcato"

Empty tag

- In XHTML
 - `
` è un'interruzione di linea
 - `<hr />` è una riga orizzontale
 - `` è un'immagine inserita nel testo
- In HTML, `
` e `<hr>` vanno bene
 - in XHTML vanno "terminati"
- Attenzione agli attributi
 - obbligatori e opzionali
 - p.e., l'attributo `src` in `img` è obbligatorio

Anchor / Hypertext tag

- tag `<a>` per entrambe
 - l'ancora serve per dare un nome a porzioni di documento
 - che possono poi essere indirizzati direttamente con `#`
 - il link ipertestuale serve a riferire altri documenti o porzioni di documenti
 - contiene ovviamente un URL
- `...`
- `...`
 - URL relativo o assoluto
 - `` fa riferimento a un'ancora

Limiti di HTML (1)

- Non ben separato il contenuto dalla presentazione
 - l'evoluzione da 1.0 a 4.01 ha migliorato le cose
 - ma troppe deviazioni dettate dai browser
 - che bisogna EVITARE
 - in generale, ma sicuramente in questo corso :)
- Non "ben formato"
 - come è invece XML
 - perdona troppi errori
 - si possono intrecciare elementi, mettere tag sbagliati, dimenticare chiusure, attributi, ecc...

Limiti di HTML (2)

- È più un linguaggio di markup “strutturale”
 - descrive la struttura del testo
 - structural markup
 - più che la natura del contenuto
 - descriptive / semantic markup
 - quindi fa fatica ad adattarsi alla natura del medium
- Per questo si va verso XML
 - tramite XHTML
- Obiettivo: linguaggio
 - disciplinato e controllabile
 - potente ma semplice
 - descrittivo

XML in breve

- Linguaggio di markup estensibile per definire linguaggi di markup
- Un linguaggio di markup definito con XML è un'applicazione di XML
 - XHTML è un'applicazione di XML
- Fondamentale: non ha tag o elementi predefiniti
 - si possono creare i tag e le strutture che meglio si adattano ai contenuti desiderati

Parti fondamentali di un documento XML

1. Documento XML vero e proprio
 - contenuto costruito con le regole XML
2. Document Type Definition (DTD)
 - quali sono i tag e il loro significato
3. Foglio di stile (Style Sheet)
 - per la presentazione

Benefici di XML

- Portabile
 - formato testo, qualunque piattaforma e tanti applicativi per scriverlo e leggerlo
- Configurabile / Estensibile
 - ciascuno può definire il linguaggio di markup che serve
- Auto-descrittivo
 - un documento XML è auto-contenuto: presentazione, significato, dati e loro struttura

XHTML = HTML + XML

- XHTML scritto usando XML come meta-linguaggio
 - HTML definito in SGML
- vocabolario HTML ma sintassi XML
 - compatibilità all'indietro
 - proprietà XML
 - ben formato, non pronò a errori, estensibile via XML

XHTML - HTML = ?

- Prologo XML
 - primo elemento del documento
 - `<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>`
 - come l'informazione `<meta />` per i vecchi browser
- Dichiarazione di tipo del documento
 - dice qual è il DTD del documento
 - `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">`
 - indirizzo o DTD embedded
- Entrambe prima di `<html>`

Altre differenze

- Raccomandazione: definire il namespace
 - per dare significato ai tag
 - potrei scrivere
 - `<http://www.w3.org/1999/xhtml:p>` per il tag paragrafo
 - e poi per tutti gli altri...
- ma è più comodo scrivere
 - `<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">`
 - e posso anche definire i miei namespace, e darli nomi
 - e in più dichiarare il linguaggio
- Altre
 - case sensitivity
 - innestamento compiuto
 - elementi obbligatori: `<head>`, `<body>`, `<html>`, `<title>`

Cosa vogliamo imparare in laboratorio?

- Struttura del documento XHTML
 - header, body, e loro contenuto
- Elementi inline, commenti, liste, caratteri speciali
- Attributi
 - comuni alla maggior parte degli elementi
 - attributi per cambiare la presentazione
- Riferimenti ipertestuali
- Immagini
- Tabelle
- Moduli (Form)
- Frame