

Unperfekthaus-Tutorial:

html für Projektseiten etc. nutzen

Diese Anleitung erklärt die html-Codes, die man z. B. bei Projektseiten im Unperfekthaus regelmäßig braucht bzw. die sinnvoll sind, um die Projekt-Seite zu gestalten.

Wenn du **mehr Infos** brauchst, findest du auf der Webseite <http://de.selfhtml.org> sehr viele detaillierte Erklärungen mit Beispielen etc., die gut verständlich sind.

Wie sehen html-Codes aus?

Für alle html-Codes gilt: Es muss der Anfangs- und Endpunkt ihres Wirkbereiches definiert werden. Es gibt nur ganz wenige Codes, die das nicht benötigen, da ihr Wirkung eindeutig ist. Ein Zeilenumbruch kann z. B. nicht für unterschiedlich viele Zeichen gelten, wie der Befehl, Zeichen fett darzustellen.

Jeder Code wird in den spitzen Klammern `< >` angegeben. Also zeigen Browser alles, was in spitzen Klammern steht, nicht an!

Detailinfo am Rande

Natürlich gibt es auch Möglichkeiten, die spitzen Klammern auf einer Webseite im anzuzeigenden Text zu verwenden. Aber das ist eine anderes Fass, das man dafür aufmachen müsste. :-)

Begriffserklärung Browser

Browser sind die Programme, mit denen man Internetseiten aufruft. Bekannte Browser sind Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer, Safari, Google Chrome.

Der **Code für das Ende** ist wie der **Code für den Anfang**, nur wird nach der eröffnenden spitzen Klammer `<` ein s. g. Slash (`/`) eingeschoben.

Bei vielen Codes kann oder muss man bestimmte Parameter definieren. Diese folgen nach einem Abstand/Leertaste nach dem eigentlichen Befehl noch in den spitzen Klammern am Anfang. Bei den spitzen Klammern am Ende lässt man diese Parameter weg.

Beispiel

Der Tourenführer einer Radfahrergruppe muss wissen, dass er eine Radtour leitet (und z. B. nicht alleine fährt) und wo es hingeht. Außerdem kann er Touren für flotte Fahrer anbieten und für langsame Fahrer. Der Schlussmann muss nur wissen, dass er der letzte ist der Gruppe. Wo er hin muss, ist für ihn eindeutig, da er den anderen hinterherfährt.

Es gibt z. B. einen Befehl für Links. Da man natürlich nur immer auf eine Seite verlinken kann, braucht der Browser am Anfang natürlich die Info, dass nun ein Link folgt („Ich bin Tourenführer“) und auf welche Seite er verlinken soll („Wo geht es hin“), am Ende des Textes, der verlinkt sein soll („Ende der Radfahrergruppe“), ist ihm natürlich klar, welcher Link gemeint ist („Ich bin das Ende der Gruppe, den Weg gibt mir der Tourenleiter vor“). Man kann auch angeben, ob der Link im gleichen Fenster oder einem anderen des Browsers geöffnet werden soll („Soll die Tour flott oder gemütlich sein“).

Hingegen bleibt ein Fahrrad ein Fahrrad. Da weiß jeder Tourenbegleiter, dass dies nach zwei Rädern zu Ende ist. Genauso weiß der Browser auch ohne weitere Erklärungen, was ein neuer Absatz ist.

Die wichtigsten Codes

	Anfang	Ende
Zeilenumbruch	 	
Kursiv	<i>	</i>
Fett		
Unterstrichen	<u>	</u>
Link zu einer Webseite		
E-Mail-Programm öffnen mit Empfänger		
Überschrift höchste Ebene	<h1>	<h1>
Überschrift zweite Ebene <i>bis</i>	<h2> <i>bis</i>	</h2> <i>bis</i>
Überschrift sechster Ebene	<h6>	</h6>
Schrift kleiner als der Rest	</small>	</small>

Zwischen Anfang und Ende kommt jeweils der Text, den der Betrachter sieht.

Beispiel

Der html-Code

```
<a href="http://www.unperfekthaus.de/angebote/tutorials">Tutorials</a>
```

ergibt auf der Homepage für den Betrachter den Text

Tutorials

der verlinkt ist auf <http://www.unperfekthaus.de/angebote/tutorials> (wie das angezeigt wird, hängt von verschiedenen Sache ab – traditionell wird ein Link blau und unterstrichen dargestellt).

Achtung: Wichtig ist, dass man das Anführungszeichen " nimmt. Das ist für den Computer etwas völlig anderes als die typographischen in der deutschen Sprache richtigen Zeichen, wie z. B. „ und “. Deshalb tippt man html-Code nicht in einem Textverarbeitungsprogramm (z. B. Word oder LibreOffice), da diese das " immer durch die typographisch erforderlichen geeigneten Zeichen ersetzt.

Erklärung am Rande

Der Computer speichert intern nicht ein graphisches Zeichen sondern nur eine bestimmte Zeichenummer, für die definiert wurde, dass diese Nummer z. B. für ein lateinisches großes A steht. Jedes Anführungszeichen hat also eine genau, eindeutige Nummer. Der Computer kennt also erst einmal nicht ein bestimmtes grafisches Aussehen sondern eine Zeichenummer. Wie so ein Zeichen aussieht wird erst durch eine Schriftart (z. B. Arial) festgelegt.

Nur deswegen kann man in einem Textverarbeitungsprogramm die Schriftart so leicht ändern. So könnte das Zeichen " durch die Schriftart optisch völlig anders dargestellt werden, für den Browser bleibt es das entscheidende Zeichen mit der richtigen Nummer. So erkennt der Browser also auch nicht wie wir, dass " und " faktisch das gleiche bedeutet. Für den Computer sind das zwei Zeichennummern, die sich so viel oder wenig unterscheiden wie A und *. Textverarbeitungsprogramm sind so programmiert, dass sie erkennen können, dass das Zeichen " besser ersetzt werden soll durch ein anderes. Aber manchmal ist es dann doch nicht richtig, wie sicher jeder schon mal erlebt hat. ;-)

Man kann verschiedene **Codes kombinieren**. Wichtig ist dabei, dass das Schema so ist:

```
<Code 1><Code 2><Code 3> ... </Code 3></Code 2></Code 1>
```

Es ist aber auch möglich das sich ein Code nur auf einen kleineren Abschnitt beziehen soll als ein anderer:

In diesem Beispiel ist nur **ein Teil fett** dargestellt.

Als html-Code sieht das so aus:

```
<u>In diesem Beispiel ist nur <b>ein Teil fett</b> dargestellt.</u>
```

Überschriften

Man sollte sich von Anfang an daran gewöhnen, **Überschriften** mit `<h1> ... </h1>` usw. zu definieren. Wenn man mehr in das Thema einsteigt, merkt man, warum das sinnvoll ist.

Version 1.1 – Stand: 09. 07. 2012 Ansprechpartner für dieses Tutorial: Norbert Paul n.paul@unperfekthaus.de
--