



المرجع الكامل في HTML

عن موقع

HTML4ARAB

BY

IsLmicHackers@HotMail.com

> أبدأ هنا

ما هي ال HTML ?

ماذا أحتاج ؟

دروس سريعة للمبتدئين

صفحتي الأولى

التنسيق الأساسي

الوصلات الأساسية

أساسيات إدراج الصور

خواص الصفحة

مرجع المساحات المجانيه

> النص

العناوين وحجم الخطوط

أشكال وألوان الخطوط

الرموز الخاصة

الوصلات

القوائم

قائمة بجميع وسوم النص

النص المتحرك

> الصور

الصور والرسومات

أنواع الملفات

الصورة ذات البيكسل الواحد

Thumbnails

خرائط الصور

الوسائط المتعددة

أسماء الألوان

216 كود للألوان

مكعب الألوان

> الجداول

أساسيات الجداول

الجداول المتقدمة (للمحترفين)

الجداول المتداخلة والمستديرة (للمحترفين)

> الأطر

أساسيات الأطر

الأطر المتقدمة

تابع الأطر المتقدمة

> النماذج

النماذج الأساسية

تابع النماذج الأساسية

تنسيق النماذج

صورة للزر Submit

ما هي الـ HTML ؟

فهرس الصفحة

[ما هي الـ HTML ؟ | كيف تعمل ؟ | هل لابد أن أكون متصل بالإنترنت طول الوقت ؟ |

هل تقوم الـ HTML بعمل كل شيء في صفحات الموقع ؟]

الكثير من الناس تتسأل عن الأنترنت و عن أسرارها في هذا البحث التعليمي سنقوم بالشرح الوافي لجميع الدروس الخاص بالغة HTML ونبدأ بالإجابة علي الأسئلة الأكثر تكررا و شيوعا ؟!!.

ما هي الـ HTML ؟

إنها اللغة المستخدمة لإنشاء صفحات الإنترنت. هي ليست لغة برمجة بالمعنى والشكل المتعارف عليه للغات البرمجة الأخرى كلغة C . فهي مثلا لا تحتوي على جمل التحكم والدوران، وعند الحاجة لاستخدام هذه الجمل يجب تضمين شيفرات من لغات أخرى كـ Java, JavaScript, CGI . كذلك فهي لا تحتاج إلى مترجم

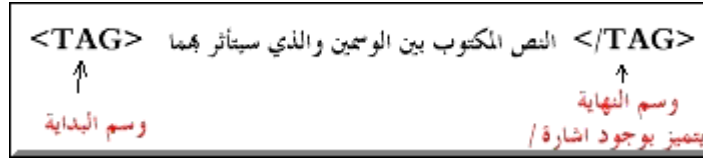
خاص به Compiler . وهي غير مرتبطة بنظام تشغيل معين، لأنه يتم تفسيرها وتنفيذ تعليماتها مباشرة من قبل متصفح الإنترنت وبغض النظر عن النظام المستخدم. لذلك فهي لغة بسيطة جداً، وسهلة الفهم والتعلم ولا تحتاج للعمل بها سوى جلسه واحدة لكي تتعلم أسس اللغة وتستطيع بعدها إنشاء موقع شخصي لك بكل سهوله ، أيضا لا تحتاج لمعرفة مسبقة بلغات البرمجة والهيكلية المستخدمة فيها. بل ربما كل ما تحتاجه هو القليل من التفكير المنطقي وترتيب الأفكار . وتهتم منظمة الـ **W3C** بتصميم ونشر اللغة وزعماها في أنحاء العالم .

(وكلمة **HTML** إختصار لـ **Language Markup Text Hyper**)

و الـ **Hyper Text** هي الطريقة الخاصة بالتحرك علي صفحات الإنترنت بالضغط علي نص معين يدعي (**Hyperlinks**) و هي وسيلة للتنقل لأي مكان في شبكة الإنترنت عن طريق الضغط علي الوصلات (الإرتباطات التشعبية) **LINKS** و تعتمد علي ماذا داخل الأوسمة (**TAGS**) بمعنى أنها تحتوي علي أكواد كأى لغة أخرى .

كيف تعمل ؟

تتكون اللغة من سلسله أو مجموعه من الأكواد تكتب في ملف نصي ثم تحفظ بإمتداد **HTML** , **HTM** تعرض بواسطة مستعرضات الإنترنت **Internet Explorer** أو **Netscape Navigator** و هذي المستعرضات تترجم الأكواد إلي ماتراه علي الصفحات و هذه الأكواد تبدأ بما يسمى أوسمة **TAGS** و تكتب من اليسار إلي اليمين كما في الشكل :-



فعلی سبيل المثال الوسم **** يستخدم لكتابة الكلمات بخط أسود عريض **Bold** وذلك بالشكل التالي:

**** النص ****

وهناك بعض الوسوم الخاصة التي تستخدم بصورة مفردة مثل وسم نهاية السطر **
** أو قد تستخدم بكلمات الحالتين مثل وسم الفقرة **<P>**. وسوف نناقش هذه الوسوم وغيرها بالتفصيل في الدروس القادمة إنشاء الله .

هل لابد أن أكون متصل بالإنترنت طول الوقت ؟

بالطبع لا فأنت تقوم بكتابه الصفحات و الأكواد وتنسق جميع صفحات موقعك بدون الإتصال بالإنترنت ولكن تحتاج للإتصال بها فقط عندما تود أن تنقل موقع إلي الإنترنت أو التعديل في صفحة من الصفحات بعد نقلها إلي الإنترنت ؟

هل تقوم الـ HTML بعمل كل شيء في صفحات الموقع ؟

بالطبع تقوم الـ **HTML** بعمل كل شيء ولكن عندما يصبح موقع أكثر شعبيه و يكون لديك المزيد من زوار فالإيد من الإستعانة ببعض اللغات المساعدة مثل الجافاسكريبت **JavaScript** و التي تقوم بوضع بعض الخدع و المؤثرات و التحسينات بالموقع ، كذلك من الممكن الإستعانة بالـ **CSS** لمزيد من السرعة في خلق الصفحات و تنسيقها .

[الدرس التالي»»»](#)

ماذا أحتاج ؟

أذا لقد قررت أن تتعلم الـ HTML ، و هذا عظيم اذا ماذا أحتاج لبدأ العمل ؟ والإجابة هي لا شيء!!!!

فهرس الصفحة

[[محرر نصوص](#) | [مستعرض للإنترنت](#) | [محرر صور](#)]

بالفعل أنت لديك كل شيء لكتابة وبناء موقع

نصوص محرر

فلا يتطلب كتابة ملف HTML أية برامج خاصة فهي كما قلنا لغة لا تحتوي على برنامج مترجم. بل نحتاج فقط إلى برنامج لتحرير النصوص البسيطة ومعالجتها، وبرنامج المفكرة الموجود في Windows يفي بهذا الغرض

. NotePad < Accessories < Programs < | PC : | Start 

أما بالنسبة لمستخدمي أجهزة MAC ف لديهم برنامج

Simple Text < Applications < Mac hard drive < | MAC : | Apple menu 

مستعرض للإنترنت

وكذلك إلى أحد متصفحات الإنترنت [Netscape Navigator](#) أو [Explorer MS Internet](#) لمعاينة الصفحات التي نقوم بتصميمها. عليك فقط أن نقوم بحفظ النص المكتوب بملف يحمل أحد الإمتدادين التاليين :- .html أو .htm

والجدير ذكره أنه يوجد العديد من البرامج التي تستخدم لإنشاء صفحات Html. دون الحاجة لمعرفة هذه اللغة حيث يقوم المستخدم من خلالها بكتابة الصفحات وتصميمها بما تحويه من نصوص ورسومات وجدول ثم يقوم البرنامج بتخليق الوسوم المناسبة وتحويل هذه الصفحات من وراء الكواليس تلقائياً وحفظها بتنسيق .html. أي أن دور المستخدم ينحصر في الكتابة والتصميم فقط، دون معرفته للشفيرة التي استخدمت. وبالتالي عدم قدرته على التحكم بأي وسم أو تعديل الشيفرة حسب الحاجة، إلا من خلال إعادته للتصميم الأساسي ثم إعادة التحويل والحفظ من قبل البرنامج. وهذه الطريقة على سهولتها وسرعتها نسبياً، إلا أنني لا أنصح باستخدامها لمن يريد معرفة هذه اللغة والتمكن منها.

محرر صور

كما أنك تحتاج لمحرر صور ، فالكثير من الزائريين يحبون المواقع التي يكون بها صور فالموقع الذي لا يحتوي علي صور يضفي روح من الملل للزائر و من الممكن أن تستخدم برنامج « [Paint Shop Pro](#) وهو برنامج جيد لتحرير الصور (أنا أستخدمه)

[الدرس التالي»»»](#)

دروس سريعه للمبتدئين

سوف نقوم بشرح سريع لأهم الأوسمه الخاصه باللغه ال HTML و كيفية بدأ صفحه و كيفية إرسالها للخادم (Server) .

صفحتي الأولى

أه إنشاء صفحه لأول مرة باللغه ال HTML ؟ ربنا بوفتك أقرأ هنا لكي تجعل هذا حقيقي

التنسيق الأساسي

عند إنتهاءك من كتابة ملف بلغة ال HTML ربما تحتاج إلي تنسيقه قليلا

الوصلات الأساسية

عند إنتهاءك من كتابة صفحات بلغة ال HTML ربما تحتاج إلي عمل وصلات بينهم

أساسيات إدراج الصور

تعلم أن تضع صور في صفحاتك كخطوة أولي هكذا

خواص الصفحة

حتى الآن الألوان الوحيده علي صفحتك كانت الأبيض الخلفيه الأسود للنص الأزرق للوصلات التشعبيه الن
تحب أن تغييرهم إلي شيء أكثر جماله وأناقه؟!..

مرجع المساحات المجانيه

عندما تنتهي من إنشاء موقعك فعندها ستحتاج إلي رفع موقع أو وضع موقعك علي شبكة الإنترنت ، وهذا يتضمن إرسال ملفاتك إلي ال Server أو الخادم (هو جهاز متصل دائما بالإنترنت) وعن طريق السيرفر يستطيع أي شخص أن يدخل إلي موقعك و يتصفحه .

صفحتي الأولى

حسناً، لديك محرر نصوص ممتاز لكتابة ملفات HTML ولديك متصفح إنترنت لمعاينتها، ولديك هذه الدروس التي سنتطرق معها إلى عالم تصميم صفحات الويب أذن فالنبدأ الان «»«»....

فهرس الصفحة

[الأوسمه | إنشاء صفحة | ملاحظات]

التنسيق الأساسي للصفحة

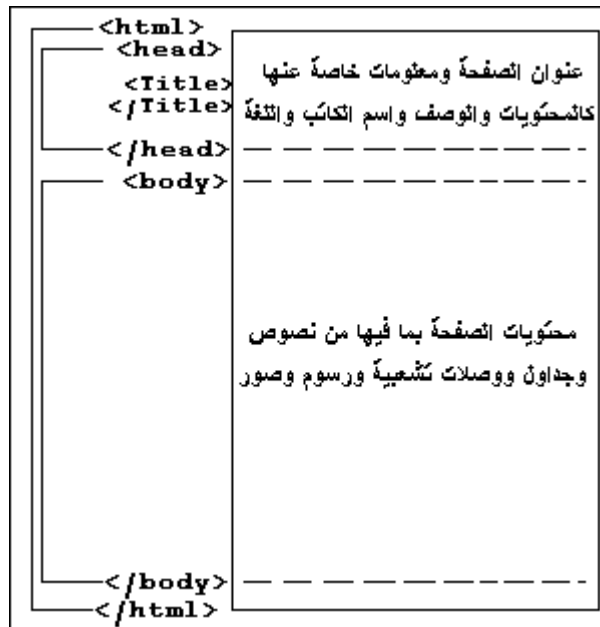
أن كل الصفحات تبدأ بهيكل أساسي ، و لنبدأ الآن لتتعلم أول وسم (Tag) .
الأوسمة :- الأوسمة هي الأشياء التي بين هذين القوسين <> بالتأكيد أنت لم تري أكواد تبدأ بهذين الشكلين من قبل حسنن من قائمة View أختار Source ، أنت تري الآن النص الذي تقرأه ومحاط في أغلب الأحوال بـ <> هذه الأكواد هي التي صنعت هذه الصفحة التي أمامك

هام جداً أغلب الأوسمة تبدأ <> من اليسار وتنتهي </> في اليمين

فالتشاهد الوسوم التالية:

وسم البداية	وسم النهاية
<HTML>	</HTML>
<HEAD>	</HEAD>
<TITLE>	</TITLE>
<BODY>	</BODY>

ماذا تلاحظ؟ أن كل منها يتألف من زوج من الوسوم أحدهما وسم البداية، والآخر وسم النهاية. ويتميز وسم النهاية بوجود الرمز / . تأمل الرسم التالي، فهو يعطي فكرة عن تركيب ملف Html



إذن فملف Html يبدأ دائماً بالوسم <HTML> وينتهي بالوسم </HTML>. لا تنسى ذلك!

أما الوسم <HEAD> فيحدد بداية المقطع الذي يحتوي على المعلومات الخاصة بتعريف الصفحة. كالعنوان الظاهر على شريط عنوان المتصفح. وهذا العنوان بدوره يحتاج لأن يوضع بين الوسامين: <TITLE> ... </TITLE> وبالطبع يجب كتابة الوسم </HEAD> لكي نهي هذا المقطع.

نأتي إلى الوسم <BODY> والذي يتم كتابة نصوص صفحة الويب ضمنه، بالإضافة إلى إدراج الصور والجداول وباقي محتويات الصفحة. وهو أيضاً يحتاج إلى وسم الإنهاء </BODY>

و الآن ما رأيك بإنشاء صفحة و الآن قم بفتح برنامج Notepad أو أي برنامج محرر النصوص

أكتب هذا

```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE>My first HTML page</TITLE>
<HEAD/>

<BODY>

Wow I am Writing My First Page
<BODY/>

</HTML>
```

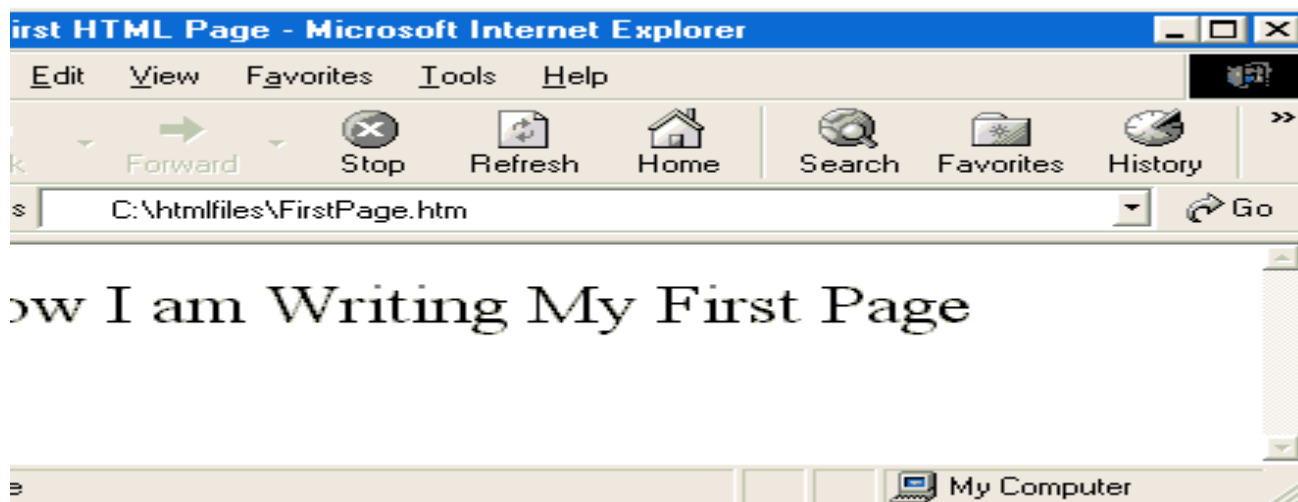
والآن قم بحفظ ما كتبته في ملف وبأي اسم تختاره. ولا تنسى أن الامتداد المستخدم في أسماء ملفات HTML هو .htm أو .html مثلاً أنا اخترت الاسم FirstPage.htm ومن الأفضل أن تقوم بإنشاء مجلد مستقل على القرص الصلب لكي تحفظ به ملفاتك فهذا يسهل عليك عملية استرجاعها للعرض أو التحديث وليكن هذا المجلد مثلاً بالاسم C:\htmlfiles (ولكن لا بد وأن يكون الاسم أما حروف ، أرقام ، _ أو - ولا يجوز استخدام أي علامات أخرى في لحفظ الملف.

حان وقت العرض، لكي نشاهد نتيجة ما كتبناه. قم بتشغيل متصفح الإنترنت الذي تستخدمه. فإذا كان [Netscape Navigator](#) اختر الأمر File Open... من قائمة File. أما في [MS Internet Explorer](#) فاختر الأمر Open... من قائمة File. ثم حدد المسار الذي يوجد به الملف. أنا شخصياً قمت بتحديد المسار التالي:

C:\htmlfiles\FirstPage.htm

وذلك طبعاً حسب الافتراضات السابقة التي اتبعتها عند تخزين الملف. وهذا ما حصلت عليه :-

خطأ!



وماذا عنك؟ هل حصلت على نفس النتيجة؟ إذن مبروك **J** لقد قمت بإنشاء أول صفحة ويب خاصة بك. (وإلا، إذا لم تحصل على نفس النتيجة قم بالنقر [هنا](#))

وقبل أن نستمر أريد أن أنبهك إلى بعض الملاحظات عند كتابة صفحات الويب:

- لا يوجد فرق بين كتابة الوسوم بالأحرف الإنجليزية الكبيرة UPPERCASE أو الأحرف الصغيرة lowercase. لذلك تستطيع الكتابة بأي شكل منهما أو حتى الكتابة بكليهما.
- إن المتصفحات لا تأخذ بعين الاعتبار الفراغات الزائدة أو إشارات نهاية الفقرات (أي عندما تقوم بضغط مفتاح *Enter*) التي تجدها هذه المتصفحات في ملف `Html`. وبعبارة أخرى فإن باستطاعتك كتابة ملفك السابق بالشكل التالي:

```
<HTML><HEAD><TITLE> My first HTML page </TITLE></HEAD><BODY>
Wow, I'm writing my first webpage </BODY></HTML>
```

أو بالشكل التالي:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
My
First
HTML
Page
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Wow,
I'm
writing
my
first
Page
</BODY>
</HTML>
```

أو حتى بهذا الشكل:

```
<HTML> <HEAD> <TITLE>
My first HTML page
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Wow, I'm writing my First Page
</BODY>
</HTML>
```

وفي كل الحالات ستحصل على نفس النتيجة. وإذا كنت من تلك النوعية من الناس التي لا تصدق كل ما يقال... تستطيع أن تجرب ذلك بنفسك!!! هيا جرب.

لكن هذا لا يعني أن الفقرة المكونة مثلاً من عشرة أسطر ستمتد إلى عدة أمتار بعرض الشاشة. كلا بالطبع لأن المتصفح سيقوم بعمل التفاف تلقائي لها بحسب عرض الشاشة، مهما كان مقدار هذا العرض.

والآن قد نتساءل، إذن كيف يمكن التحكم بمقدار النص المكتوب في كل سطر وكيف يمكن تحديد نهاية الفقرة وبداية الفقرة التي تليها؟ سؤال وجيه!!! والإجابة عليه في [الفصل القادم](#)

التنسيق الأساسي

توقفنا في [الفصل السابق](#) عند كيفية التحكم بمقدار النص المكتوب في كل سطر وكيف يمكن تحديد نهاية الفقرة وبداية الفقرة التي تليها؟ و في هذا الفصل سنقوم بشرح هذه الجزئية وأسس التنسيق.

فهرس الصفحة

[[نهاية سطر](#) | [إضافة سطر](#) | [الفرغات](#) | [الخواص](#) | [تنسيق النص](#)]

نهاية سطر وبداية سطر جديد:-

وسوف نستخدم الوسم **
** لتحديد النهاية للسطر. والبدء بسطر جديد (لاحظ أن هذا الوسم مفرد، أي ليس له وسم نهاية).

ونعود إلى المثال السابق، قم بتعديل الملف لكي يصبح بالشكل التالي

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
My first HTML page
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Wow,
<BR> I'm writing my
<BR>first page
</BODY>
</HTML>
```

و الآن كيف أضيف سطر جديد ؟

ولفعل هذا نستخدم الوسم **<P></P>** الذي يقوم تقريباً بنفس عمل الوسم السابق أي أنه ينهي السطر أو الفقرة ويبدأ بسطر جديد لكن مع إضافة سطر إضافي فارغ بين الفقرات. (يلاحظ ان هذا الوسم لديه وسم نهاية لكن من الممكن استخدامة بدون وسم النهاية)

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
My first HTML page
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Wow,
<P> I'm writing my
<P>first page
```

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

رموزاً خاصة لذلك لا نستطيع التحكم بها وبعدها إلا باستخدام الوسم تعتبر :- الفراغات ** ** . (اختصار للعبارة والأحرف هي **Non Breakable Space**) الفراغات المطلوب. كما وإذا أردت إدخال عدة فراغات بين نص وآخر ما عليك إلا كتابة هذا الوسم بنفس عدد كما موضح بالشكل التالي يجب عليك التقيد بالأحرف الصغيرة هنا

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
My first HTML page
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Wow, &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp;
I'm &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; writing &nbsp; &nbsp; &nbsp;
&nbsp; &nbsp; my &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; first &nbsp; &nbsp; &nbsp; &nbsp; First page
</BODY>
</HTML>
```

الخواص

و الآن سأشرح جزء متقدم قليلا :- كيف نقوم بتمركز النص أي جعل النص في منتصف الصفحة ، الوسم الأساسي لهذه الخاصية هو **<CENTER>** ولكن هذا الوسم قد تم تبديله و لهذا فإن أفضل طريقه هي استخدام وسم **ALIGN** وهذا الوسم يعطي للنص خواص معينه داخل الوسم الأخر . فالنفس أكثر أن وسم **ALIGN** لوحده يفعل شيء وبإضافته مثلا لوسم **<P>** فإن المستعرض سيقوم بأداء الوسمين في نفس الوقت وهذا شيء مهم جدا في لغة HTML وتكون صيغته كالتالي :-

هام جدا

<بداية الوسم خواصه="قيمة">ضع النص هنا<نهاية الوسم >

* ويجب أن تعلم أن كل الأوسمة يمكن أن تأخذ بعض الخواص لكن يوجد خواص تأخذ أوسمه معينة وسنقوم بشرح ذلك أكثر في الفصول القادمة ، و لكي تضع خاصية تمركز النص مع الوسم **<P>** تكون الصيغه هكذا:-

```
</P ALIGN="CENTER">الصفحة النص المتمركز في منتصف</P>
```

قارن هذا لكي تفهم الصيغه السابقه فال **P** هو بدايه الوسم ، **ALIGN** هو خواصه **CENTER** هي قيمة الخاصية و بالطبع **</P>** هو نهايه الوسم، و من الواضح طبعا إذا كنا نقدر أن نضع النص في المنتصف أذن نستطيع أن نضع في أي جهة أخرى سواء اليسار أو اليمين كل ما عليك فعله هو تغيير قيمة الـ **ALIGN** إلي **RIGHT** أو **LEFT** . لمزيد من التفاصيل والأمثله أقرأ [تنسيق الفقرات](#)

تنسيق النص

نتحدث الآن عن كيفية جعل النص عريض أو مائل أو تحته خط لقد قمت بشرح كل هذا بالتفصيل في دروس الـ HTML ولكن سريريا نقول الأكواد لهذه التنسيقات

 العريض هذا للخط

</I> المائل وهذا للخط <I>

</U> أقصده عن تحته خط وهذا ما <U>

و الآن أخوانني الأعزاء يكون قد أنتهين من الفصل الثاني من فصولنا التعليميه

وتكون قد تعلمت كيفية إنشاء صفحات و تنسيقهم ولكن كيف يمكن التنقل بينهم ؟؟؟!!!! ولمعرفة الإجابة أذهب إلى [الفصل التالي](#)»

الوصلات الأساسية

توقفنا في «[الفصل السابق](#)» عند كيفية الانتقال بين صفحات الموقع و في هذا الفصل سنقوم بشرح هذه الجزئية.

فهرس الصفحة

[[أول وصله](#) | [وصله للبريد](#) | [وصله لصورة](#) | [وصله لملف](#)]

أول وصله:-

كيف وصلت إلى هذه الصفحة؟! ربما تعتبر هذا سؤالاً سخيفاً، وأن الإجابة عليه هي من البديهيات ... وهذا صحيح! من المؤكد أنك قمت بالانتقال إلى هنا من خلال إحدى صفحات هذا الموقع، أو من خلال أحد محركات البحث، أو من خلال أحد المواقع التي قمت بزيارتها مؤخراً ... وفي كل الأحوال قمت بالنقر على وصلة تشعبية ما

Links... أو الوصلات التشعبية هي روح الإنترنت. علي كل حال لن أخوض كثيراً في شرح هذه الوصلات فلقد قمت بشرحها تفصيلياً في الدروس كل ما هو مطلوب منا الآن هو تعليمك كيفية أدرج وصله تشعبية في صفحاتك

في البدايه نستخدم هذا الوسم لبدأ إنشاء الوصله

 ... <A>

وهو الوسم الأساسي لإدراج الوصلات التشعبية، وهي اختصار لكلمة Anchor. وهي لا تعمل لوحدها بل تتطلب إضافة خصائص معينة أولها وأهمها الخاصية

HREF

التي نحدد من خلالها الموقع الذي نريد الدلالة عليه، ويجب أن يكتب عنوان الموقع كاملاً و هي إختصار لكلمة REFerence Hypertext .

وهذه هي الصيغة الأساسية للوصلات التشعبية

هام جدا

</A HREF="FirstPage.html">الأولى صفحتي

فتظهر لك الوصلة بهذا الشكل

[صفحتي الأولى](#)

و الآن إلي العنوان الإلكتروني E-Mail : كيف ندرج وصله إلي العنوان البريدي الخاص بنا فالواقع الإجابة سهلة جدا فهذه هي صيغة البريد الإلكتروني

</A HREF="mailto:d4a@f2s.com">أرسل لي

تظهر لك الوصلة بهذا الشكل

[أرسل لي](#)

وصلة لصورة :- في الحقيقة أن أدراج وصله تشعبية بصورة لا تختلف كثيرا عن السابق ولكن سنقوم بشرحها في [الفصل القادم](#)

و [صلة لملف](#) :- أدراج وصله لملف لا يختلف عن أدراج وصله لصورة تقريبا ولكن يوجد إختلاف بسيط فبدلا من أن يفتح المستعرض الصورة في صفحة جديدة يقوم المستعرض بإظهار لك صندوق الإختيارات لحفظ الملف أو تحميله من علي الموقع و هذه هي الصيغة :-

</A HREF="egypt.mid">حمل هذه المقطوعة

تظهر لك الوصلة بهذا الشكل و عند الضغط عليها يظهر لك صندوق الإختيارات

[حمل هذه المقطوعة](#)

أساسيات إدراج الصور

الآن أصبح عندك صفحات مربوطة بوصلات تشعبية و منسقه إلي حد ما ولكن هل هذا يقنعك؟! أنا لا أعتقد لابد من أنه يوجد شيء ناقص لابد واننا نسينا شيء ما!!! أه... أنها الصور أن الدارسين الجدد يفضلون ملء صفحاتهم بالصور لكي يضيفوا الناحية الجماليه لصفحاتهم ، فهذا لابد وان تكون منتبه الآن و إذا كان لديك أي إستفسار عن الصفحات السابقه أذهب إلي الدروس المتقدمه ففبها شرح أكثر وأن لم يفيدك [أرسل لي](#) ولا تتردد.

فهرس الصفحة

[[إدراج صورة](#) | [صورة ذات وصله](#) | [الخواص الأساسية](#)]

إدراج صورة

في البدايه كالعاده نتعرف علي الوسم الخاص بإدراج صورة و هو **** وهو وسم مفردو الكلمة إختصار لكلمة (IMAGE). لكن هل يكفي هذا لإدراج صورة؟ كلا، بالطبع يجب أن نحدد الصورة التي نريدها. لذلك نضيف الخاصية له SRC لتحديد موقع واسم الصورة والكلمه إختصار (SouRce) أي المصدر وتكون الصيغة كالآتي:-

هام جدا

```
<IMG SRC="go.gif">
```

ولقد أخترت الصورة ذات الأسم **go** و التي إمتدادها **gif** (لابد و أن تتأكد أن نوع الملفات صحيح) و تظهر بهذا الشكل



إدراج صورة ذات وصله:-

بالطبع تستطيع أن تدرج صورة ذات وصله تشعبيه إلي صفحة أخرى أو حتي إلي ملف و تكون الصيغة كالآتي:-

```
<A HREF="FirstPage.htm"><IMG SRC="go.gif"></A>
```

وتظهر بهذا الشكل



و تلاحظ أن الصورة لا تبدو مثل الصورة السابقه تمام!! وهذا لان المستعرض أحاط الصورة بإطار (BORDER) ليظهر أن هذه الصورة ذات وصله تشعبيه إلي صفحة أخرى او ملف . بالطبع هذه الطريقه ليست دائما تلاقي ترحيب فلماذا من الممكن أن تتخلص من هذا الإطار بأن تضع هذه الخاصيه داخل كود أو شفرة إدراج الصورة "border=" . . . وفي أغلب الأحوال تكون قيمة الإطار ب ٢ و تستطيع أن تقلل أو تزيدها كما تحب و بالطبع تستطيع أن تضع إطار للصورة التي لا تحتوي علي وصله كما في المثال التالي

```

```



الخواص الأساسية للصورة:-

عندما نقوم بإدراج صورة ضمن فقرة فإن موقع ظهورها يتحدد بالطبع حسب ترتيب ورودها في الفقرة، مثلها مثل أي كلمة أو عبارة أخرى. ونستخدم الخاصية ALIGN لتحديد محاذاة الصورة مع النص المرافق لها أو لنقل بعبارة أخرى: تحديد موقع النص الذي يليها بالنسبة لها وهي تأخذ القيم: BOTTOM, TOP, MIDDLE, LEFT, RIGHT وأوضح لك تأثير كل قيمة كما يلي:

BOTTOM



في الحالة العادية النص الذي يلي الصورة يظهر بمحاذاة الحافة السفلى لها. وهذه هي الحالة الافتراضية لظهور الصور والتي تمثلها القيمة

```
<IMG SRC="image.jpg" ALIGN="BOTTOM">
```

TOP



وعند تحديد هذه القيمة فإن السطر الأول من النص الذي يلي الصورة يقع بمحاذاة الحافة العليا لها. أما باقي النص فيمتد أسفلها .

```
<IMG SRC="image.jpg" ALIGN="TOP">
```

MIDDLE



أما عند تحديد هذه القيمة فإن السطر الأول من النص يقع بمحاذاة منتصف الصورة. كذلك فإن باقي النص يمتد أسفلها .

```
<IMG SRC="image.jpg" ALIGN="MIDDLE">
```

LEFT



هذه القيمة تؤدي إلى محاذاة الصورة إلى أقصى اليسار. مع التفاف النص الذي يليها على الجهة اليمنى ولعدة أسطر حسب ارتفاع الصورة.

```
<IMG SRC="image.jpg" ALIGN="LEFT">
```



RIGHT

أما هذه القيمة فتؤدي إلى محاذاة الصورة إلى أقصى اليمين. مع التفاف النص الذي يليها على الجهة اليسرى ولعدة أسطر حسب ارتفاع الصورة .

```
<IMG SRC="image.jpg" ALIGN="RIGHT">
```

لمزيد من المعلومات والقيم أقرأ الدروس الخاصة بالصور

[والآن إلي الفصل التالي :- ألوان الوصلات و الخفيه](#)

خواص الصفحة

هاي الآن نستطيع أن نقول أنك لديك قدر قليل من العبقريه في الـ HTML ، أنت تتمكني أن يكون موقعك ذو شكل مقبول وهذا يعني أستخدم جيد لألوان وتصميم جذاب !!! ، فحتى الآن الألوان الوحيده علي صفحتك كانت الأبيض الخفيه الأسود للنص الأزرق للوصلات التشعبيه التي تحب أن تغييرهم إلي شيء أكثر جماله وأناقه؟!!!

فهرس الصفحة

[[وسم الجسم Body Tag](#) | [لون الخفيه](#) | [النص](#) | [الوصله](#) | [الوصله المزاره](#) | [الوصله النشطه](#) | [صورة الخفيه](#) | [الهوامش](#) | [كلمة على إختيار الألوان](#)]

وسم الجسم Body Tag

الآن أنت لديك معرفة وقدرة علي إستعمال خواص الأوسمه ، وهذا يبشر ببدايه جيده .

تتذكر بالطبع وسم الـ BODY الموجود في [صفحتي الأولى](#) حيث كل شيء يكون مرئ في صفحتك لابد وان يكون بداخل هذا الوسم ، و هذا الوسم ما سوف نتحدث عنه في هذا الفصل . هناك سبعة خواص تضاف إلي

هذا الوسم كل منها تتحكم في مظهر وتصميم صفحتك :-

لون الخفيه

ون ستخدم لتغيير لون الخفيه الخاصيه **BGCOLOR** و **BG** إختصار لكلمة **BackGround** و لايد أن تضع القيمة أي اللون بكود الـ **HEX** مثل باقي الألوان !! ولكن أراك تتساءل ما هو كود الـ **HEX** !!! سؤال جيد ولكن هذا معناه أنك لايد وأن تقرأ تعريف هذا الكود ، إذا وددت أن تري قائمة بأكواد الـ ٢١٦ لون مختلفين ألقى نظره علي هذا **المخطط** أما بالنسبه للكود يكون بهذا الشكل

```
BGCOLOR="#FFFFFF"
```

ملاحظة :- هذا الكود للون الأبيض فأذا وددت أن تكون خليفه صفحتك بهذا اللون لايد من كتابه هذا الكود ، هذا بالرغم من أن اللون الأبيض هو اللون الأساسي للصفحات ولكن بعض المستعرضات يكون اللون الأساسي لها هو الرمادي

النص

لا يختلف كثيرا كود النص عن كود الخفيه لكن ننصح دائما بترك لون الخفيه علي اللون الأساسي وهو الأسود حيث أنه الأسهل في القراءة و إليك الكود

```
TEXT="#000000"
```

الوصله

بالطبع تظهر لك كل الوصلات باللون الأزرق ، لكن يمكنك أن تغير هذا إلي أي لون يحلو لك و هذا هو الكود

```
LINK="#FF00FF"
```

الوصله المزارة

عندما تضغط علي أي وصله ثم تعود مرة أخرى للصفحة التي ضغطت فيها علي تلك الوصله فأنتك تلاحظ تغير تلك الوصله إلي اللون البنفسجي و بالطبع تستطيع أن تغير هذا اللون و إليك الكود

```
VLINK="#660066"
```

الوصله النشطه

لا أعرف هل قابلت مثل هذا أم لا ولكن بإختصار عندما تقوم بالضغط علي وصله ثم تدخل الصفحة وتجد بها نفس اللوصله لكن لونها قد تحول إلي اللون الأسود مثلا ولا تستطيع أن تضغط عليها مرة أخرى عندها تكون هذه الوصله هي الوصله النشطه أي الصفحة الآن هي الصفحة العامله لهذه الوصله و هذا هو الكود

```
ALINK="#FF0000"
```

صورة الخفيه

تريد أن تضع صورة في الخلفيه !!! فكرة جيدة خذ هذه الخاصيه و أستخدمها لعمل الصورة كاخلفيه و ضع القيمة كما تفعل في إدراج الصورة SRC ، (إذا كنت لا تدري كيف أقرأ البحث الدرس الخاص بالصور) . يمكنك أيضا أن تستخدم صورة من موقع آخر عن طريق وضع الوصله الخاصة به لديك ، تستطيع أن تستخدم مثلا هذه الصورة الخاص بموقعنا [Downloads Free](#) فقط ضع هذا الكود

```
BACKGROUND="http://www.geocities.com/asdh4/images/bak.jpg"
```

يجب أن تعرف أن أي صورة سوف تختاره ستقوم بتكرار نفسها في ملء المستعرض ولهذا يجب أن تختار تكمل نفسها بمعنى أن تكون الصورة لوحدها لا تشكل شيء ولكن عند تكرارها تكون منظر جيد، و يوجد أيضا خاصيه تجعل الصورة كعلامة مائيه Watermark بمعن أن تكون الصورة ثابتة ولا يحدث لها Scroll و لهذه الخاصيه ضع هذا الكود داخل Body

```
BGPROPERTIES="FIXED"
```

الهوامش

يوجد نوعين من الهوامش هوامش جانبيه وهوامش أفقيه ، ولكن المستعرضان الأساسيان يستخدمان كودان مختلفان ولهذا عندما تقوم بتغيير أحدهما يجب تغيير الآخر بنفس الطريقة

TOPMARGIN="0" و LEFTMARGIN="0"	و هذه هي الصيغة للـ Internet Explorer
MARGINHEIGHT="0" و MARGINWIDTH="0"	و هذه هي الصيغة للـ Netscape

علي الرغم من أن أكواد المستعرضان مختلفان إلا أن وحدات القياس واحده وهي البيكسل و لهذا إذا أردت أن يكون المقياس ثابت في كلامن المستعرضان فقط أختار نفس القيمة .

أرني الكود كاملا

والآن الوسم الكامل للـ Body يكون مثل هذا الشكل مثلا

الوسم الكامل

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF" BACKGROUND="bubbles.gif" TEXT="#000000"  
LINK="#3399FF" VLINK="#9966FF" ALINK="#000000" BGPROPERTIES="FIXED"  
TOPMARGIN="0" MARGINHEIGHT="0">
```

كلمة علي إختيار الألوان

يجب عليك أن تختار ألوان جذاب متناسقه مع بعضها البعض و أن تبعد تماما عن الألوان الفاقعة فختار الألوان الهادئه و المخمليه فالمواقع المنتشره والمشهور تختار ألوان بسيط كي تجعل الزائر أكثر راحة عند دخوله لموقع ، كما تجنب عند أختيارك للصورة الخلفيه أن تختار خلفيه ذات ألوان باهته ولكن جميله حتي يتسني للقارئ رؤيه النص و لاتختار لون للنص قريب من لون الخلفيه أو لون صورة الخلفيه فهذا يزيد صعوبه علي القاريء من رؤيه النص بوضوح فالنص سيختفي مع لون الخلفيه القريب من لونه .

حاول عدم إستخدام صور للخلفية مرعبه أو ألوان ساخنة مثل الأحمر مثلا حتي لا يحدث إرتطام بصري للزائر
بألوان موقع إلتقي نظره علي هذا الموقع لكي تفهم ماذا أقصد « mathmos.com »

و الآن تريد مساحة مجانيه لوضع موقع علي الإنترنت أضغط هنا « [مواقع الإستضافة المجانيه](#) »

مرجع المساحات المجانية

عندما تنتهي من إنشاء موقعك فعندها ستحتاج إلي رفع موقع أو وضع موقعك علي شبكة الإنترنت ، وهذا يتضمن إرسال ملفاتك إلي الـ Server أو الخادم (هو جهاز متصل دائما بالإنترنت) وعن طريق السيرفر يستطيع أي شخص أن يدخل إلي موقعك و يتصفحه .
المكان الذي تضع به موقعك يسمى WebSpace ، و يوجد الكثير من الشركات التي تعطي مساحات مجانيه ولكن بشروط معينه

الإسم	العنوان
FreeServers	»» www.freeservers.com
Xoom	»» www.xoom.com
Geocities	»» www.geocities.com
Homestead	»» www.homestead.com
Tripod	»» www.tripod.com
CrossWinds	»» www.crosswinds.net

إختيارك للشركة المستضيف لموقع هو قرار هام جدا . من حيث هل توافق الشركة المستضيفه أن تضع إعلانات في موقعك أم لا ؟ وتحتاج أيضا دفتر زوار وعداد للزائرين و إحصائيات عن الموقع ؟ كل هذه المميزات و أكثر منها موجودين بالفعل في القائمة التي تم عرضها أعلي فهذه القائمة تشمل علي أشهر وأفضل المواقع التي تستضيف وتعطي المساحات المجانيه ، و القرار لك أنت من حيث مميزات كل شركة فيوجد شركات تعطي مساحة ٢٠ ميجا بيت فقط و أخرى ١٥ و أخرى ٥٠ ميجا بيت و أنت لديك القرار و الإختيار و أفضل طريقه لكي تعرف أيهم أفضل لك أن تجربهم ☺

بمجرد حصولك علي مساحة مجابيه والإشتراك في شركة من الشركات و الحصول عل الإسم المميز لك ، عندها ستحتاج إلي أن يكون موقع علي الإنترنت ولذلك يجب عليك نقل ملفات إلي السيرفر أو الخادم ولهذا لا بد من إستعمال أي برنامج من برامج FTP أو أي طريقه أخرى لنقل الملفات إلي الإنترنت وعند حصولك علي برنامج FTP ستحتاج إلي كتابه Name User الإسم المشترك به و كلمة المرور الخاص بك لنقل موقعك إلي السيرفر (الخادم) وعند إكتمال نقل الملفات يجب أن يكون موقعك متاح الآن علي شبكة الإنترنت

ملاحظة:- يجب أن تسمى أول صفحة (index.htm أو index.html) حتي يتعرف المستعرض علي أي من الصفحات سيتم عرضها أولا .

النصوص

إن أسهل شيء هو أن تكتب في موقعك و الزوار سيقروا أنه ، لكن بدون بعض التعديلات والتنسيقات سيكون نصك قبيح و غير صالح للقراء . شكرًا شكريًا ، تنسيق النص هو أسهل جزء في لغة ال HTML، لكن هناك نص ينسق ونص يكون جذاب . أقرأ الآن

العناوين وحجم الخطوط

أنت تستطيع أن تغير حجم الخط و هذا سيساعدك كثيرا في تنسيق صفحتك

أشكال وألوان الخطوط

هل تريد نص عديد الألوان و مختلف الأشكال علي صفحتك؟ حقا!!

الرموز الخاصة

خاص جدا تريد أن تكتب رمز غير موجود علي لوحة المفاتيح ؟ تريد إستعمال الرمز السحري ؟

الوصلات

الوصلات ؟؟؟ تعني الانتقال والقفز بين مقاطع صفحاتك وصفحاتك الأخرى ، أنهم في غاية السهولة لكي تقوم بذلك....

القوائم

تعلم كيف تضع نصك في نقط مرتصه ، مرقمه وقوائم معرفة !!!

قائمة بجميع وسوم النص

يوجد هنا أكثر من ٤٠ وسم تستطيع إستخدامهم في تنسيق نصك . وإليك القائمة

النص المتحرك

إستعمل ال Internet Explorer لكي تجعل نصك يتحرك في الشاشة ؟!!!!

العناوين وحجم الخطوط

أهلاً وسهلاً بك في أول درس من الدروس المتخصصة لتعليم لغة الـ HTML إذا كنت تريد مرجع سريع [أضغط هنا](#)

فهرس الصفحة

[[العناوين](#) | [حجم الخط](#)]

سوف نتابع في هذا الدرس التعرف على الوسوم الخاصة بالخطوط ، سوف تلاحظ في هذا الدرس والدروس اللاحقة أن هناك أكثر من طريقة لأداء نفس العمل، أو إعطاء نفس الخصائص لصفحات الإنترنت. وبالمقابل قد يبدو لك أن بعض الوسوم والخصائص متشابهة في تأثيرها، لكن بالقليل من التدقيق والتجربة ستكتشف أن لكل وسم خصوصيته.

العناوين (Headings) :-

في البدايه نود أن نقول أن وسم العنوان قد قسم بطريقة متتاليه بحيث يوجد 6 مستويات مختلفة من العناوين من أكبر مستوي ويأخذ الـ <H1> إلى أصغر مستوي ويأخذ الـ <H6> دعنا نريك مثال الآن

التأثير	الوسم
Heading 1	<H1>Heading 1</H1>
Heading 2	<H2>Heading 2</H2>
Heading 3	<H3>Heading 3</H3>
Heading 4	<H4>Heading 4</H4>
Heading 5	<H5>Heading 5</H5>
Heading 6	<H6>Heading 6</H6>

كل ما عليك فعله هو أن تضع النص داخل الـ وسم كما تري في الـ وسم السابقه وكما تري النص سيطر واضح وكبير ولكن يجب أن تلاحظ ان العنوان دائما يكون منفصل عن النص الأساسي بمعنى أنه يكون في البدايه أو رأس الفقرة ، يجب عليك أن تغيير حجم الخط وليس العنوان وهنا نأتي إلي تغيير حجم الخطوط.

ولكن قبل أن نبدأ أن نتحدث عن حجم الخطوط لا بد وان تعرف هذا الـ وسم ... وهو الـ وسم الخاص بالخطوط هو يقوم بالتحكم بالخطوط من حيث النوع واللون والحجم. أما الخصائص التي نستخدمها مع هذا الـ وسم والوسوم الأخرى سنقوم بشرحها بالتتابع

حجم الخط FONT SIZE

ولتحديد حجم الخط نستخدم هذه الخاصية . font size و هناك سبعة أحجام لأي خط تستطيع المتصفحات التعرف عليها. ونقوم بتحديد الحجم المطلوب بأسلوبين: أولهما المباشر. حيث يتم كتابة رقم يتراوح ما بين ١-٧. أي أننا نختار الحجم الذي نريده مباشرة .

```
<FONT SIZE="X">
..... النص يكتب هنا .....
</FONT>
```

كل ما عليك فعله هو تغيير القيمة X إلى رقم من ١ - ٧ وإليك نماذج بأحجام الخطوط:-

خط بحجم ١
خط بحجم ٢
خط بحجم 3
خط بحجم ٤
خط بحجم 5
خط بحجم ٦
خط بحجم 7

ملحوظة حجم الخط الافتراضي هو ٣

أما الأسلوب الثاني فهو النسبي: حيث تكتب الأرقام من ١ إلى ٦ مرفقة إما بإشارة (+) موجب أو بإشارة (-) سالبة .

..... النص يكتب هنا

وفي هذه الطريقة فإن الأرقام ١-٦ تمثل درجات التكبير (+) أو التصغير (-) للخط وذلك نسبة إلى الحجم الافتراضي. فمثلا الرقم +٤ يعني تكبير الخط أربع درجات عن الحجم الافتراضي وهو ٣، أي أنه يصبح بالحجم ٧. بالمقابل فإن الرقم -١ يعني تصغير الخط درجة واحدة أي يصبح بالحجم ٢ .
ولتوضيح هذا الأسلوب، إليك هذه النماذج:

خط بحجم -٣
خط بحجم -2
خط بحجم -١
خط بحجم ±0
خط بحجم +١
خط بحجم +٢
خط بحجم +٣
خط بحجم +4
خط بحجم +٥

لاحظ أنه حتى في الأسلوب النسبي لا نستطيع الحصول على أكثر من سبعة أحجام للخطوط. حتى وإن حاولنا كتابة أرقام أكبر أو أصغر كما فعلت هنا بكتابة الحجم -٣ أو +5

هام جدا

لا بد وان تبعد كل البعد عن الخط الصغير جدا فمن الصعب قراءته و الخط الكبير يملئ صفحتك ولذلك لا بد وان تختار الخط المعتدل

أشكال وألوان الخطوط

فهرس الصفحة

[Face | تغيير لون الخط | أمثله]

الكثير من الناس يتسائلون عن كيفية تغيير الخطوط أو بإستعمال خطوط مختلفة في النص الخاص بفقرة معينة ؟
وللإجابة علي هذا السؤال تابع هذا الدرس :-

خاصية FACE

تقوم هذه الخاصية بتحديد نوع الخط الذي نريده، و الخط الافتراضي في جميع المستعرضات هو

12pt Black Times New Roman

و هو خط فعلا جذاب ورومانسي في الحروف الإنجليزية وصمم لجعل القراءة سهل لكن ليس للخطوط العربية
ولذلك فأنت تحتاج إلي اختيار أنواع خطوط أفضل للغة العربية و لقد أستعملت نوع الخط **Arial** وهو من أكثر
الخطوط أنتشارا علي الإنترنت حيث أن هذا الخط متواجد تقريبا في أغلب أجهزة الحاسبات في كل أنحاء العالم
، وإليك الصيغه الخاصه بهذه الخاصيه

text

وقد نقوم بتحديد أكثر من نوع معاً. وفي هذه الحالة إذا لم يتواجد الخط المحدد أولاً على جهاز الشخص الذي
يتصفح الموقع يتم إعتداد الخط الثاني ... وهكذا

..... النص يكتب هنا.....

طبعاً لا تنس أن تتأكد من كتابة أسماء الخطوط بالصورة الصحيحة هجائياً

وهذه هي قائمة بأسماء أشهر و أكثر الخطوط إنتشاراً

- Arial, Helvetica, sans-serif
- Verdana, Geneva, sans-serif
- Times New Roman, Times, serif
- Garamond, Palatino, serif
- Courier New, Courier, monospace

تغيير لون الخط

هذه الخاصية تحدد لون الخط، وذلك بنفس مبادئ تحديد الألوان التي تحدثنا في درس [خواص الصفحة](#)

```
<FONT COLOR="#FF0000">النص</FONT>
```

يجب أن تعرف أن الألوان في صفحات الـ HTML تعرف عن طريق الـ HEX كود والذي يتكون من ٦ أرقام هذه الأرقام تمثل الأحمر و الأخضر و الأزرق RGB لكي تري المرجع الكامل لهذه الأكواد وتختار اللون المفضل لك أنظر لي هذ المخطط [أكواد ألوان الـ HEX](#) ، و المستعرضات الجديدة تمنحك ميزة أن تكتب أسم اللون الذي تريده ولكن لألوان محددة و لتري مخطط لهذه الألوان إلقي نظره علي [هذ المخطط](#) وهذا أمثله علي الألوان و أشكال الخطوط و أحجامها

```
<FONT FACE="Impact" SIZE="6" COLOR="#000000">C </FONT>
<FONT FACE="Impact" SIZE="6" COLOR="#008080">O</FONT>
<FONT FACE="Impact" SIZE="6" COLOR="#FF0000">L</FONT>
<FONT FACE="Impact" SIZE="6" COLOR="#0000FF">O</FONT>
<FONT FACE="Impact" SIZE="6" COLOR="#800000">R</FONT>
<FONT FACE="Impact" SIZE="6" COLOR="#FF00FF">S</FONT>
```

وتكون النتيجة هكذا

COLORS

ماذا لو أردنا تغيير شكل الخط مع تغيير اللون مع تغيير الحجم من هذا المثال ستري جميع أحوال الخطوط في سطر واحد :-

```
<FONT FACE="Arial" SIZE="5" COLOR="#00FF00"> This </FONT>
<FONT FACE="Times New Roman" SIZE="7" COLOR="#FF00FF"> is </FONT>
<FONT FACE="Arial" SIZE="2" COLOR="#FF0000"> multi </FONT>
<FONT FACE="Impact" SIZE="4" COLOR="#000000"> colors, </FONT>
<FONT FACE="Courier" SIZE="2" COLOR="#0000FF"> multi </FONT>
<FONT FACE="Times New Roman" SIZE="3" COLOR="#008080"> faces, </FONT>
<FONT FACE="Courier" SIZE="6" COLOR="#FFFF00"> and </FONT>
<FONT FACE="Arial" SIZE="5" COLOR="#808080"> multi </FONT>
<FONT FACE="Impact" SIZE="2" COLOR="#800000"> sizes </FONT>
<FONT FACE="Times New Roman" SIZE="7" COLOR="#00FFFF"> text </FONT>
```

This **is** multi colors, multi faces, and multi sizes **text**

[الدرس التالي»»»](#)

الرموز الخاصة

الرموز الخاصة هناك العديد من هذه الرموز والتي يجب أن تكتب بصورة معينة وباستخدام الوسوم وليس مباشرة بصورتها العادية. خذ مثلاً إشارتي أكبر من وأصغر من وإشارة الاقتباس ". كل هذه الإشارات تستخدم أصلاً مع الوسوم فهي محجوزة ضمن مفردات لغة HTML ومن الخطأ استخدامها بصورتها الصريحة لأنلا يؤدي ذلك إلى حدوث مشاكل في طريقة عرض الصفحة. كذلك فإن هناك رموزاً غير موجودة أساساً على لوحة المفاتيح كرمز حقوق الطبع © ورمز العلامة المسجلة ® ونحتاج إلى هذه الطريقة (طريقة الوسوم) لكتابتها. وإليك جدول بهذه الرموز ووسومها المكافئة. وألفت نظرك إلى أنها تكتب كما هي في الجدول وبدون إشارتي

<>

فهرس الصفحة

[الرموز | الحروف]

الرمز	الكود
	الرموز
'	‘
'	’
'	‚
“	&lquo;
”	&rquo;
”	„
†	†
‡	‡
%o	‰
‘	&lquo;
’	&rquo;
♠	♠
♣	♣
♥	♥
♦	&diamonds;
-	‾
←	←
↑	↑
→	→
↓	↓
™	™
&	&
<	<
>	>
=	"
x	×
÷	÷
-	–
—	—
	

¡	¡
¢	¢
£	£
¤	¤
¥	¥
€	€
¦	¦
§	§
¶	
¨	¨
©	©
ª	ª
«	«
¬	¬
®	®
¯	¯
°	°
±	±
²	²
³	³
´	´
µ	µ
¶	¶
·	·
¸	¸
¹	¹
º	º
»	»
¼	¼
½	½
¾	¾
¿	¿

Capital الحروف

À	À
Á	Á
Â	Â
Ã	Ã
Ä	Ä
Å	Å
Æ	Æ
Ç	Ç
È	È
É	É
Ê	Ê

Ë	Ë
Ì	Ì
Í	Í
Î	Î
Ï	Ï
Ð	&ET;
Ñ	Ñ
Ò	Ò
Ó	Ó
Ô	Ô
Õ	Õ
Ö	Ö
Ø	Ø
Ù	Ù
Ú	Ú
Û	Û
Ü	Ü
Ý	Ý
Þ	Þ

Small الحروف

ß	ß
à	à
á	á
â	â
ã	ã
ä	ä
å	å
æ	æ
ç	ç
è	è
é	é
ê	ê
ë	ë
ì	ì
í	í
î	î
ï	ï
ö	&et;
ñ	ñ
ò	ò
ó	ó
ô	ô
õ	õ
ö	ö

ø	&oslas;
ù	ù
ú	ú
û	û
ü	ü
ý	ý
þ	&torn;
ÿ	ÿ

و تنتهي بـ &والآن ماذا تلاحظ في هذه الأكواد أنها تبدأ بـ

;

تحذير هام جدا

في بعض الأحوال تكتب الكود صحيح ولا تري الرمز يظهر في صفحتك وهذا يرجع إلي أنه يوجد خطوط لا تشمل علي أكواد الرموز فلهذا لابد وان تغيير الخط إلي خط يشمل علي الرموز أو تستخدم الخط العام و هو Arial

[الدرس التالي»»»](#)

تنسيق الفقرات و الوصلات

فهرس الصفحة

[[الوصلات](#) | [الفقرات](#) | [الخاصيه DIR](#) | [الإقتباس](#)]

الوصلات Links

بالنسبه لانشاء وصله لنص معين أو علي نص معين راجع درس [الوصله الأساسية](#) أما الآن فسنحدث علي نوع آخر من الوصلات و هي أن نقوم بالإشارة إلى مكان آخر داخل نفس الصفحة، إلى [أولها](#) مثلاً أو إلى [آخرها](#) أو أي مكان آخر نريده كما هو الحال في فهرس صفحات هذا الموقع .

طبعاً مهما بلغت درجة الذكاء والألمعية التي يتصف بها الكمبيوتر ومتصفح الإنترنت، فهما لا يستطيعان معرفة ما يدور بفكرك وبالتالي لا يستطيعان معرفة المكان الموجود في نفس الصفحة والذي تريد نقل زائرك إليه من خلال الوصلة التشعبية. لذلك يجب أن تقوم أنت بتحديدده.

والمبدأ هنا هو أن تقوم بتعريف أو تسمية هذا المكان بإسم معين سوف تقوم لاحقاً باستخدامه في الوصلة

التشعبية. وفي هذه الحالة يتحتم عليك استخدام الخاصية الثانية للوسم <A> وهي **NAME**

لنقم معاً بإدراج وصلة تشعبية داخل هذه الصفحة نقوم بنقل الزائر من مكان وجود هذه الوصلة إلى الفقرة الأولى من هذه الصفحة و التي بدأنا فيها الحديث عن الوصلات

أول ما يجب فعله هو الذهاب إلى هذه الفقرة واختيار أول كلمة فيها ثم وضعها داخل الوسوم <A> ...

<A>LINKS

والآن حان الوقت لاستخدام الخاصية NAME فالخطوة الثانية هي تعريف هذه الكلمة بأي اسم نريده (المهم أن نبقى متذكرين له). سوف أقوم بإعطاء الاسم attrib1

LINKS

لقد أصبحت هذه الفقرة جاهزة لكي نقوم بإدراج وصلات تشعبية إليها من أي مكان في هذا الملف، بل ومن أي ملف آخر... وأكثر من ذلك أنه إذا أراد أحد ما في أحد المواقع الأخرى أن يضع وصلة تشعبية لها من موقعه فإن باستطاعته ذلك شرط أن يعرف الاسم الذي عرفناها به وهذا ليس صعباً بالطبع.

الخطوة الثالثة هي إدراج الوصلة التشعبية لهذه الفقرة. وتكون شيفرة الوصول إلى هذه الفقرة هي كالتالي:

1st Paragraph

1st Paragraph

لاحظ أننا لم نكتب بذكر اسم الفقرة لوحدها بل يجب أن نقرن باسم الملف الأب الذي يتضمنها من خلال إشارة # كما يجب أن تعلم أنه إذا أردت أن تضع وصلته تشير إلي مكان معين في صفحة أخرى يجب أن تكتب أسم الصفحة قبل هذه العلامة و يكون الصيغه بهذا الشكل:-

 اخط حجم

حجم الخط

الفقرات

صحيح أن استخدامك للألوان والرسومات في الصفحة يضيفي عليها نوعاً من الحيوية، وأن الخطوط تعطي صفحتك رونقاً وجمالاً. لكنك إن لم تهتم بترتيب صفحتك أو تقضي بعض الوقت في تنسيق هيكلها العام وتنظيم فقراتها وقوائمها، فإنه من الصعب عليك الحصول على صفحة ويب ناجحة. فالترتيب هو الخطوة الأولى لجذب اهتمام الزائر أو القارئ لصفحتك وتسهل عليه فهم الخطوط العريضة للصفحة .

لا بأس من تذكيرك بهذا الوسم <P> يقوم بإنهاء الفقرة. والوسم
 ينهي السطر الحالي وينقل النص إلى سطر جديد. والوسم يقوم بإضافة الفراغات، ويجب تكرار كتابته بنفس عدد الفراغات المطلوب. ونتابع في هذا الدرس مع هذه الوسوم وغيرها .

لقد قلت إن الوسم <P> هو وسم مفرد لكنه يستخدم أيضاً كوسم مزدوج <P> ... </P> وفي هذه الحالة يمكننا من تحديد إتجاه الفقرة وإتجاه النص فيها حيث يستخدم معه الخصائص ALIGN, DIR.

فالخاصية ALIGN تحدد محاذاة الفقرة وهي تأخذ القيم Left, Center, Right راجع التنسيق الأساسي) وأوضحها بالأمثلة التالية:

</P> هذه الفقرة منسقة إلي اليسار <P Align="left">

هذه الفقرة منسقة إلي اليسار

</P> <P Align="right"> إلي هذه الفقرة منسقه

هذه الفقرة منسقة إلي اليمين

</P> المنتصف هذه الفقرة منسقه إلي <P Align="center">

هذه الفقرة منسقة إلي المنتصف

كذلك لتوسيط الفقرات أو الكائنات بشكل عام في الصفحة نستطيع استخدام الوسوم

<CENTER> ... </CENTER>

<CENTER> This is a centered text </CENTER>

هذا النص منسقة إلي المنتصف

أما الخاصية DIR

والتي نستخدمها أيضاً مع <P> فنقوم بتحديد إتجاه قراءة النص وتأخذ القيم
LTR إتجاه النص من اليسار إلى اليمين (Left To Right)
RTL إتجاه النص من اليمين إلى اليسار (Right To Left)
(تذكر هذه الخاصية جيداً فهي مهمة عند كتابة صفحات باللغة العربية)

ولتنسيق الفقرات أيضاً يوجد الوسوم (الإقتباس)

</BLOCKQUOTE> ... <BLOCKQUOTE> أي وسوم الفقرات المقتبسة. ووظيفتها تمييز الفقرة من خلال إدراج مسافة إضافية على الهامشين الأيمن والأيسر لها. أنظر إلى الفقرة التالية التي قمت (باقتباسها) من إحدى صفحات أحد المواقع. ومن ثم وضعتها ضمن </BLOCKQUOTE> ... <BLOCKQUOTE>

وفكرة هذه الدروس جاءت نتيجة لما لمستته خلال استخدامي لشبكة الإنترنت بشكل عام، والبحث عن المواقع العربية فيها بشكل خاص. فعندما بدأت بتعلم تصميم صفحات الإنترنت، لم يكن هناك مشكلة في الحصول على المصادر أو المواقع التعليمية التي أحتاجها ومن خلال الإنترنت نفسها. لكن المشكلة هي دائماً في الحصول على تلك المصادر بالصورة التي تتناسب واحتياجاتنا كمستخدمين عرب....

والحقيقة أنك تستطيع وضع عدة وسوم معاً إذا أردت إدراج هوامش أكبر. كما في المثال التالي :

<BLOCKQUOTE>
</BLOCKQUOTE>

هذه الدروس جاءت نتيجة لما لمستته خلال استخدامي لشبكة وفكرة المواقع العربية فيها بشكل خاص. الإنترنت بشكل عام، والبحث عن هناك مشكلة في تصميم صفحات الإنترنت، لم يكن الحصول على المصادر أو المواقع التعليمية التي أحتاجها ومن خلال الإنترنت نفسها. لكن المشكلة هي دائماً في الحصول على تلك المصادر تتناسب واحتياجاتنا كمستخدمين عرب بالصورة التي

</BLOCKQUOTE>
</BLOCKQUOTE>

وتكون النتيجة:

وفكرة هذه الدروس جاءت نتيجة لما لمستته خلال استخدامي لشبكة الإنترنت بشكل عام، والبحث عن المواقع العربية فيها بشكل خاص. فعندما بدأت بتعلم تصميم صفحات الإنترنت، لم يكن هناك مشكلة في الحصول على المصادر أو المواقع التعليمية التي أحتاجها ومن خلال الإنترنت نفسها. لكن المشكلة هي دائماً في الحصول على تلك المصادر بالصورة التي تتناسب واحتياجاتنا كمستخدمين عرب

وبالطبع ليس شرطاً أن تستخدم هذا الوسوم مع الفقرات المقتبسة فقط. فيمكن مثلاً وضعها في بداية ونهاية كل صفحة من صفحات موقعك. وبالتالي يظهر النص بعيداً قليلاً عن حاشية الصفحة فهذا أفضل من أن يكون ملاصقاً لها وأجمل .

والآن تأمل هذا الشكل وحاول أن تستنتج كيف قمت بإعداده...!؟

D	C	B	A
H	G	F	E
L	K	J	I
P	O	N	M
T	S	R	Q

ربما توصلت إلى أنني استخدمت عدداً كبيراً من وسوم الفراغات ` ` ونهاية السطر `
` حسناً، إستنتاجك لا بأس به ولكنه ليس دقيقاً فأنا لم أستخدم أيّاً من هذه الوسوم هنا. بل كل ما فعلته بعد إعداد هذا الشكل هو وضعه ضمن :

`<PRE> ... </PRE>`

وهما اختصار لكلمة **Preformatted** أي المنسق مسبقاً. وبالفعل فقد احتفظ هذا الشكل بالتنسيق المسبق الذي تم إعداده به. لكن تم تحويل الخط إلى خط موحد المسافات ولو لم أقم بوضعه ضمن هذه الوسوم لكانت النتيجة كالتالي:

ABCDEFGHIJKLMNQRST

لاحظ أن هذا الوسوم يستخدم مع الفقرات التي لا نحتاج فيها إلى تنسيقات متعددة للخطوط أو الألوان. بل فقط مع الفقرات العادية موحدة الخط والتنسيقات.

[الدرس التالي»»»](#)

القوائم

فهرس الصفحة

[[القوائم وأنواعها](#) | [تغيير نقطة البدء](#) | [قوائم الشرح](#)]

القوائم وأنواعها

تحتوي لغة HTML على مجموعة من الوسوم الخاصة بتنظيم البيانات في قوائم وباستخدام عدة خيارات. وهناك نوعين من القوائم:

١. أولهما المتسلسلة **Ordered Lists**.

• وثانيهما القوائم غير المتسلسلة **Lists Unordered**

عند التعامل مع القوائم بنوعيهما نحتاج إلى وسوم خاصة بتحديد بداية ونهاية القائمة ووسوم تحدد بنود هذه القائمة. بالنسبة للقوائم المتسلسلة نستخدم الوسوم

```
<OL> ... </OL>
```

أما بالنسبة للقوائم غير المتسلسلة فنستخدم

```
<UL> ... </UL>
```

ولتعيين كل بند من بنود القائمة نستخدم الوسم **** وهو وسم مفرد يكتب في بداية السطر الخاص بكل بند **List Item**.

واليك المثال التالي علي القوائم المتسلسلة

```
<OL>
<LI> القاهرة
<LI> الإسكندرية
<LI> أسوان
<LI> الأقصر
<LI> الإسما عيليه
<LI> السويس
</OL>
```

وهذه هي النتيجة

١. القاهرة
٢. الإسكندرية
٣. أسوان
٤. الأقصر
٥. الإسما عيليه
٦. السويس

وهذا مثال علي القوائم غير المتسلسلة

```
<UL>
<LI> القاهرة جامعة
<LI> جامعة الإسكندرية
<LI> شمس جامعة عين
```

جامعة الزقازيق

وهذه هي النتيجة

- جامعة القاهرة
- جامعة الإسكندرية
- جامعة عين شمس
- جامعة الزقازيق

والخاصية الوحيدة التي تستخدم مع هذه الوسوم هي **TYPE** ووظيفتها تحديد شكل الرمز الظاهر مع بنود القائمة، وعادة تستخدم مع وسوم بداية القوائم أو وبذلك نحدد رمزاً واحداً لكل القائمة. ولكن نستطيع استخدامها أيضاً مع وسوم البنود لإعطاء تحكم أكبر في مظهر القائمة من خلال تحديد رمز مختلف لكل بند.

فعند وضعها ضمن تعريف القوائم المتسلسلة تأخذ القيم: **A**، **a**، **I**، **i** التي تغير رموز الترقيم من الأرقام العادية الإفتراضية (والتي رمزها ١) إلى ترقيم باستخدام الأحرف اللاتينية الكبيرة أو الصغيرة، أو باستخدام الأرقام الرومانية كما ترى في الجدول التالي:

<UL TYPE="square">	<UL TYPE="circle">	<OL TYPE="i">	<OL TYPE="I">	<OL TYPE="a">	<OL TYPE="A">
§ تكون	○ تكون	i.	I.	a.	A.
§ علي	○ علي	ii.	II.	b.	B.
§ شكل	○ شكل	iii.	III.	c.	C.
§ مربع	○ دائره	iv.	IV.	d.	D.
		v.	V.	e.	E.

أنت ترى أن الرمز الموجود عند كل بند في القائمة هو عبارة عن نقطة سوداء يطلق عليها اسم **Disc** وهي المعرفة ضمناً في خاصية **TYPE**. لكن هناك رموز أخرى يمكن إظهارها وهي المربع **square**، والدائرة المفرغة **circle**

تغيير نقطة البدء

بفرض أنك تريد أن تبدأ الترقيم برقم غير الواحد كل ما عليك هو أن تضع هذه الخاصية كما بالصيغة التالية وتحدد رقم البدء الذي تريده

<OL START="5">

ولإتمام الحديث عن القوائم، أذكر لك أن هناك وسوماً أخرى تستخدم لإنشاء القوائم غير المتسلسلة، وبنفس الطريقة المستخدمة مع ... وهذه الوسوم هي:

<DIR> ... </DIR>
<MENU> ... </MENU>

قوائم الشرح Definition Lists

هناك نوع خاص من القوائم يدعى قوائم الشرح أو التعريفات وكما يدل الإسم تستخدم عندما نريد إدراج قائمة من المصطلحات يتبع كل واحد منها شرح أو تعليق. ونحتاج لإنشاء هذه القوائم إلى ثلاثة وسوم:
الأول <DL> ... </DL> لتعريف بداية ونهاية القائمة.
والثاني <DT> ويوضع قبل كل مصطلح لتحديده، وهو وسم مفرد.
أما الثالث فهو <DD> وهو وسم الشرح أو التعليق وهو أيضا مفرد. ولنقم الآن بكتابة شيفرة القائمة السابقة

```
<DL>  
<DT>HTML <DD>Hyper Text Markup Language  
<DT>WWW <DD>World Wide Web  
<DT>FTP <DD>File Transport Protocol  
<DT>GIF <DD>Graphical Interchange Format  
<DT>JPG, JPEG <DD>Joint Photographic Experts Group  
</DL>
```

وهذه هي النتيجة

```
HTML  
Hyper Text Markup Language  
WWW  
World Wide Web  
FTP  
File Transport Protocol  
GIF  
Graphical Interchange Format  
JPG, JPEG  
Joint Photographic Experts Group
```

[الدرس التالي»»»](#)

بجميع وسوم النص قائمة

بالطبع قد قمنا بشرح أهم الوسوم و الأكواد الخاصة بتنسيق النص في [الدروس السابقة](#) ولكن هذه القائمة بها كل الأكواد التي تم شرحها والتي لم يتم شرحها يوجد بهذا القائمة أكواد تعطي نتائج متشابهة و أخرى جديدة للإصدار الرابع في لغة HTML و لهذا فمن الممكن أن لا تترى تأثيرها إلا إذا كان مستعرضك يدعم هذه الوسوم ومن هذه القائمة ستري الوسوم وتأثيره وهل هو مدعم من قبل HTML أما لا .

الوسوم

<ABBR>From this</ABBR>

النتيجة

You get this

الوسم مؤشر ليعطي معني كامل عندما تقف بالفأرة علي الكلمة المحاطة بهذا
ليس مدعم بالكامل - [HTML4]

<ACRONYM>From this</ACRONYM>

You get this

يعمل مثل الوسم السابق تماما الإختلاف فقط في طريقة عرض المعني
ليس مدعم بالكامل - [HTML4]

<ADDRESS>From this</ADDRESS>

You get this

تضع هذا حول العناوين

From this

You get this

<BASEFONT COLOR="green">

You get this

<BDO DIR="RTL">From this</BDO>

You get this

هذا الوسم يجعل النص يكتب من اليمين إلي الشمال والعكس
ليس مدعم بالكامل - [HTML4]

<BIG>From this</BIG>

You get this

<BLINK>From this</BLINK>

You get this

يجعل النص يومض (يظهر ويختفي) لكن لمستخدمي Netscape فقط
[Netscape]

<BLOCKQUOTE>From this</BLOCKQUOTE>

You get this

<CITE>From this</CITE>

You get this

<COMMENT>From this</COMMENT>

يجعل النص غير مرئ ويستعمل لوضع التعليقات
أيضا <!-- النص --!> و من الممكن إستخدام هذا

From this

[HTML4]

<DFN>From this</DFN>

You get this

بالكامل ليس مدعم - [HTML4]

<DIV>From this</DIV>

You get this

ينسق صفحات كأقسام مختلفة يستخدم بصفة أساسيه بالأسيتل شيتس stylesheet لعمل الطبقات
[HTML4]

From this

You get this

يخلق تأكيد على النص المختار.

From this

You get this

حجمه وشكله لون الخط هذا هو الوسم الأساسي لتغيير

<H4>From this</H4>

You get this

يقوم بتنسيق العناوين وهذا الوسم به ٦ مستويات من H1 إلى H6

<I>From this</I>

You get this

هذا للخط المائل

<INS>From this</INS>

You get this

يساند DEL هذا الوسم نصوص أخرى أي أنك من الممكن استخدامه مع الوسم
[HTML4]

<KBD>From this</KBD>

You get this

يظهر النص كالنص المدخل عن طريق لوحة المفاتيح

<LISTING>From this</LISTING>

You get this

هذا الوسم أصبح قديم ولقد أستعمل بدلا منه الوسم PRE في الإصدار الرابع [HTML4]

<MULTICOL>From this</MULTICOL>

You get this

يستخدم في الكتابه في أعمده متعدده لا تستخدمه
[Netscape]

<NOBR>From this</NOBR>

You get this

من القواعد الافتراضية للمتصفحات أن الأسطر في كل فقرة تلتف وتتقسم بصورة تلقائية حسب إستبانة الشاشة وعرض نافذة المتصفح. لكن لنقل أننا نريد من أحد الأسطر أن لا ينقسم مهما كان مقدار الإستبانة وعرض النافذة فنستعمل له هذا الوسم (مثال على ذلك) وإذا أردنا أن نعمل وقفه نستخدم الوسم <WBR>.

<PLAINTEXT>From this

You get this

هذا الوسم أيضا من الوسوم القديم ويفضل استعمال الوسم PRE بدلا منه

<PRE>From this</PRE>

You get this

هذا الوسم يقوم بإضافة مسافات بين الكلمات وهو من الوسوم الجديد
[HTML4]

<Q>From this</Q>

You get this

هذا الوسم بدلا من الوسم **<BLOCKQUOTE>**
ليس مدعم بالكامل - **[HTML4]**

<S>From this</S>

You get this

نص يعترضه خط
[HTML4]

<SAMP>From this</SAMP>

You get this

تستخدم عند إعطاء الأمثلة

<SMALL>From this</SMALL>

You get this

حجم الخط تصغير

From this

You get this

وسم جديد يستخدم في الإرتباطات مع stylesheets و يعتبر مثل الوسم **<DIV>** ولكن الوسم **** يوثر علي النص فقط أما **<DIV>** فيوثر علي المقطع الأفقي كله
[HTML4]

From this

You get this

يجعل النص غليظ

From **_{this}**

You get this

يجعل النص مرنخفض

From **^{this}**

You get this

يجعل النص مرتفع

<TT>From this</TT>

You get this

نص الآلة الطباعة Teletype وهذا النص يعرف أيضاً بالنص موحد المسافات Monospaced Text.

<U>From this</U>

You get this

نموذج للخط المسطر
[HTML4]

<VAR>From this</VAR>

You get this

يساند المتغيرات هذا كل ما في الأمر

<XMP>From this</XMP>

You get this

Html4Arab

WIDTH: لتحديد عرض اللافتة، وهنا أيضاً إما أن تأخذ قيمة ثابتة أو نسبية

```
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" HEIGHT="80" WIDTH="40%">  
Html4Arab  
</MARQUEE>
```

Html4Arab

ALIGN: لتحديد المحاذاة العمودية للنص الذي قد يتواجد على جانبي اللافتة، وهي تأخذ القيم top, middle و bottom وهي الافتراضية أي التي تطبق تلقائياً عند عدم إدراج هذه الخاصية.

```
Welcome to  
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" HEIGHT="80" WIDTH="40%">  
Html4Arab  
</MARQUEE>  
Have a good time.
```

Html4Arab

Welcome to

Have a good time.

```
Welcome to  
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" HEIGHT="80" WIDTH="40%" ALIGN="middle">  
Html4Arab  
</MARQUEE>  
Have a good time.
```

Html4Arab

Welcome to

Have a good time.

```
Welcome to  
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" HEIGHT="80" WIDTH="40%" ALIGN="top">
```

Html4Arab
</MARQUEE>
Have a good time.

Html4Arab
Welcome to Have a good time.

HSPACE: لتحديد المسافة الفارغة التي تفصل بين الالفتة وبين النص الموجود على جانبيها

Welcome to
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" HEIGHT="80" WIDTH="40%" HSPACE="30">
Html4Arab
</MARQUEE>
Have a good time.

Html4Arab
Welcome to Have a good time.

VSPACE: تعمل مثل الخاصية السابقة لكنها تحدد المسافة الفارغة عمودياً من الأعلى والأسفل

حتى الآن كانت الخصائص التي ناقشناها مجرد خصائص مظهرية تتعلق بشكل ومظهر الالفتة دون تغيير طريقة عملها. والآن نأتي إلى الخصائص الفنية:

BEHAVIOR تحدد سلوك النص الموجود في الالفتة وطريقة عمله وهناك ثلاثة قيم (أو بالأحرى) ثلاثة أساليب لحركة النص وهي التالية:

- **scroll** يتحرك بنفس الإتجاه من جانب إلى آخر وبصورة مستمرة وهي القيمة الافتراضية، لذلك لا يهم إن كتبت أم لا.
- **slide** يتحرك النص مرة واحدة من جانب إلى الجانب الآخر ويتوقف عنده.

```
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" WIDTH="80%" BEHAVIOR="slide">  
Html4Arab  
</MARQUEE>
```

Html4Arab

من المحتمل أن يكون النص في المثال أعلاه متوقفاً بعد أن يكون قد أكمل تحركه، لذلك قم بالنقر على زر **Refresh** الموجود في متصفحك لإعادة تحميل الصفحة وتحريك النص مرة أخرى

- **alternate** يتأرجح النص جيئة وذهاباً من جانب إلى آخر.

```
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" WIDTH="80%" BEHAVIOR="alternate">
Html4Arab
</MARQUEE>
```

Html4Arab

DIRECTION تحدد إتجاه سير النص وذلك من خلال القيم **left** التي تحركه إلى اليسار (وهي الافتراضية) و **right** التي تحركه إلى اليمين.

```
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" WIDTH="80%" DIRECTION="right">
Html4Arab
</MARQUEE>
```

Html4Arab

LOOP تحدد عدد المرات التي سيتحرك فيها النص داخل اللافتة. فإذا أردت أن تستمر الحركة إلى ما لا نهاية فضع القيمة **-1** أو **infinite** وبخلاف ذلك ضع عدد المرات التي تريدها. والشيفرة التالية تحدد عدد مرات الحركة بخمس. (إذا وجدت النص ساكناً أو لم تجد نصاً على الإطلاق فهذا يعني أنه قد استنفذ حركاته الخمس لذلك تحتاج للنقر على **Refresh** لإعادة تشغيله)

```
<MARQUEE BGCOLOR="#99CCFF" WIDTH="80%" DIRECTION="right" LOOP="3">
Html4Arab
</MARQUEE>
```

Html4Arab

بقي لدينا الآن خاصيتين تقومان بتحديد سرعة تحرك النص في اللافتة وقبل أن نناقشهما دعني أروي لك هذه القصة:

في غابر الأزمان، حدثنا أستاذ الفيزياء يا سادة يا كرام، أن الأفلام المتحركة ما هي إلا مجموعة من الصور الثابتة أو اللقطات التي يتم عرضها بصورة متعاقبة خلال فترة زمنية معينة، مما يعطي الإنطباع بوجود الحركة. وسرعة عرض اللقطات وتعاقبها هو ما يحدد سرعة الحركة للفيلم. فمثلاً مشهد السيارة المسرعة هو مجرد مجموعة من الصور الثابتة لهذه السيارة في مواقع مختلفة على الشاشة. وبما أن لافتاتنا هي شكل من أشكال الأفلام المتحركة فإن هذا المبدأ يسري عليها أيضاً... إلى هنا وانتهت القصة!

والآن إليكم الخصائص:

SCROLLAMOUNT: هذه الخاصية تحدد المسافة بين كل لقطة وأخرى للنص وهي تأخذ قيماً عديدة صحيحة تحدد المسافة المقطوعة بالبيكسل (أعرف أنها صعبة قليلاً لكن لا بأس سأوضحها بالأمثلة).

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="1"> HTML </MARQUEE>
```


HTML

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="50"> HTML </MARQUEE>
```

HTML

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="100"> HTML </MARQUEE>
```

HTML

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="200"> HTML </MARQUEE>
```

HTML

في الحالة الأولى فإن المسافة التي تقطعها كلمة HTML في كل حركة لها هي ١ بيكسل. أما في المثال الثاني فالمسافة هي ٥٠ بيكسل أي أن الكلمة تقفز ٥٠ بيكسل في كل خطوة (أو لقطة) بما يساوي ٥٠ ضعفاً عن المثال السابق وهذا ما يعطي الإنطباع بالسرعة، وهكذا الأمر للمثالين اللاحقين وهما ١٠٠ و ٢٠٠ بيكسل على التوالي.

SCROLLDELAY: لكي نحدد الزمن الذي يستغرقه النص في القفز بين كل خطوة وأخرى نستخدم هذه الخاصية، والقيمة المعطاه مع هذه الخاصية تمثل الزمن بالميلي ثانية (٠,٠٠١ من الثانية) سوف أستخدم نفس الأمثلة السابقة مع هذه الخاصية لنقارن بين النتائج في الحالتين:

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="1" SCROLLDELAY="500"> HTML </MARQUEE>
```

HT

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="50" SCROLLDELAY="500"> HTML </MARQUEE>
```

HT

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="100" SCROLLDELAY="500"> HTML </MARQUEE>
```

HT

```
<MARQUEE SCROLLAMOUNT="200" SCROLLDELAY="500"> HTML </MARQUEE>
```

HT

لقد أسندت القيمة ٥٠٠ لهذه الخاصية في جميع الأمثلة وهي تعني أن هناك فترة نصف ثانية (بالتمام والكمال) تفصل بين كل خطوة وأخرى للكلمة. وأعتقد أن ما تراه الآن يوضح لك مبدأ عمل الخاصية السابقة أيضاً. وبالمناسبة، قد تضطر للإنتظار دهرأ كاملاً لكي ترى النص في المثال الأول.

ما رأيك الآن لو نلغي الخاصية **SCROLLAMOUNT** لنرى كيف تعمل **SCROLLDELAY** لوحدها

```
<MARQUEE SCROLLDELAY="500"> HTML </MARQUEE>
```

HT

ملاحظة أخيره

أن النص الذي تضع في وسم **Marquee** ليس نص ثابت لا تستطيع أن تغيير في خواصه لكن تستطيع أن تجعله وصله تشعبيه و أن تدرج داخله صورة أيضا كما هو الحال في الشكل التالي



أضغط علي أي وصله للإنتقال إلي الصفحة

الصور

الصور تستطيع الصور ان تضيف شكل جمالي علي صفحاتك و هنا يظهر فن الرسم لديك :) و مخطط ألوانك سيضفي ذلك لمسه جماليه في موقعك

الصور والرسومات

كيفية معالجه حجم الصورة و إضافة الهوامش و معرفة الوسم **ALT** الهام جدا

أنواع الملفات

GIF، **JPG**، **PNG** أي من هذه الصور ستستعملها سؤال هام جدا عند بدئك التعامل مع الصور و بعض الخدع للمحترفين وكيفية إستخدامها و ما هي فائدتها

الصورة ذات البيكسل الواحد

أستعمل هذه الصور بحرص شديد ، كيفية إستعمال الصور الشفافه ، قم بعمل تأثير مزدوج مفيد

Thumbnails

تعلم كيف تجعل صور صغيرة تكون وصله إلى الصور الأكبر، أفلها الآن.

خرائط الصور

كيفية تخطيط الصورة الواحد لكي تربط بالعديد من الأماكن المختلفة

الوسائط المتعددة

بواسطه بعض الوسوم البسيطة يمكن أن تضع وسائط متعددة مثل الأصوات والفيديو و حتي الفلاشات في صفحاتك

أسماء الألوان

أسماء الألوان المستعمله مع المتصفحات

٢١٦ كود للألوان

٢١٦ كود مختلف للألوان HEX كود أيضا تستعملها المتصفحات (للمحترفين فقط)

مكعب الألوان

أدخل لكي تجد اللون الذي تفضله

الصور والرسومات

في هذه الدروس سوف أقوم بالحديث عن الصور والرسومات وما يتعلق بالتعامل معها، بالإضافة إلى التعريف بأنواع الملفات الرسومية الدارجة في الإنترنت.

فهرس الصفحة

[[العرض والارتفاع](#) | [فوائده](#) | [ALT](#) | [الهوامش](#)]

في البدايه يجب أن تراجع كيفية إدراج صورة من أساسيات إدراج الصور

العرض والارتفاع

إن الأبعاد الأساسية لأي صورة يمثل أمر هام جدا لإدراج صورة في صفحتك ولكن هل نستطيع أن نتحكم أيضاً في إظهار الصورة بالحجم الذي نريده؟!!! و الإجابة نعم . كيف؟ من خلال هذا الوسم بإضافة الخصائص **WIDTH** ، **HEIGHT** متبوعة بأرقام تمثل الارتفاع والعرض المطلوبين. ويكون الوسم بهذا الشكل

```
<IMG SRC="l.gif" HEIGHT="3" WIDTH="500">
```

وللتوضيح إليك هذا المثال

```

```



لاحظ الفرق إذا قمنا بتغيير الإرتفاع و الطول

```

```



ما هي الفوائد التي تعود من كتابه الإرتفاع و العرض الصحيح

- يمنع فوضي التحميل الخاطئ لصفحتك
- صفحتك تبدو في التحميل أسرع وكل شيء في المكان الصحيح
- إذا لم يستطيع الزائر رؤية الصورة فسيظهر له إطار بحجمها الصحيح

الوسم ALT

الخاصية التالية التي تستخدم مع **IMG** هي **ALT** وفيها نحدد نصاً بديلاً يظهر مكان الصورة. وهذا النص يلاحظ خصوصاً عندما يكون خيار "إظهار الصور تلقائياً" غير فعال في المتصفح. كما تستطيع ملاحظته في الفترة التي تسبق تحميل الصور وخاصة في المواقع بطيئة التحميل. ويكون الوسم بهذا الشكل

```
<IMG SRC="bearbig.gif" ALT="A lovely bear جميل دب">
```



هوامش الصورة margins Image

لتحديد المسافة الفاصلة بين الصورة وبين النص الذي يجاورها. نستخدم لذلك الخصائص التالية:

VSPACE : لتحديد المسافة العمودية الفاصلة بين النص والحافتين العليا والسفلى للصورة.

HSPACE : لتحديد المسافة الأفقية الفاصلة بين النص والحافتين اليمنى واليسرى للصورة.

وتكون صيغة الوسم بهذا الشكل



وإليك هذا المثال تري الآن الصورة التي في يمين الكلام فالشفرة التي موجودة بأعلي أدرجت الصورة المسماه go.gif مع محاذاتها ليمين الصفحة وإضافة مسافة فارغة مقدارها ١٠ بيكسل على الجهات الأربعة كما ترى. (إذا لم تكن تعرف ما هو البيكسل سأشرحه لك في [الدرس القادم](#) إنشاء الله)

[الدرس التالي»»»](#)

أنواع الملفات

والآن حان الوقت لكي نناقش معاً بعض الأمور التي تتعلق بالصور والرسومات بشكل عام

فهرس الصفحة

[[JPEG](#) | [GIF](#) | [PNG](#) | [PIXEL](#)]

هل حاولت أن تتعرف على أنواع الملفات الرسومية التي تقوم بتحميلها خلال تصفحك لمواقع الإنترنت؟ يزخر عالم الكمبيوتر بالعشرات من أنواع الملفات الرسومية وتنسيقات الصور. وكل منها يختلف عن غيره من عدة نواح، أذكر لك منها: الدقة، وعدد الألوان التي يستوعبها، والحجم التخزيني للملف. لكن هناك نوعين فقط من هذه الملفات يتم تداولهما حالياً في الإنترنت وهما: JPEG و GIF

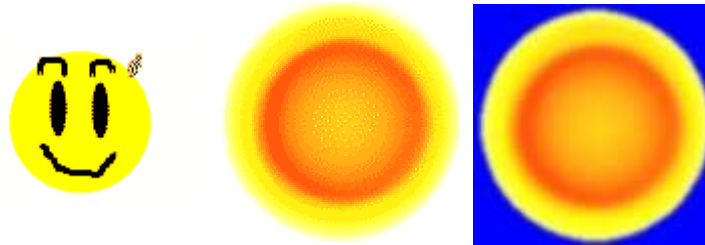
JPEG ،JPG

إختصار **Joint Photographic Experts Group**. ويدعم هذا التنسيق صوراً بعيار ٢٤ بت (أي ١٦,٧ مليون لون). وميزة هذا التنسيق تتمثل في إمكانية ضغط الصور بنسب مختلفة عند تخزينها وبالتالي الحصول على صور صغيرة الحجم نسبياً. (أعني هنا حجم التخزين بالكيلوبايتات وليس أبعاد الصورة). لكن بالمقابل كلما ازدادت نسبة الضغط وصغر حجم الملف كان ذلك على حساب الجودة والوضوح. و إليك هذا المثال التوضيحي



GIF

إختصار **Graphical Interchange Format** وأقصى عدد للألوان في هذا التنسيق هو ٢٦٥ لون. ومع ذلك فإن أحجام الصور المخزنة به كبير نسبياً مقارنة بتنسيق **JPG**. لكن هناك مزايا رائعة ينفرد بها تنسيق **GIF** مما يستدعي استخدامه في صفحات الويب، أولها القدرة على تخزين صور بخلفيات شفافة **Transparent Images** وثانيها الصور المتحركة **Gifs Animated** وتجد معلومات وافية ودروساً مفصلة حول هذه المواضيع ضمن دروس « **Paint Shop Pro** » وإليك هذا المثال



<http://www.yourhtmlsource.com> Big Thanks For

والآن قد تسأل، أي من هذين التنسيقين أستخدم في صفحتي؟! لا يوجد جواب قطعي لهذا السؤال لكن إليك هاتين المعادلتين:

JPG = الصور الحقيقية ذات العدد الكبير من الألوان، وذات الأبعاد الكبيرة

GIF = الصور قليلة الألوان وصغيرة الأبعاد مثل الأزرار.

ولهذا أستخدم **JPEG** للصور الكبيرة أما ال **GIF** فإستخدمها لباقي الأشياء

PNG

إختصار Portable Network Graphics وهو نوع جيد إبتكر خصيصا من أجل المواقع Web ليهيمن علي النوعين السابقين فلهذه أفضل مميزات النوعين السابقين و أقل عيوب عنهم أيضا فمميزاته :- هي الشفافية Transparent و ألوان ذات درجة وضوح عاليه و قنوات ألفا (لا أعرف ما هي) وأفضل من ضغط الـ JPEG وتستطيع أن تضع معها المعلومات الخاصه بك حتي لا تسرق الصور الخاص بك من قبل الغير ، كل شيء جيد بل فوق الجيد ولكن هناك مشكله واحده حتى هذه اللحظة هي أن هذا النوع يدعم من قبل الـ IE5 و لا يدعمه الـ Netscape4 ولن يعمل هذا النوع مع المستعرضات القديمة ولكن في الإصدارات القادمة للـ IE6 و الـ Netscape7 سنجد سيل من صور من هذا النوع PNG

تعريف الـ Pixel

والآن نتحدث عن وحدة البيكسل Pixel (ألم أعددك [مسبقاً](#) بتوضيحها). وهي اختصار لـ Picture Element. إذا كانت شاشتك بإستبانة ٤٨٠×٦٤٠ فهذا يعني أنها مقسمة (نظرياً) إلى شبكة من ٦٤٠ عمود و ٤٨٠ سطر (لمزيد من المعلومات عن حجم الشاشة أضغط [هنا](#)). وبمنتهى البساطة، إن كل خلية من هذه الشبكة تمثل بيكسل وبالطبع كلما زادت الإستبانة كلما صغر حجم وحدة البيكسل.

[الدرس التالي»»»](#)

الصورة ذات البيكسل الواحد

في البدايه نسألك سؤال هل تري هذا الخط الأزرق بأعلي أنه يبدو ا كا مسطرة أفقيه أو وسم <HR> أليس كذلك ؟ طبعاً لا فهذا الخط يسمى الصورة ذات البيكسل الوحيد و قبل أن نتعرف علي معني هذا الكلام نريد أن نعرفك بوسم <HR>

فهرس الصفحة

[<HR> | الصورة ذات البيكسل الواحد | لماذا؟ | الصورة الخفيه]

<HR> المسطرة الأفقيه

هذا الوسم إنه يسمى بلغة HTML بالمسطرة الأفقيه Horizontal Rule وتستطيع إدراجه لتقسيم صفحتك بكتابة الوسم <HR> فقط لا غير. أكتب:

<HR>

فيظهر لك هذا الخط

لكن هذا ليس كل شيء. لأنك تستطيع تحديد سُمك هذا الخط إذا أضفت له الخاصية **SIZE** وأتبعتها برقم يمثل هذا السُمك مثلاً و إليك الأمثله وخلفها النتائج:

<HR SIZE="5">



<HR SIZE="1">



<HR SIZE="10">



كذلك يمكنك تحديد عرض الخط باستخدام الخاصية **WIDTH** والتي من الممكن أن تأخذ قيمة مطلقة (بالبيكسل) أو نسبية

<HR WIDTH="80%">



<HR WIDTH="400">



<HR SIZE="5" WIDTH="60%">



ومن الخصائص الأخرى لهذا الخط خاصية المحاذاة **ALIGN** والتي تأخذ القيم **right**، **center**، **left**

<HR WIDTH="80%" ALIGN="center">



<HR WIDTH="400" ALIGN="left">



<HR SIZE="5" WIDTH="60%" ALIGN="right">



وكما تلاحظ فإن هذا الخط يكتسب مظهراً غائراً ثلاثي الأبعاد وإذا أردت خطاً عادياً غير غائر فقم بإضافة الخاصية **NOSHADE** (أي بدون ظل)

<HR SIZE="5" WIDTH="60%" ALIGN="center" NOSHADE>

أما إذا كان لون هذا الخط لا يعجبك، فما من مشكلة إذ أنك تستطيع اختيار اللون الذي يعجبك من خلال الخاصية **COLOR** (تعمل فقط مع MS Explorer)

<HR SIZE="5" WIDTH="60%" ALIGN="center" COLOR="#006699" NOSHADE>

و الآن نرجع إلي موضعنا الصورة ذات البيكسل الواحد **Image Single Pixel**

لقد سألتك عن الخط الأزرق الموجود في **أول الصفحة** في الحقيقة هذا ليس خطأ أو الوسم <HR> أنه الصورة من بيكسل واحد !!!! لكن كيف أستطيع أن أصنع مثل هذه الصورة في هذه الحالة يلزمك برنامج رسومات كما **Paint Shop Pro** كل ما عليك فعله هو أن تنشأ صورة جديد بعرض وارتفاع ١ بيكسل بأي لون للخلفية تقضله و عند الانتهاء من الصورة ضعها في صفحتك بنفس **وسم الصورة** عندها ستظهر لك كهذه لكن يجب أن تقوم ببعض التغييرات في **خواص الارتفاع والعرض** و عندها تستطيع أن تستخدم الصورة كما خط يفصل صفحاتك أيضا كالاتي

كلامن الصورتين السابقتين صورة واحده فقط قمنا بالتغيير في العرض والارتفاع وإليك الوسم الخاص بالخط العريض

لماذا؟

أعرف أنك تتسائل الآن لماذا أقوم بإستعمل الصورة ولدي <HR> ؟ بالفعل سؤال جيد لكن دعنا نتأمل قليلا أن الصورة ذات البيكسل الواحد تكون مساحتها تقريبا بالبيت أي لا يتعدى ١ KB كيلوبايت فمثلا الصورة التي بأعلي مساحتها ٠,٠٤٣ KB في تكون أسرع بكثير في تحميل الصفحة لدي الزائر و لكن بفرض أذا قلنا أن <HR> يعمل أيضا في الصفحة سريعا فنقول أن الـ <HR> لا يعمل مع Netscape و سيعود إلي اللون الرمادي الأساسي فلماذا لكي تقوم بإنشاء خط ملون من المستحسن إستعمال الصورة ذات البيكسل الواحد

الصورة الخفيه !!؟

لأنشاء صورة شفاهه أمر سهل و يكون جيد في تصميم صفحاتك حيث أنك تستطيع أن تنشأ مثل هذه الصورة بحيث أن تكون صورة ذات بيكسل واحد ، و تستخدم لوضع فرغات في الصفحة دون أن تضر بالشكل العام
فرضا إذا أردنا إنشاء مساحة فارغه علي إحدي جانبي الصفحة ذات عرض ٢٠٠ وارتفاع ١٠٠ إنظر إلي الجهة اليمني من الصفحة ستري

ما أقصد و لهذا لا يوجد مشكلة من إستخدام صورة شفافة ذات بيكسل واحد (كما يمكن أن تجعل جزء من خلفيتك ذو وصله إلي مكان آخر كما تري إضغظ علي الجانب الأيمن لتري بنفسك

من الممكن وضع **BORDER** للصورة وليكن " ٢ " حتى تستطيع أن تري حدودها و يجب عليك التأكد من أنك قد قمت بحفظ الصورة **GIF** (راجع أنواع الصور والملفات)

[الدرس التالي»»»](#)

Thumbnails

هل سبق لك وأن سمعت بمصطلح Thumbnail ضمن مصطلحات الإنترنت؟ حسناً، لا تلتفت إلى الترجمة الحرفية لهذه الكلمة، والتي تعني "ظفر الإبهام". فالمقصود حقيقةً بها هي تلك الصورة الصغيرة جداً التي تقوم بالنقر عليها فتؤدي إلى عرض صورة بحجم أكبر. لذلك قد يكون المصطلح الأنسب لوصفها هو "العينة". (وإذا كنت قد زرت أحد المواقع الإخبارية لرأيت كيف يتم عرض عينات وصور مصغرة للقطات الأحداث وعند النقر على العينة تظهر الصورة الأصلية. إذن أنت لست مجبراً على الإنتظار لوقت طويل لحين ظهور صورة ذات حجم كبير للقطعة لست معنياً بها).

ومن الواضح أن استخدام العينات مفيد وعملي جداً وأن وضعها في المواقع التي تحتوي على العديد من الصور يؤدي إلى تقليل الزمن اللازم لتحميل الصفحات وتجنب ضياع الوقت بانتظار ظهور الصور الأصلية كبيرة الحجم. لأنها تعطي الزائر الحرية في النقر عليها إذا رغب في رؤية الأصل أو تجاهلها. أما كيف يتم عمل هذه العينات؟ فذلك باستخدام أحد برامج معالجة الرسوم كبرنامج **Paint Shop Pro** . من خلال تصغير أبعاد الصور الأصلية إلى النسبة المطلوبة.

أعرف ماذا سنسأل الآن، سنقول ألم نتعلم قبل قليل كيفية عرض الصور مع التحكم بأبعادها؟ ألا يؤدي استخدام الخصائص **WIDTH, HEIGHT** إلى التحكم بحجم الصور وعرضها بنسب مصغرة حسب ما هو مطلوب؟

إن استخدامك لهذه الخصائص يؤدي إلى إظهار الصورة بحيث تبدو مصغرة، لكنك فعلياً قمت بإجبار متصفح الزائر على تحميل الصورة بالحجم والأبعاد الأصلية ثم عرضها بالحجم المصغر أي أنك في النهاية لم تحقق الغاية من وجود هذه العينات.

الهدف الأساسي :- هو عرض صفحة مليئة بالصور المصغرة و عند الضغظ عليها تحصل عليها مكبرة أو في حجمها الطبيعي أضغظ علي أي من الصورتين التاليتين و ستعرف ما أقصد



[الدرس التالي»»»](#)

خرائط الصور

سيخصص هذا الدرس لمناقشة واحداً من المواضيع المتقدمة نوعاً ما والممتعة في لغة HTML ألا وهو موضوع خرائط الصور.

فهرس الصفحة

[[الشرح](#) | [البدايه](#) | [شفرة الخريطة](#) | [الخصائص](#) | [النهاية](#) | [هام جدا](#) | [مسك الختام](#)]

أنت تعرف بلا شك من خلال دراستك للوصلات التشعبية، أننا نستطيع إدراج أي صورة نريدها لتمثل وصلة تشعبية ما. لكن ما رأيك بصورة واحدة تحتوي على العديد من هذه الوصلات التي تقوم بإيصالنا إلى مواقع مختلفة؟! هذا هو ببساطة مبدأ الخرائط الصورية. من المحتمل أن تكون لا تعرفها وأن يكون هذا الموضوع جديداً عليك، لكن من المؤكد أنك استخدمتها من قبل. في البدايه بما أننا نتحدث عن خرائط الصور سوف نعود أيضاً للتعامل مع وسوم الصور كذلك سنتعامل مع الوصلات التشعبية (كون الخرائط الصورية هي تطبيق آخر للوصلات).. وستحتاج أيضاً إلى القليل من الهندسة (نعم .. الهندسة. ذلك العلم الذي يجبرك المعلم فيه على حمل البيكار لترسم به دائرة.. فتكون النتيجة شكلاً عجائبياً قد يكون أي شيء .. إلا أن يكون دائرة). وأخيراً نحتاج إلى أحد برامج تحرير الصور مثل « [Paint Shop Pro](#) » لمساعدتنا في معرفة بعض التفاصيل الخاصة بالصور.

فالنبدأ الآن

هذه هي خريطتنا أو بالأحرى ما سوف تصبح بعد قليل خريطتنا .. مجرد صورة عادية سنقوم بإدراجها في الصفحة.



وهذه هي الشيفرة الخاصة بإدراجها

```
<IMG SRC="flowers.jpg" WIDTH="320" HEIGHT="310" BORDER="0">
```

والآن سوف نضيف لهذه الشيفرة خاصية جديدة من خصائص الوسم `` هي

```
USEMAP="#map_name"
```

والتي تخبر المتصفح أن يستخدم هذه الصورة كخريطة وذلك حسب التحديدات الموجودة في تعريف هذه الخريطة (وسنتحدث عن هذه التحديدات لاحقاً إن شاء الله). أما القيمة `map_name` فهي تمثل الاسم الذي نريد أن نعيّنه للخريطة (أي اسم نريده). (وكما ترى فإن هذا الاسم مسبقاً بإشارة `#`.

ما رأيك أن نسمي الخريطة باسم `ourmap` عندها سوف تصبح الشيفرة كما يلي :

```
<IMG SRC="flowers.jpg" WIDTH="320" HEIGHT="310" BORDER="0"
USEMAP="#ourmap">
```

وكانت هذه هي الخطوة الأولى في تعريف الخريطة. والخطوة الثانية هي تحديد التفاصيل لنقم بإخبار المتصفح أننا نريد خريطة تحمل الاسم `ourmap`

```
<MAP NAME="ourmap">
```

```
...
</MAP>
```

ولاحظ أننا لا نستخدم إشارة `#` مع التسمية هنا بعد ذلك نحتاج أن نحدد المناطق الساخنة للوصلات التشعبية، ولنفترض أننا نريدها بالشكل التالي:



وهنا أريد أن أؤكد عليك وبصورة مشددة أن رسم هذه الأشكال الهندسية هو فقط بغرض توضيح مبدأ المناطق الساخنة لك، وتحديد شكل وموقع كل منطقة. ولا نحتاج لها أبداً عندما نريد إنشاء خريطة صورية كذلك فقد قمت باختيارها ورسمها بصورة عشوائية، بمعنى أنك تستطيع إختيار أي مناطق أخرى مغايرة كما تستطيع إختيار أي أشكال تريدها. وذلك بالطبع وفقاً لرغبتك كمصمم صفحات ويب .

والسؤال الآن هو، كيف نحدد هذه المناطق باستخدام HTML وكيف يمكن للمتصفح أن يميزها دون غيرها؟ والجواب هو استخدام الوسم `<AREA>` والذي يدرج ضمن الوسم السابق وبنفس عدد المناطق الساخنة التي نريدها فهنا في هذا المثال نريد أربع مناطق.

```
<MAP NAME="ourmap">
```

```
<AREA>
```

```
<AREA>
```

```
<AREA>
```

```
<AREA>
```

```
</MAP>
```

ومع ذلك فهذا ليس كل شيء لأننا نحتاج أولاً لتحديد شكل كل منطقة ونستخدم لهذا الغرض الخاصية `SHAPE` ومن ثم نحتاج لتحديد موقع كل منطقة وهذا يتم بالخاصية `COORDS` وأخيراً بما أن كل منطقة تمثل وصلة تشعبية وتشير إلى عنوان موقع ما فمن البديهي أن نستخدم خاصية تحديد المواقع وهي `HREF` والتي مرت معنا في درس [الوصلات الأساسية](#)

إلى التفاصيل ...

تأخذ الخاصية `SHAPE` ثلاثة قيم لتحديد شكل المنطقة الساخنة وهي:

- `RECT` للأشكال المربعة والمستطيلة المنتظمة
- `CIRCLE` للدوائر
- `POLY` للأشكال العشوائية والمضلعة

ولدينا دائرة ومستطيل وشكلين عشوائيين، إذن تصبح الشيفرة كما يلي (دون أهمية لترتيبها):

<MAP NAME="ourmap">

<AREA SHAPE="poly">

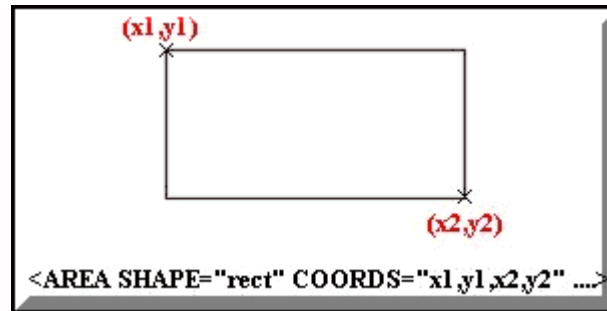
<AREA SHAPE="rect">

<AREA SHAPE="circle">

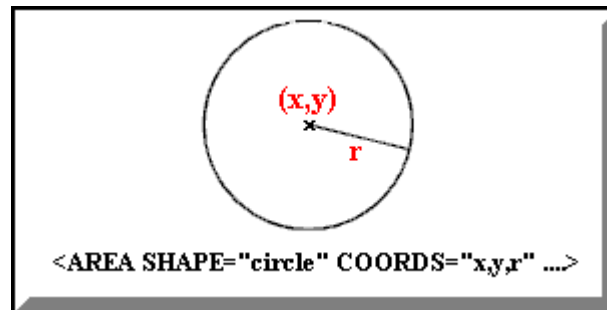
<AREA SHAPE="poly">

</MAP>

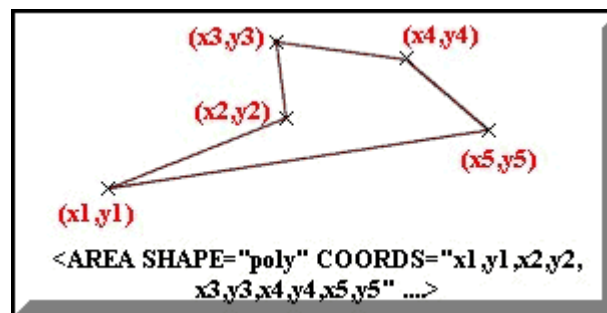
نأتي الآن إلى تحديد موقع كل شكل من الخريطة، والذي يتم باستخدام الخاصية **COORDS**. تأخذ هذه الخاصية قيمة رقمية تمثل إحداثيات الشكل الهندسي بالبيكسل على الخريطة (ألم أقل لك أنك ستحتاج إلى القليل من الهندسة) ومن البديهي أن تختلف دلالة كل قيمة باختلاف الشكل المقصود. أنظر إلى الأشكال التوضيحية التالية :



في الشكل الرباعي المنتظم نحتاج لمعرفة إحداثيي الزاوية اليسرى العليا وإحداثيي الزاوية اليمنى السفلى. **(أربعة أرقام)**



أما في الدائرة فكل ما نحتاجه هو إحداثيي نقطة المركز لهذه الدائرة بالإضافة إلى معرفة نصف قطرها. **(ثلاثة أرقام فقط)**



وأخيراً في الأشكال المضلعة العشوائية نحتاج لمعرفة إحداثيي كل نقطة من النقاط التي تمثل زوايا هذا الشكل مهما كان عددها. **(عدد الأرقام غير محدد ويختلف باختلاف الشكل المقصود)**

وقد تسأل الآن، كيف نستطيع إيجاد هذه الإحداثيات؟ ما من مشكلة! هنا يأتي دور برنامج الجرافيكس، فكل ما عليك هو تحميل الصور في هذا البرنامج ثم وضع المؤشر في المكان المطلوب وسوف تشاهد إحداثيات النقطة التي يقع عليها المؤشر على الشريط الموجود أسفل نافذة البرنامج. وبالإضافة لذلك تستطيع معرفة أبعاد الصورة ككل. وعلى أية حال كل ما عليك فعله هو تسجيل إحداثيات جميع النقاط المطلوبة من أجل استخدامها في تعريف الخريطة .

ولنعد الآن إلى خريطتنا:
بالنسبة للشكل المستطيل كانت إحداثيات النقطة العليا هي: (٢٨٠،٢٥٥) وإحداثيات النقطة السفلى هي (٣١٠،٣٠٠).

أما الدائرة فكانت إحداثيات نقطة مركزها هي (١٤٥،١٦٤) ونصف قطرها ٨٤ بيكسل .

أما الشكل المضلع الأيمن (المثلث) فأن إحداثيات زواياه هي (١٥٠،١٠)، (٣٠٠،٢٠)، (315,230) (وتذكر هنا أن لا أهمية للترتيب في ذكر هذه النقاط. المهم فقط أن تكون الإحداثيات دقيقة إلى حد ما .

وأخيراً فإن إحداثيات النقاط في الشكل المضلع الأيسر (الرباعي) هي: (١٠٠،١٠)، (١٣٠،١٠)، (١١٠،٦٥)، (١٠،١٤٠)

لنقم الآن بكتابة هذه البيانات ضمن الشيفرة السابقة والتي ستصبح كما يلي:

```
<MAP NAME="ourmap">
```

```
<AREA SHAPE="poly" COORDS="10,10,130,10,110,65,10,140">
```

```
<AREA SHAPE="rect" COORDS="28,255,310,300">
```

```
<AREA SHAPE="circle" COORDS="145,164,84">
```

```
<AREA SHAPE="poly" COORDS="150,10,300,20,315,230">
```

```
</MAP>
```

ماذا بقي الآن؟ بقي تعيين العناوين التي سنشير إليها الوصلات التشعبية والتي سنستخدم لها الخاصية HREF. إليك عناوين أربعة من المواقع العربية الممتازة

```
<MAP NAME="ourmap">
```

```
<AREA SHAPE="poly" COORDS="10,10,130,10,110,65,10,140"
```

```
HREF="http://asdh4.dk3.com">
```

```
<AREA SHAPE="rect" COORDS="28,255,310,300"
```

```
HREF="http://www.ayna.com">
```

```
<AREA SHAPE="circle" COORDS="145,164,84"
```

```
HREF="http://www.pcmag-arabic.com">
```

```
<AREA SHAPE="poly" COORDS="150,10,300,20,315,230"
```

```
HREF="http://www.ahram.org.eg">
```

```
</MAP>
```

وأخيراً بعد تجميع الشيفرة الخاصة بإدراج الصورة مع هذه الشيفرة بالشكل التالي. (وبالمناسبة فقد قمت بالتجميع من أجل توضيح النتيجة النهائية لشيفرة الخريطة ككل. وفي الواقع أننا نستطيع وضع تعريف الخريطة في أي مكان نريده داخل الملف وليس شرطاً أن يكون قريباً من شيفرة إدراج الصورة)

```
<IMG SRC="flowers.jpg" WIDTH="320" HEIGHT="310" BORDER="0"
USEMAP="#ourmap">
```

```
<MAP NAME="ourmap">
```

```
<AREA SHAPE="poly" COORDS="10,10,130,10,110,65,10,140"
HREF="http://asdh4.dk3.com">
```

```
<AREA SHAPE="rect" COORDS="28,255,310,300"
HREF="http://www.ayna.com">
```

```
<AREA SHAPE="circle" COORDS="145,164,84"
HREF="http://www.pcmag-arabic.com">
```

```
<AREA SHAPE="poly" COORDS="150,10,300,20,315,230"
HREF="http://www.ahram.org.eg">
```

```
</MAP>
```

سوف نحصل على النتيجة التالية وحاول أن تجربها :



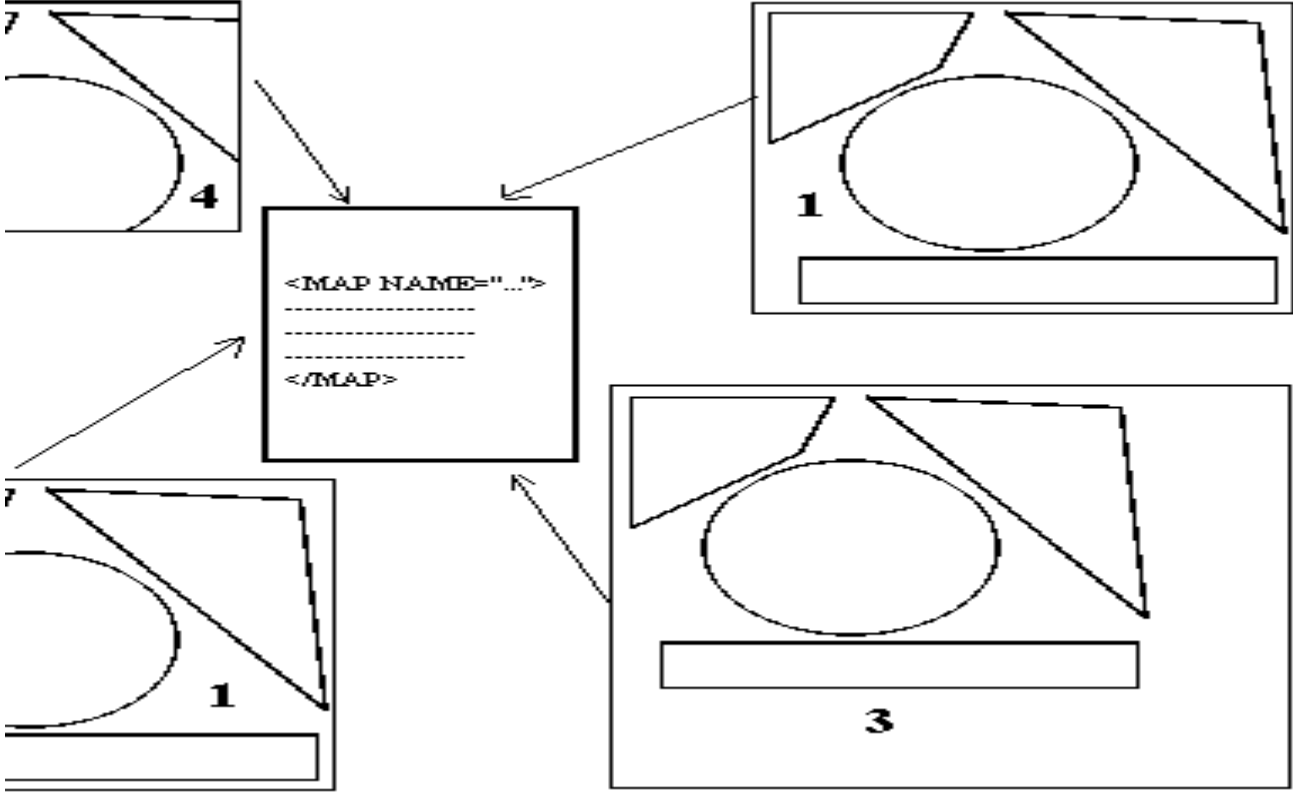
شكر خاص لي <http://www.khayma.com/hpinarabic>

والآن أريد أن أثير مسألتين مهمتين في هذا السياق:

الأولى: ماذا لو أردنا إدراج هذه الخريطة أكثر من مرة في الصفحة، فهل نحتاج إلى تكرار كتابة الشيفرة `<MAP> ... </MAP>` مع كل مرة ندرج فيها الصورة؟ الجواب قطعاً لا!!
فطالما أننا نكتب الخاصية `USEMAP` فإن المتصفح يقوم بالبحث عن شيفرة الخريطة التي حددنا اسمها مع هذه الخاصية، ومن ثم يطبقها على الصورة المعطاة مهما كان عدد مرات إدراجها .

الثانية: ماذا لو قررنا إلغاء هذه الصورة ووضع صورة أخرى مكانها . هل من مشكلة؟ أيضاً لا يوجد هنا أي مشكلة . لأن تعريف الخريطة بطبيعته غير مرتبط بصورة محددة بعينها . هو فقط يعرف مناطق محددة بالشكل والموقع . ولو دققت النظر في هذا التعريف فلن تجد ما يشير إلى أنها مرتبطة بصورة بعينها، أليس كذلك؟ بل إنك لو أدرجت صورة أكبر مما يجب أو حتى صورة أصغر مما يجب واستخدمت خاصية `USEMAP` معهما لتشير إلى الخريطة، فلن تواجه أي مشكلة في ذلك . (وأعني هنا مشكلة للمتصفح (لكن بالطبع فالصورة الكبيرة ستحتوي على مناطق دون وصلات تشعبية، والصورة الصغيرة سوف لن تحتوي على بعض الوصلات المعرفة في الخريطة كما تري في هذا الشكل:-

خطأ!



والخلاصة أن تعريف الخريطة هو تعريف مشاع يوضع مرة واحدة فقط وفي أي مكان داخل الصفحة، وبشرط أن يكون ضمن وسم **<BODY>** ... **</BODY>** وبالمقابل نستطيع إدراج عشرات الصور مهما كانت طبيعتها داخل الصفحة لتكون خرائط صورية تستخدم نفس تعريف هذه الخريطة طالما أننا وضعنا الخاصية **USEMAP="#map_name"** مع هذه الصور.

ومسك الختام: تحفل الإنترنت بالكثير من البرامج التي تقوم بتصميم الخرائط الصورية بسرعة وسهولة متناهيين.. فقط تقوم بتحميل الصورة المطلوبة، ثم ترسم الأشكال التي تريدها عليها كما لو كنت تستخدم برنامج الرسم، ومن ثم تكتب عناوين الوصلات التشعبية المطلوبة لكل من هذه الأشكال. وهكذا ببساطة يقوم البرنامج بإيجاد الإحداثيات الخاصة بكل شكل وإنشاء شيفرة الخريطة المطلوبة!! أي أنك خلال دقائق معدودة تستطيع إنشاء أعقد الخرائط الصورية.. لكن بما أنك تهوى الصعب وتتحدى المستحيل فلا اعتقد أنك ستفضل هذا النوع من البرامج. (بالمناسبة، لقد فضلت تأخير كتابة هذه الملاحظة حتى نهاية هذا الدرس، لأنني لو وضعتها في البداية لما أكملت هذا الدرس أصلاً ولهرعت للإنترنت للبحث عن مثل هذه البرامج) وعلى أية إية إليك هذا العنوان لبرنامج رائع يدعى Live Image من شركة **Mediatec**

[الدرس التالي»»»](#)

إضافة الوسائط المتعدده

في هذا الفصل سنتحدث عن كيفية إضافة (إدراج) الوسائط المتعدده.

<BGSOUND>

هل تأكدت أن مكبرات الصوت في جهازك تعمل جيداً؟ من المفترض عند دخولك لهذه الصفحة أن تسمع مقطعاً موسيقياً يُعزف بصورة تلقائية (أرجو أن يعجبك).

ملاحظة هذا الوسم لا يعمل إلا مع الإنترنت إكسبلورر

تستطيع تعيين أي ملف صوتي يحمل الإمتداد mid أو wav أو au بحيث يعمل تلقائياً عندما يتم تحميل الصفحة في المتصفح، وذلك باستخدام الوسم <BGSOUND> (أي BackGround Sound) فعلى سبيل المثال، قمت بإدراج المقطع الذي تسمعه والمسمى yankee.mid بالطريقة التالية

```
<BGSOUND SRC="yankee.mid">
```

إن هناك الخاصية SRC والتي تستخدم كما ترى لتحديد اسم الملف المدرج. كما يوجد أيضاً الخاصية LOOP التي تحدد عدد مرات تكرار عزف المقطوعة أي أنها تأخذ أرقاماً صحيحة عادة. أما لو قمت بإعطاءها القيمة 1 أو القيمة infinite فهذا سوف يؤدي إلى تكرار عزف المقطوعة إلى ما لا نهاية (لا تخف، فهذا لا يعني أن العزف سيستمر بعد أن تقوم بإطفاء جهازك) فقط سوف تسمعها طالما أنك موجود في الصفحة وسيوقف بمجرد انتقالك لصفحة أخرى أو خروجك من البرنامج .

```
<BGSOUND SRC="yankee.mid" LOOP="infinite">
```

```
<BGSOUND SRC="yankee.mid" LOOP="3">
```

أما في حالة أردت إدراج وصلات تشعبية لملفات صوتية في موقعك بحيث يمكن للزائر أن يحملها أو أن ينقر عليها إذا أراد سماعها، فذلك يتم بالطريقة الإعتيادية لإدراج الوصلات والتي تعلمناها في [الدرس الوصلات الأساسية](#) أي كما يلي:

```
</A HREF="yankee.mid"> حمل هذه المقطوعة </A>
```

تظهر لك الوصلة بهذا الشكل و عند الضغط عليها يظهر لك صندوق الاختيارات

حمل هذه المقطوعة

وهي -كما تعلم- طريقة عامة ليس لها علاقة بنوع المتصفح المستخدم

إدراج وسائط أخرى

من المعروف أن المستعرضات لن تستطيع أن تعرض جميع الوسائط المتعدده التي تقوم بوضعها في صفحاتك ولكن بإستخدام الـ Plug In تستطيع أن تتغلب على هذه المشكله وتوضيحا أكثر ، فلكي تقوم بعرض مثلا جزء من فيلم AVI أو تقوم بعرض الأغنيه و تتحكم فيها من حيث التوقف ثم الإستمرار مرة أخرى فأنت تحتاج إلي أن يكون الجهاز الذي سيقوم بعرض صفحاتك مثبت به الـ Plug In الخاصه بهذه الوسائط أو

Multimedia و تجد هذه الـ Plug In موجود مع كثير من البرامج مثل [Windows Media Player](#) وهذا يساعد مستخدمين الإنترنت إكسبلورر (Internet Explorer) أما بالنسبة لمستخدمي النت سكيب Netscape فلابد وان يكون لديهم [Netscape's plug-in centre](#) أما بالنسبة لمستخدم المتصفحين السابقين فلا بد وان يكون لديه [QuickTime](#)

The EMBED Tag

نأتي الآن إلي كيفية وضع أو إدراج هذه الوسائط و لهذا نستخدم الوسم <EMBED> وهو الوسم الخاص بإدراج الوسائط المتعدده وتكون صيغته كالتالي

```
<EMBED SRC="Media/CANYON.MID" AUTOSTART="false" LOOP="false" HEIGHT="45"
WIDTH="170"><NOEMBED>You Must Have QuickTime Program you can download it from
http://www.quicktime.com</NOEMBED>
```

You Must Have QuickTime Program you can download it from
<http://www.quicktime.com>

نأتي الآن إلي شرح الوسم وخواصه

و تلاحظ في هذا الوسم الكثير من الخواصه التي قمنا بشرحها في وسوم الصور مثل العرض والإرتفاع ومكان الملف و سنقوم بشرح الخواص الجديده عليك

AUTOSTART="..."

و هذه الخصيه تأخذ القيمة True أو False لإذا قمت بأعطائها القيمة False فهذا يجع الملف يعمل عندما يقوم بتشغيله المستخدم أم إذا كان True فهو يعمل بطريقه تلقائيه و من وجهة نظري فأنا أنصح [أن تترك الحريه للمستخدم قرار متي يقوم بتشغيل الملف

LOOP="..."

و تقوم هذه الخصيه بتحديد أم يعمل الملف تلقائيه بعد إنتهائه أم لا و يأخذ أيضا القيم True ، False

HIDDEN="..."

و تقوم هذه الخاصيه بإخفاء ال Plug In و هذه الخاصيه خطيرة جدا حيث إنها تجعل الملف يعمل دوما دون التحكم فيه من قبل المستخدم إلا بإغلاق صفحتك

<NOEMBED></NOEMBED>

و تقوم هذه الخاصيه بإظهار رساله للمستخدم الذي لا يوجد لديه ال Plug In الخاص بهذا الملف و المكان المناسب لتحميل هذا الملف عبر الإنترنت

أما بالنسبه لملافاات الفيديو فأنا لن أدرج ملف فيديو في هذه الصفحة نظرا كبر حجم ملافاات الفيديو ولكن يجب أن تعرف أنها أيضا تستخدم الوسم السابق

تري الآن أسفل هذا الكلام شعار يتحرك وهذا الشعار يعتمد علي وجود برنامج ال « [Macromedia](#) **Player Flash** و أيضا تستخدم نفس الوسم السابق لإدراجه

Have Macromedia Flash You Can Download It at Must You

<http://www.macromedia.com>

[«««الدرس التالي»»»](#)

أسماء الألوان

أسماء الألوان

بالنسبة لبعض الألوان الأساسية والدارجة، من الممكن استخدام أسماء هذه الألوان مباشرة بدلاً من الأرقام السداس عشرية، بمعنى أنها لا تحتاج للـ HEX كود وعدد هذه الألوان هو ١٤٠ لون كلها ذات أسماء جميلة ولكن باللغـة الإنجليزية فمثلاً إذا أردت اللون الأزرق تكتب

COLOR="blue"

ولا تحتاج لوضع هذه العلامة # كما الحال في أكواد الـ HEX وهذا جدول يوضح هذه الألوان ومسمياتها وأكواد الـ HEX أيضاً ولكن أنت لا تحتاج لكتابه أي كود فقط أكتب أسم اللون:

Aqua #00FFFF	Antiquewhite #FAEBD7	Aliceblue #F0F8FF
Beige #F5F5DC	Azure #F0FFFF	Aquamarine #7FFFD4
Blanchedalmond #FFEBCD	Black #000000	Bisque #FFE4C4
Brown #A52A2A	Blueviolet #8A2BE2	Blue #0000FF
Chartreuse #7FFF00	Cadetblue #5F9EA0	Burlywood #DEB887
Cornflowerblue #6495ED	Coral #FF7F50	Chocolate #D2691E
Cyan #00FFFF	Crimson #DC143C	Cornsilk #FFF8DC
Darkgoldenrod #B8860B	Darkcyan #008B8B	Darkblue #00008B
Darkkhaki #BDB76B	Darkgreen #006400	Darkgray #A9A9A9
Darkorange #FF8C00	Darkolivegreen #556B2F	Darkmagenta #8B008B
Darksalmon #E9967A	Darkred #8B0000	Darkorchid #9932CC
Darkslategray #2F4F4F	Darkslateblue #483D8B	Darkseagreen #8FBC8F
Deeppink #FF1493	Darkviolet #9400D3	Darkturquoise #00CED1
Dodgerblue #1E90FF	Dimgray #696969	Deepskyblue #00BFFF
Forestgreen #228B22	Floralwhite #FFF0F0	Firebrick #B22222
Ghostwhite #F8F8FF	Gainsboro #DCDCDC	Fuchsia #FF00FF

Gray #808080	Goldenrod #DAA520	Gold #FFD700
Honeydew #F0FFF0	Greenyellow #ADFF2F	Green #008000
Indigo #4B0082	Indianred #CD5C5C	Hotpink #FF69B4
Lavender #E6E6FA	Khaki #F0E68C	Ivory #FFFFFF0
Lemonchiffon #FFFACD	Lawngreen #7CFC00	Lavenderblush #FFF0F5
Lightcyan #E0FFFF	Lightcoral #F08080	Lightblue #ADD8E6
Lightgrey #D3D3D3	Lightgreen #90EE90	Lightgoldenrodyellow #FAFAD2
Lightseagreen #20B2AA	Lightsalmon #FFA07A	Lightpink #FFB6C1
Lightsteelblue #B0C4DE	Lightslategray #778899	Lightskyblue #87CEFA
Limegreen #32CD32	Lime #00FF00	Lightyellow #FFFFE0
Maroon #800000	Magenta #FF00FF	Linen #FAF0E6
Mediumorchid #BA55D3	Mediumblue #0000CD	Mediumaquamarine #66CDAA
Mediumslateblue #7B68EE	Mediumseagreen #3CB371	Mediumpurple #9370D8
Mediumvioletred #C71585	Mediumturquoise #48D1CC	Mediumspringgreen #00FA9A
Mistyrose #FFE4E1	Mintcream #F5FFFA	Midnightblue #191970
Navy #000080	Navajowhite #FFDEAD	Moccasin #FFE4B5
Olivedrab #688E23	Olive #808000	Oldlace #FDF5E6
Orchid #DA70D6	Orangered #FF4500	Orange #FFA500
Paleturquoise #AFEEEE	Palegreen #98FB98	Palegoldenrod #EEE8AA
Peachpuff #FFDAB9	Papayawhip #FFEFD5	Palevioletred #D87093
Plum #DDA0DD	Pink #FFC0CB	Peru #CD853F
Red #FF0000	Purple #800080	Powderblue #B0E0E6
Saddlebrown #8B4513	Royalblue #4169E1	Rosybrown #BC8F8F
Seagreen #2E8B57	Sandybrown #F4A460	Salmon #FA8072
Silver	Sienna	Seashell

#C0C0C0	#A0522D	#FFF5EE
Slategray #708090	Slateblue #6A5ACD	Skyblue #87CEEB
Steelblue #4682B4	Springgreen #00FF7F	Snow #FFFAFA
Thistle #D8BFD8	Teal #008080	Tan #D2B48C
Violet #EE82EE	Turquoise #40E0D0	Tomato #FF6347
Whitesmoke #F5F5F5	White #FFFFFF	Wheat #F5DEB3
	YellowGreen #9ACD32	Yellow #FFFF00


[الدرس التالي»»»](#)

216 كود لألوان مختلفة

فهرس الصفحة

[[أختلاف الألوان](#) | [ألوان الخلفيات](#) | [ألوان النص](#)]

توضيح أختلاف الألوان

لو لم تلاحظ أن الصور وصفحات المواقع تظهر بألوان مختلفة إذا تم مشاهدتها علي أجهزة مختلفة أو علي مستعرضات مختلفة ، فمن المحتمل أن تشمل الصورة علي لون معين غير متاح لديك وذلك لان عمق اللون منخفض جدا لديك ، ولكي تختبر عمق الألوان في الويندوز أضغط علي هذه الأيكونه الصغيره في شريط المهام  ولو وجدت أنك علي عمق ألوان ٢٥٦ لون ستفهم ماذا أقصد !! وعندها يجب أن تعرف أن الويندوز ليس لديه عمق الألوان العالي جدا أو المليون لون غير متاح لديه ، وعندها سيحاول المستعرض أن يقلد هذا اللون بمزج لونين أو أكثر معاً لكي يعطيك اللون المطلوب تقريبا

مثال :- اللون البرتقالي

تخيل أنك تريد مثلا اللون البرتقالي ولا يوجد لدي الويندوز قدرة عاليه من إستخدام الألوان (المليون لون غير متاح) . عندها سيحاول المستعرض مزج اللون الأحمر والأصفر كهذا :-



الآن أنت تري الفرق بين الصورتين فقط قف علي الصورة واقراً لتعلم أيهم لديه القدرة علي المليون لون و الأخر لا ، ولكن من الوهله الأولي يتضح أن الصورة الموجوده علي اليسار ذات المليون لون.

ملاحظة :- لا بد وان تعلم و انت تستخدم هذه الألوان أن الـ HEX كود يجب وان يبدأ بهذه العلامة # في بدايه الرقم علي سبيل المثال :-

COLOR="#0000FF"

تلاحظ أن القيم السابقة مكونة من ستة رموز، وهي مكتوبة بالصيغة التالية:-

FF	FF	FF
00	00	00
66	99	CC
RR	GG	BB
رمزات يمثلان اللون الأحمر	رمزات يمثلان اللون الأخضر	رمزات يمثلان اللون الأزرق

هناك ثلاثة ألوان أساسية هي الأحمر والأخضر والأزرق، ولكل منها يوجد ٢٥٦ درجة لونية ويعبر عن هذه الدرجات بالأرقام من ٠٠٠ وحتى ٢٥٥. ومن خلال مزج هذه الألوان بدرجاتها اللونية المختلفة نحصل على الألوان الأخرى.

فمثلا اللون الأسود مكون من الدرجة ٠٠٠ من كل من اللون الأحمر والأخضر والأزرق. واللون الأبيض مكون من الدرجة ٢٥٥ من هذه الألوان. أما اللون الأصفر فهو مكون من الدرجة ٢٥٥ للون الأحمر، والدرجة ٢٥٥ للون الأخضر، والدرجة ٠٠٠ من اللون الأزرق... وهكذا بنفس الطريقة يتم تكوين باقي الألوان .

وبعملية حسابية بسيطة $256 \times 256 \times 256$ ينتج لدينا أن عدد الألوان التي يمكن الحصول عليها بمزج الألوان الثلاثة السابقة هو ١٦٧٧٧٢١٦ بالضبط .

حسنا، لكن من أي جاءت الرموز FFFFFFFF والتي عبرت عن اللون الأبيض بها. إنها ببساطة أرقام... مكتوبة بالنظام السداس عشري) نظام عددي أساسه الرقم ١٦ ويعبر عنه باستخدام الأرقام العادية من ٠ إلى ٩ والرموز (A,B,C,D,E,F) فالرقم ٢٥٥ بالنظام العشري العادي يكافئه الرقم FF بالنظام السداس عشري. إذن فالرقم السداس عشري FF على اليسار يمثل الدرجة ٢٥٥ للون الأحمر. والرقم FF في الوسط يمثل الدرجة ٢٥٥ من اللون الأخضر. والرقم FF على اليمين يمثل الدرجة ٢٥٥ من اللون الأزرق . وعلى هذا المنوال يعبر عن اللون الأزرق الفاتح بالرقم السداس عشري CC6699: أما اللون الأسود فرقمه هو 000000.

و الجدول التالي يبين ٢١٦ لون ممتزجين وأكوادهم أما إذا كنت تريد أكثر من ذلك [أضغط هنا](#)

بيان بألوان الخلفيات

#00FF00	#00CC00	#009900	#006600	#003300	#000000
#00FF33	#00CC33	#009933	#006633	#003333	#000033
#00FF66	#00CC66	#009966	#006666	#003366	#000066
#00FF99	#00CC99	#009999	#006699	#003399	#000099
#00FFCC	#00CCCC	#0099CC	#0066CC	#0033CC	#0000CC

#00FFFF	#00CCFF	#0099FF	#0066FF	#0033FF	#0000FF
#33FF00	#33CC00	#339900	#336600	#333300	#330000
#33FF33	#33CC33	#339933	#336633	#333333	#330033
#33FF66	#33CC66	#339966	#336666	#333366	#330066
#33FF99	#33CC99	#339999	#336699	#333399	#330099
#33FFCC	#33CCCC	#3399CC	#3366CC	#3333CC	#3300CC
#33FFFF	#33CCFF	#3399FF	#3366FF	#3333FF	#3300FF
#66FF00	#66CC00	#669900	#666600	#663300	#660000
#66FF33	#66CC33	#669933	#666633	#663333	#660033
#66FF66	#66CC66	#669966	#666666	#663366	#660066
#66FF99	#66CC99	#669999	#666699	#663399	#660099
#66FFCC	#66CCCC	#6699CC	#6666CC	#6633CC	#6600CC
#66FFFF	#66CCFF	#6699FF	#6666FF	#6633FF	#6600FF
#99FF00	#99CC00	#999900	#996699	#993300	#990000
#99FF33	#99CC33	#999933	#996633	#993333	#990033
#99FF66	#99CC66	#999966	#996666	#993366	#990066
#99FF99	#99CC99	#999999	#996699	#993399	#990099
#99FFCC	#99CCCC	#9999CC	#9966CC	#9933CC	#9900CC
#99FFFF	#99CCFF	#9999FF	#9966FF	#9933FF	#9900FF
#CCFF00	#CCCC00	#CC9900	#CC6600	#CC3300	#CC0000
#CCFF33	#CCCC33	#CC9933	#CC6633	#CC3333	#CC0033
#CCFF66	#CCCC66	#CC9966	#CC6666	#CC3366	#CC0066
#CCFF99	#CCCC99	#CC9999	#CC6699	#CC3399	#CC0099
#CCFFCC	#CCCCCC	#CC99CC	#CC66CC	#CC33CC	#CC00CC
#CCFFFF	#CCCCFF	#CC99FF	#CC66FF	#CC33FF	#CC00FF
#FFFF00	#FFCC00	#FF9900	#FF6600	#FF3300	#FF0000
#FFFF33	#FFCC33	#FF9933	#FF6633	#FF3333	#FF0033
#FFFF66	#FFCC66	#FF9966	#FF6666	#FF3366	#FF0066
#FFFF99	#FFCC99	#FF9999	#FF6699	#FF3399	#FF0099
#FFFFCC	#FFCCCC	#FF99CC	#FF66CC	#FF33CC	#FF00CC
#FFFFFF	#FFCCFF	#FF99FF	#FF66FF	#FF33FF	#FF00FF

بيان بألوان النص (الخط)

| أخضر < أزرق |

#0000FF	#0000CC	#000099	#000066	#000033	#000000
#0033FF	#0033CC	#003399	#003366	#003333	#003300
#0066FF	#0066CC	#006699	#006666	#006633	#006600
#0099FF	#0099CC	#009999	#009966	#009933	#009900
#00CCFF	#00CCCC	#00CC99	#00CC66	#00CC33	#00CC00
#00FFFF	#00FFCC	#00FF99	#00FF66	#00FF33	#00FF00
#3300FF	#3300CC	#330099	#330066	#330033	#330000

أ
خ
ض
ر

#3333FF	#3333CC	#333399	#333366	#333333	#333300	>
#3366FF	#3366CC	#336699	#336666	#336633	#336600	
#3399FF	#3399CC	#339999	#339966	#339933	#339900	أ
#33CCFF	#33CCCC	#33CC99	#33CC66	#33CC33	#33CC00	ح
#33FFFF	#33FFCC	#33FF99	#33FF66	#33FF33	#33FF00	ر
#6600FF	#6600CC	#660099	#660066	#660033	#660000	ر
#6633FF	#6633CC	#663399	#663366	#663333	#663300	—
#6666FF	#6666CC	#666699	#666666	#666633	#666600	
#6699FF	#6699CC	#669999	#669966	#669933	#669900	
#66CCFF	#66CCCC	#66CC99	#66CC66	#66CC33	#66CC00	
#66FFFF	#66FFCC	#66FF99	#66FF66	#66FF33	#66FF00	
#9900FF	#9900CC	#990099	#990066	#990033	#990000	
#9933FF	#9933CC	#993399	#993366	#993333	#993300	
#9966FF	#9966CC	#996699	#996666	#996633	#996600	
#9999FF	#9999CC	#999999	#999966	#999933	#999900	
#99CCFF	#99CCCC	#99CC99	#99CC66	#99CC33	#99CC00	
#99FFFF	#99FFCC	#99FF99	#99FF66	#99FF33	#99FF00	
#CC00FF	#CC00CC	#CC0099	#CC0066	#CC0033	#CC0000	
#CC33FF	#CC33CC	#CC3399	#CC3366	#CC3333	#CC3300	
#CC66FF	#CC66CC	#CC6699	#CC6666	#CC6633	#CC6600	
#CC99FF	#CC99CC	#CC9999	#CC9966	#CC9933	#CC9900	
#CCCCFF	#CCCCCC	#CCCC99	#CCCC66	#CCCC33	#CCCC00	
#CCFFFF	#CCFFCC	#CCFF99	#CCFF66	#CCFF33	#CCFF00	
#FF00FF	#FF00CC	#FF0099	#FF0066	#FF0033	#FF0000	
#FF33FF	#FF33CC	#FF3399	#FF3366	#FF3333	#FF3300	
#FF66FF	#FF66CC	#FF6699	#FF6666	#FF6633	#FF6600	
#FF99FF	#FF99CC	#FF9999	#FF9966	#FF9933	#FF9900	
#FFCCFF	#FFCCCC	#FFCC99	#FFCC66	#FFCC33	#FFCC00	
	#FFFFCC	#FFFF99	#FFFF66	#FFFF33	#FFFF00	

الدرس التالي»»»

الجداول

الجداول ممممم؟؟ مفيدة جدا لعمل الإطارات الخارجيه و خصوصا مع الإستعمال الجيد ، لكن تهل علينا الجداول بالأكواد والوسوم و هذا ما يخيف في الموضوع ، لكن عندما تتمكن منها وتتعلمها جيدا فهذا سيكون جزء ثمين ويكسبك خبرة كبيرة في ال HTML

أساسيات الجداول

أول جدول لك دائما يكون الشخص خائف وهائب أن يحاول ، في نفس الوقت لن تتعلم إلا إذا حاولت .

الجداول المتقدمه (للمحترفين)

أنت تعتقد أنه لا يوجد شيء أكثر تعقيداً؟؟ اقرأ هذا.

الجدول المتداخل والمستديرة (للمحترفين)

أكثر تعقيداً!!!! لجعل جداولك أكثر تعقيداً ضع واحداً داخل الآخر و قم بإستعمال بعض الصور الصغيرة لكي تعطي لجدولك زوايا مستديرة

أساسيات الجداول

تعد الجداول من أقوى الأدوات التي تتضمنها لغة HTML وأكاد أجزم بأنه لا يوجد موقع في الإنترنت إلا ويستخدمها بصورة أو بأخرى مع العلم أن موقعنا هذا مصمم كاملنا بالجدول. والحقيقة أن وضع الجداول في صفحات الويب لا يقتصر على تلك القوائم من البيانات التي نحتاج لترتيبها في صفوف وأعمدة، بل يتعدى ذلك إلى استخدامها في تصميم الصفحات نفسها وتنظيمها، والتحكم بمظهرها بصورة قوية وفعالة لا يمكن أداؤها مهما استخدمنا من وسوم خاصة بتنسيق الصفحات.

فهرس الصفحة

[[وسم الجدول](#) | [خصائص الجدول](#)]

وسم الجدول

إن التعامل مع الجداول وإدراجها في صفحات الويب سهل جداً مثله مثل أي أداة من أدوات HTML لكنه قد يبدو لك مربكاً بعض الشيء وخاصة في البداية، وذلك لتعدد الخصائص التي تستعمل معها وتعدد الأوجه التي نستطيع التصرف بها. لكن لا تقلق فكل شيء يبدو صعباً في بدايته ولكن سرعان ما يصبح سهلاً.

```
<TABLE BORDER="1">
<TR><TD>1</TD><TD>٢</TD></TR>
<TR><TD>3</TD><TD>٤</TD></TR>
</TABLE>
```

و هذا الوسم السابق ينشاء الجدول التالي

٢	١
٤	٣

و الآن إسمح لي أن أوضحك الوسم السابق

وسوم تعريف الجدول	</TABLE>...<TABLE>
Table Row وسوم تعريف الصف في الجدول	</TR>...<TR>
Table Data وسوم تعريف الخلايا في الصف وتعريف محتويات كل خلية	</TD>..... <TD>

والآن لنتكلم بصورة أكثر دقة وتفصيلاً:

هذه هي الوسوم التي نبدأ بها لإدراج جدول مكون من خلية واحدة أو من مليون خلية... الأمر سيان

```
<TABLE> ... </TABLE>
```

والآن بعد إدراج هذين الوسمين، هناك سؤالين ينبغي الإجابة عليهما. الأول: كم عدد الصفوف التي نريدها في الجدول؟ ثلاثة، أربعة، مائة؟ لا بأس، قم بإضافة الوسوم

```
<TR> ... </TR>
```

بنفس عدد الصفوف التي تريدها. ولنفترض هنا أنها **ثلاثة**.

```
<TABLE>
```

```
<TR>
```

```
</TR>
```

```
<TR>
```

```
</TR>
```

```
<TR>
```

```
</TR>
```

```
</TABLE>
```

والسؤال الثاني هو، كم عدد الخلايا (أو الأعمدة) التي نريدها في كل صف؟
وهنا نضيف الوسوم

```
<TD> ... </TD>
```

بنفس عدد الخلايا المطلوب. ومن البديهي أن نكتبها بين الوسوم

```
<TR> ... </TR>
```

 طالما أن الخلايا هي جزء من الصفوف. وهنا سأفترض أننا نريد **خليتين** في كل صف، وبذلك يجب تكرار كتابتها مرتين لكل صف. وأذكرك أن النص الذي نريد إدراجه في الخلية يكتب ضمن هذين الوسمين.

```
<TABLE>
```

```
<TR>
```

```
<TD> Data </TD>
```

```
<TD> Data </TD>
```

```
</TR>
```

```
<TR>
```

```
<TD> Data </TD>
```

```
<TD> Data </TD>
```

```
</TR>
```

```
<TR>
```

```
<TD> Data </TD>
```

```
<TD> Data </TD>
</TR>
</TABLE>
```

هل اتضح لك الصورة الآن. أنظر إلى نتيجة العمل التي حصلنا عليها .

Data Data
Data Data
Data Data

هناك شيء ما ينقص. بالطبع ... الحدود. انتظر قليلاً وستعرف الخاصية التي تقوم بإضافة الحدود للجدول وغيرها من الخصائص الأخرى. لأنني قبل أن أستمّر أود أن ألفت نظرك لمسألة معينة في الجداول. وهي أن طريقة التعامل معها تتم على ثلاثة مستويات:

- مستوى الجدول ككل
- مستوى الصفوف ككل أو كل واحد على حده
- مستوى الخلايا ككل أو كل واحدة على حده .

ولكل من هذه المستويات خصائصه التي ينفرد بها كما أن هناك خصائص مشتركة تستخدم مع كل الوسوم .

ونبدأ الآن بمناقشة هذه الخصائص

خصائص الجدول

BORDER تقوم هذه الخاصية بإضافة حدود للجدول وتحديد سماكتها، والقيمة الافتراضية لها هي صفر أي لا حدود

```
<TABLE BORDER="5">
<TABLE BORDER="0">
```

سمك حدود هذا
الجدول هي ٥

WIDTH نستخدم هذه الخاصية لتحديد عرض الجدول ككل. وهناك أسلوبين لتحديد العرض: المطلق أي بكتابة الرقم الذي يمثل العرض بصورة مباشرة. والنسبي أي كتابة رقم نسبي مؤي يحدد عرض الجدول حسب عرض نافذة المتصفح. (أي أن عرض الجدول سيختلف باختلاف عرض نافذة المتصفح .)

```
<TABLE WIDTH="600">
<TABLE WIDTH="80%">
```

وهذا الجدول ذو عرض ٨٠ %

HEIGHT لتحديد ارتفاع الجدول، ويكون تحديد هذا الارتفاع من خلال قيمة مطلقة تحدد الارتفاع بالبيكسل. أو قيمة نسبية تحدد ارتفاع الجدول بالنسبة لإرتفاع صفحة المتصفح مثلها مثل العرض تماماً

<TABLE HEIGHT="500">
<TABLE HEIGHT="100%">

CELLSPACING لتحديد المسافة بين كل خلية من خلايا الجدول

<TABLE CELLSPACING="10">

تلاحظ	بعد الكتابة
عن	الحدود بمقدار 10

CELLPADDING لتحديد المسافة الفاصلة بين الحدود وبداية النص في كل خلية. أو لنقل: تحديد حجم الهوامش لخلايا الجدول .

<TABLE CELLPADDING="10">

تلاحظ	تباعد
الخلايا	بمقدار ١٠

ALIGN لتحديد محاذاة الجدول أفقياً على الصفحة يميناً أو يساراً. وهو يأخذ القيم right, left

<TABLE ALIGN="Left">
<TABLE ALIGN="Right">

هذا لليساار

و هذا لليمين

BGCOLOR ويستخدم لتحديد لون الخلفية للجدول و تستطيع اختيار اللون أما **بالأسماء** أو عن طريق ال **HEX** كود

<TABLE BGCOLOR="#0099cc">

و هذا ذو خلفيه زرقاء

الدرس التالي»»»

الجدول المتقدمة

توقفنا في «[الفصل السابق](#)» عند كيفية إنشاء جدول وتعرفنا علي وسوم و الخصائص الخاصه به و في هذا الفصل سنقوم بشرح خصائص الخلايا وبعض الأشياء المتقدمة في استخدام الجداول.

فهرس الصفحة

[[خصائص الجدول](#) | [ALIGN](#) | [VALIGN](#) | [BGCOLOR](#) | [WIDTH](#) | [HEIGHT](#) | [COLSPAN](#) | [ROWSPAN](#) | [CAPTION](#)]

خصائص الخلايا

ونتكلم الآن عن الخصائص المستخدمة مع وسوم الصف `<TR> ... </TR>` ولا بأس من تذكيرك أن عدد الصفوف في الجدول يتحدد بعدد هذه الوسوم. أما أهم الخصائص التي تضاف لهذا الوسم فهي :

ALIGN لتحديد محاذاة النص أفقياً داخل الخلايا التي يتكون منها الصف، والقيم المحتملة لها هي `Right`, `Left`, `Center` كما ترى:-

```
<TD ALIGN="LEFT">  
<TD ALIGN="RIGHT">
```

Left	Center	right
------	--------	-------

VALIGN لتحديد المحاذاة العمودية للنص داخل خلايا الصف، وذلك إما للأعلى أو للأسفل أو في المنتصف أو على امتداد الخط الأساسي للخلية. وقيمها على التوالي هي: `Top`, `Bottom`, `Middle`

```
<TR VALIGN="MIDDLE">  
<TR VALIGN="TOP">  
<TR VALIGN="BOTTOM">
```

middle	top	bottom
--------	-----	--------

BGCOLOR لتحديد لون الخلفية للخلايا التي يتكون منها الصف. وهنا يتم تجاهل لون الخلفية المحدد ضمن وسم **<TABLE>** ويتم تطبيق اللون المحدد هنا في هذه الخاصية. و تستطيع أيضا اختيار اللون أما **بالأسماء** أو عن طريق الـ **HEX كود**

```
<TR BGCOLOR="#4682B4">
```

```
<TR BGCOLOR="#0099CC">
```



هذا هو لون خلفيه الجدول الأساسي كما تستطيع ايضا ان تضع صورة في الخلفية للخلايا

```
<TR BGCOLOR="face.gif">
```

كما يمكنك أن تكتب
فوق الصورة

WIDTH تحدد عرض الخلية، وذلك بكتابة القيمة المباشرة للعرض المطلوب بالبيكسل، أو بكتابة رقم يمثل النسبة المئوية. ويكفي تحديد العرض للخلايا في أحد الصفوف لكي يتم تطبيقه على كل الخلايا في كل الصفوف **HEIGHT** تحدد الإرتفاع المطلوب للخلية في الصف، وذلك بالطرق المباشرة أو النسبية. وقيامك بتحديد ارتفاع إحدى الخلايا في الصف يؤدي إلى تطبيقه على كل الخلايا فيه.

COLSPAN يقوم بدمج الخلية الحالية مع العدد المطلوب من الخلايا التي تليها أفقياً

```
<TD COLSPAN="n">
```

حيث n هو عدد الخلايا التي سيتم دمجها

```
<tr>
<td colspan="3">هاي أنا هنا أكثر</td>
</tr>
<tr>
<td align="center">يا اللعنه يا</td>
<td align="center">نحن</td>
<td align="center">لا !!!</td>
</tr>
```

هاي أنا هنا أكثر وسعا		
يا اللعنه	نحن	لا!!!

ROWSPAN يقوم بدمج الخلية الحالية مع العدد المطلوب من الخلايا التي تليها عمودياً (أي أسفلها).

```
<TD ROWSPAN="n">
```

سيتم دمجها هو عدد الخلايا التي n وبالطبع

```
<TABLE BORDER="1" ALIGN="RIGHT" WIDTH="200">
<TR>
<TH ROWSPAN="2">مممم<BR>واو</TH>
<TH>العلوي الجزء</TH>
</TR>
<TR><TH>السفلي الجزء</TH>
</TR>
</TABLE>
```

الجزء العلوي	ممممم....
الجزء السفلي	واووو

CAPTION

الوسوم الأخيرة المستخدمة في الجداول هي `<CAPTION>` ... `</CAPTION>` وهي تختص بإضافة عنوان رئيسي للجدول ككل. لذلك فهي عندما تكتب يتم وضعها مباشرة بعد الوسم `<TABLE>` وبصورة مستقلة وليس ضمن وسوم الصفوف أو الخلايا.

```
<TABLE>
<CAPTION> هنا عنوان الجدول </CAPTION>
<TD>بيانات</TD>
<TD>الجدول</TD>
<tr>
<TD>تضع</TD>
<TD> هنا </TD>
</tr>
</table>
```

عنوان الجدول هنا	
الجدول	بيانات
هنا	تضع

[الدرس التالي»»»](#)

الجدول المتداخله و المستديرة

في البدايه نتمى ان تكون قد فهمت ما سبق من [أساسيات الجداول](#) و [الجدول المتقدمه](#) و إذا لم تكن نرجوا ان تقوم بمراجعتهم مرة أخرى ،في البدايه سنتكلم علي الجداول المتداخله ثم كيفية إعطاء منظر جيد للجدول و زوايا مستديرة

جدول داخل جدول

كيف يمكن ان تنشأ جدول بداخل جدول ؟ إن الإجابة علي هذا السؤال في غاية البساطة والسهولة فقط كل ما عليك إلا أن تحدد الجدول الكبير الذي سيحتوي بداخله الجدول الآخر كما تري

هذه هي الخلية الأولى في الجدول الكبير أما الخلية الأخيرة فهي الموجودة باليسار	هنا تري الجدول الآخر و هذا الجدول بداخل الجدول الكبير
--	--

و لعمل الجدول داخل جدول يتطلب منك ان تقوم بكتابة الأوسم صحيحه و هذا هو الكود الخاص بعمل مثل هذا الجدول (لاحظ أن كود الجدول الآخر بداخل الوسم)

<TABLE>

<TR>

<TD> هي الخلية الأولى في الجدول الكبير أما الخلية الأخرى فهي هذه </TD>

<TD>

<TABLE>

<TR><TH>تري الجدول الآخر هنا</TH></TR>

<TR><TH>الجدول الكبير و هذا الجدول بداخل</TH></TR>

</TABLE>

</TD>

</TR>

</TABLE>

و تلاحظ أن الجدول الأول بداء بالوسم <TABLE> ثم تعريف الخلايا ثم جاء وسم الجدول الآخر أيضا بداء بالوسم <TABLE> و لم نقم بإنهاء وسم الجدول الأول بعد ثم قمنا بتحديد خلايا الجدول الآخر و إغلاق الوسم و بعدها قمنا بإغلاق الخلايا للجدول الرئيسي ثم قمنا بإغلاقه .

ربما تكون تعبت من العمل بالجدول حيث ان كل شيء مستقيم حتى الحواف والزوايا ولكن ما رأيك أن نعطي لها شكل جديد و جيد مثلا مارأيك أن نجعل حواف و زوايا الجدول مستديرة ؟ إنها فكرة رائعة وسهله لا تحتاج منك إلا بعض فنون الرسم البياني فقط والجدول ، الآن سأشرح لك ماذا أقصد علي هذا المثال

محتويات الخلية الأساسية

محتويات الخلية الأساسية

هذا هو الجدول الذي سنجعل زوايا مستديرة في البدايه يجب ان تكون الزوايه خلايا مستقله بذاتها ولا شيء بداخلها و لقد وضعت في كل زاويه من الزوايه "o" حتى يسهل عليك الأمر ، هناك أربع زوايا أذن نحن سنحتاج إلي أربع صور بشكل مربع . يكون موجود بها قوس ولكن كل قوس يكون بشكل مختلف لانهم كلهم يواجهون زوايا مختلفة .
و يكون الكود لهذا الجدول كما يلي :-

```
<TABLE BORDER="0" WIDTH="200" CELLPADDING="0" CELLSPACING="0">
<TR BGCOLOR="#CC00CC">
<TH WIDTH="15">o</TH>
<TH WIDTH="170">&nbsp;</TH>
<TH WIDTH="15">o</TH>
</TR>

<TR BGCOLOR="#CC00CC">
<TH WIDTH="15">&nbsp;</TH>
<TH WIDTH="170" BGCOLOR="#CC3399">
Main Content cell
</TH>
<TH WIDTH="15">&nbsp;</TH>
</TR>

<TR BGCOLOR="#CC00CC">
<TH WIDTH="15">o</TH>
<TH WIDTH="170">&nbsp;</TH>
<TH WIDTH="15">o</TH>
</TR>
</TABLE>
```

لا بد وان تكون قد قرأت وفهمت أساسيات الجداول و الجداول المتقدمه لكي تستطيع ان تفهم الكود السابق كما يجب ان تتذكر ان الخلايا الفارغه يجب ان تحتوي علي لكي يظهروا ، و إذا قمت باستخدام الكود العلوي فستلاحظ ان الجدول طويل جدا و لذلك لانه معرف علي حجم خط ٣ للخلية كحجم إفتراضي ولهذا كل ما عليط فعله هو ان تضع خاصية وسم الخط حولها مثل هذا

```
<FONT SIZE="1">&nbsp;</FONT>
```



و الآن إلي محرر الرسومات أي برنامج يقوم بعمل صور ذات إمتداد gif يصلح لهذا ، كن متأكد من حجم الصورة التي ستقوم بإنشائها فلذلك ننصح دائما بأن تقوم بعمل الجدول في البدايه و تختار الألوان المناسبه ثم تقوم بإنشاء الصور و لقد إختارت حجم خلايا الجدول ١٥ x ١٥ و لذلك قمت بعمل صورة بنفس الحجم لعمل أقواس صغيرة لطيفة لكن يمكنك أن تختار انت ما تريد من أحجام .

فقط قم بعمل أقواس مستديرة بنفس لون خلفيه الجدول (قم بعمل قوس واحد ثم قم بحفظ الصورة ثم قم بلف الصورة ستحصل علي الزوايه الأخرى ثم قم بحفظها ثم هكذا حتى تحصل علي الأقواس الأربع)
و الآن كل ما عليك فعله هو أن تضع الصور في المكان الصحيحه في الخلايا للجدول و يجب ان تتذكر عدم وجود مسافات بين الخلايا وبعضها حتي تحصل علي الجدول متناسق .
و عند انتهاء من كل هذا ، سيصبح لديك جدول بهذا الشكل



<http://www.yourhtmlsource.com> Big Thanks For

الأطر

الأطر تعطيك أماكنه فتح أكثر من صفحة في نفس المستعرض، كما يعطيك أماكنه فتح صفحة في ناحيه أخرى من من المستعرضات ذات القضبان ، و يدمجون بطريقه معينه في لغه ال HTML و علي الرغم من العواق التي تجدها إلا أنها مفيده جدا في كثير من المواقع.

أساسيات الأطر

هذه مقدمة كاملة في إنشاء الإطارات.

الأطر المتقدمه

خواص أكثر و سنتعلم كيف تتحكم وتسيطر في الأطر

تابع الأطر المتقدمه

سنتابع الحديث عن الوسوم والخواص المتقدمة المستخدمة مع الأطر

أساسيات الأطر

في هذا الدرس سوف نقوم بالتعرف على الإطارات **Frames** وطريقة عرض صفحات الويب باستخدامها

فهرس الصفحة

[[NOFRAMES](#) | [ROWS](#) | [COLS](#) | [FRAMESET](#) | [الإطارات](#)]

الإطارات

فهل تعرف ما هي الإطارات؟ حسناً، سأوضحها لك... هل سبق لك وأن زرت إحدى الصفحات لتشاهد أنها مقسمة إلى عدة أقسام بحيث يظهر في كل منها صفحة مستقلة، وتبدو بصورة منفصلة عن الأقسام الأخرى. وربما تكون قد قمت بالنقر على إحدى الوصلات التشعبية الموجودة في أحد الأقسام لتظهر الصفحة المتعلقة بها في القسم الآخر. إذا كنت قد شاهدت مثل هذه الصفحات فهذا يعني أن الإطارات مألوفة لديك وإلا قم بالنقر [هنا](#) لتشاهد مثالاً على صفحة ذات إطارات (ولا تنسى العودة لكي تتابع الدرس معاً).

كما شاهدت، فإن الصفحة مكونة من ثلاثة أقسام: علوي وأيسر وأيمن... والحقيقة أن كل قسم منها هو عبارة عن ملف **Html** كامل ومستقل بحد ذاته. وهي مجرد صفحات عادية لا تختلف أبداً عن تلك التي تعلمت إنشاءها في [الدروس السابقة](#)، ولا علاقة لكل منها بالصفحات الأخرى من حيث التركيب والتعريف. أما كيف تم جمعها معا لتظهر بالشكل الذي شاهدته؟ فهنا بيت القصيد. فبالإضافة إلى الصفحات والملفات الإعتيادية يوجد دائماً ملف أساسي يتم إنشاؤه خصيصاً لتعريف صفحة الإطارات وتجميعها وتحديد خصائصها. أي أن المعادلة تتلخص بـ:

هام جدامكونات صفحة الإطارات = عدد ملفات الصفحة نفسها + صفحة الملف الأساسي الذي يجمعها
أي أنني في المثال السابق إحتجت فعلياً إلى أربعة ملفات لتكوين الصفحة .

FRAMESET

وقبل أن نبدأ... لنقم بالتحضير للأمثلة التي سترد في هذا الدرس. لذلك قم بإنشاء ثلاثة أو أربعة ملفات بسيطة لكي تستخدمها في تطبيق الأمثلة أو استخدم ملفاتك القديمة التي قمت بالتدرب عليها في الدروس السابقة. أنا قمت بإنشاء ملفات على النمط التالي (وهي التي استخدمتها في المثال) وأسميتها `Contents.htm`, `Banner.htm`, `MasterFrame.htm`

ونبدأ الآن بتعريف الملف الرئيسي الذي سيضم كافة الإطارات والملفات. وهو بالمناسبة ملف ذو حالة خاصة حيث نقوم باستخدام الوسوم

<FRAMESET> ... </FRAMESET>

<BODY> ... </BODY> بدلاً من الوسوم

إذن الملف الرئيسي للإطارات لا يتضمن تعريفاً باستخدام **BODY**

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Master Frame</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET>
</FRAMESET>
</HTML>
```

نأتي الآن إلى الخصائص :

COLS

والخاصية الأولى التي تستخدم مع هذه الوسوم هي **COLS** وهي تعرّف عدد وأحجام الإطارات العمودية للصفحة. وتحدد الأحجام بطريقتين (هل عرفتهما؟) (نعم... إنهما الطريقة المباشرة (بالبيكسل) والطريقة النسبية... أو كلاهما معا. لكن إنتبه! فهذه الشيفرة غير مكتملة وكتابتها بهذا الشكل فقط لن يؤدي إلى أي نتيجة ولا إلى ظهور أي إطارات حيث ينقصها وسوم أخرى خاصة بمصدر الملفات الظاهرة داخل الإطارات

والآن إليك هذه الأمثلة التي توضح مفهوم الأعمدة

يحدد إطارين عموديين حجم كل منهما ٥٠% من حجم الشاشة	<FRAMESET COLS="50%,50%"> </FRAMESET>
يحدد ثلاثة إطارات أحجامها ٢٠% و ٥٠% و ٣٠% على التوالي من حجم الشاشة	<FRAMESET COLS="20%,50%,30%"> </FRAMESET>
يحدد ثلاثة إطارات عمودية الأول حجمه ٢٠٠ بيكسل، والثاني ٣٠٠ بيكسل، أما الثالث * أي انه غير محدد بحجم معين ولكنه سيكون بالحجم المتبقي من الشاشة (طالما أننا لا نعرف استبانة الشاشة التي يستخدمها زائر الموقع)	<FRAMESET COLS="200,300,*"> </FRAMESET>
يحدد أربعة إطارات حجم الأول هو ٢٠٠ بيكسل، والثالث ١٥% من حجم الشاشة، والرابع ٢٠% من حجم الشاشة أما الثاني فسيكون حجمه بما تبقى من الشاشة.	<FRAMESET COLS="200,* ,15%,20%"> </FRAMESET>
يحدد ثلاثة إطارات الأول حجمه ١٥٠ بيكسل.... أما المساحة المتبقية فنقسم على أساس أن الإطار الثالث حجمه هو ضعفي (*٢) حجم الإطار الثاني (*)	<FRAMESET COLS="150,* ,2*"> </FRAMESET>

و إليك [هذا المثال](#) علي الإفتراض الأخير

ROWS

أما الخاصية الثانية فهي **ROWS** وأعتقد أنك استنتجت طبيعة عملها. نعم هي تحدد عدد وحجم الإطارات الأفقية (الصفوف) داخل الصفحة. وذلك بنفس الأسلوب المتبع مع الأعمدة، أي إما باستخدام الطريقة النسبية أو المطلقة. (وأذكرك ثانية أن هذه الأوسمه غير مكتملة)

<code><FRAMESET ROWS="50%,50%"> </FRAMESET></code>	يحدد إطارين أفقيين ارتفاع كل منهما ٥٠% من ارتفاع الشاشة
<code><FRAMESET ROWS="20%,50%,30%"> </FRAMESET></code>	يحدد ثلاثة إطارات أفقية ارتفاعاتها ٢٠% و ٥٠% و ٣٠% على التوالي من ارتفاع الشاشة
<code><FRAMESET ROWS="50,120,*"> </FRAMESET></code>	يحدد ثلاثة إطارات أفقية الأول ارتفاعه ٥٠ بيكسل، والثاني ١٢٠ بيكسل، والثالث سيكون بالارتفاع المتبقي من الشاشة
<code><FRAMESET ROWS="50*,15%,20%"> </FRAMESET></code>	يحدد أربعة إطارات أفقية الأول هو ٥٠ بيكسل، والثالث ١٥% من ارتفاع الشاشة، والرابع ٢٠% من ارتفاع الشاشة أما الثاني فسيكون ارتفاعه بما تبقى من ارتفاع الشاشة.
<code><FRAMESET ROWS="*,2*"> </FRAMESET></code>	يحدد إطارين الثاني ارتفاعه ضعفي ارتفاع الأول

و إليك [هذا المثال](#) علي الإفتراض الأخير

لم ننته بعد من ذكر كل الخصائص المتعلقة بالوسوم `<FRAMESET>` فلا زال هناك الكثير. ولكن من الضروري أن نقوم الآن بالانتقال إلى وسم آخر للإطارات لأنه مرتبط ارتباطاً وثيقاً بالوسوم السابقة وخصائصها المذكورة أعلاه، وهي `<FRAME>` فما هو عمل هذا الوسم؟

حسناً، كل ما قمنا به حتى الآن هو تعريف مجموعة من الإطارات وخصائصها (فقط تعريف الإطارات) لكن لم نحدد ماهية هذه الإطارات ولا محتوياتها ولا مصادرهما. تماماً كما نقوم بتعريف صفحات الويب الإعتيادية وخصائصها في الوسم `<BODY>` دون أن يعني ذلك تحديد محتويات هذه الصفحات. فإذا أردنا فيما بعد إدراج صورة مثلاً نستخدم الوسم الخاص بذلك وهو

``

وفي حالة الإطارات فإننا نستخدم الوسم `<FRAME>` وهو وسم مفرد أي ليس له وسم نهاية تماماً مثل ``. وفيه نقوم بتحديد مصدر وخصائص كل ملف نريد إظهاره داخل أحد الإطارات. ويتم استخدام هذا الوسم مرات بنفس عدد الإطارات المذكورة داخل `<FRAMESET>`. وسوف أقوم مباشرة باستخدام الخاصية `SRC` لتحديد مصدر الملف.

دعنا نقوم الآن بإتمام الشيفرة لبعض الأمثلة المذكورة أعلاه. ونبدأ بالمثال الأول:

```
<FRAMESET COLS="50%,50%">
  <FRAME SRC="frame1.html">
  <FRAME SRC="frame2.html">
</FRAMESET>
```

الآن ... والآن فقط أصبح لديك صفحة إطارات محترمة.

مثال آخر:

```
<FRAMESET ROWS="50,*,15%,20%">
  <FRAME SRC="frame1.html">
  <FRAME SRC="frame2.html">
  <FRAME SRC="frame3.html">
  <FRAME SRC="frame4.html">
</FRAMESET>
```

وبالإضافة إلى ما ذكر، نستطيع إدراج صورة مباشرة داخل الإطار وباستخدام **<FRAME SRC>** تماماً كما ندرجها باستخدام **** وإليك هذا المثال:

```
<FRAMESET COLS="50%,50%">
  <FRAME SRC="frame1.html">
  <FRAME SRC="thedome.jpg">
</FRAMESET>
```

هل تأكدت من فهمك لهذه النقاط؟ لنتابع إذن ...
حتى الآن قمنا بتقسيم الصفحة إما لإطارات أفقية أو لإطارات عمودية. لكن نحتاج لمعرفة كيفية إدراج كلاهما في الصفحة. كما في [هذه](#) الصفحة

لنبدأ صفحة مكونة من صفين، الثاني منهما مقسم بدوره إلى عمودين
بما أن الصفحة تحتوي على صفين نقوم بتعريفهما أولاً حسب الإرتفاعات المرغوب بها:

```
<FRAMESET ROWS="100,*">
  <FRAME SRC="Contents.htm">
  <FRAME SRC="index.htm">
</FRAMESET>
```

لكن الصف الثاني مقسم إلى عمودين وهنا يعتبر بمفهوم لغة HTML وكأنه صفحة إطارات جديدة لذلك لا نحتاج لتعريفه كصف وبدلاً من ذلك نعاود استخدام تعريف الصفحات! أي **<FRAMESET>** مرة أخرى.

```
<FRAMESET ROWS="100,*">
  <FRAME SRC="Contents.htm">
  <FRAMESET>
</FRAMESET>
```

وبما أن الصف الثاني (أو لنقل الإطار الثاني) مقسم إلى عمودين، إذن بقي علينا إضافة تعريف لهذه الأعمدة.
وبذلك تكون الشيفرة النهائية كالتالي:

```
<FRAMESET ROWS="100,*">
  <FRAME SRC="Contents.htm">
  <FRAMESET COLS="200,*">
    <FRAME SRC="index.htm">
    <FRAME SRC="Banner.htm">
  </FRAMESET>
</FRAMESET>
```

لمشاهدة الصفحة [أضغط هنا](#)

NOFRAMES

نأتي إلي آخر وسم في هذه الصفحة وهو **<NOFRAMES>** و هو الوسم الخاص بالمستعرضات التي لا تستخدم الأطر

مثل الإصدارات القديمة لـ **MS Internet, Netscape** لكنك حتماً تستطيع مشاهدتها وذلك لأن الإصدارات المعربة من هذه المتصفحات هي إصدارات حديثة نسبياً وتدعم الإطارات .

فإذا أردت أن تمنح زوار موقعك الذين لا يستخدمون متصفحاً حديثاً فرصة مشاهدة موقعك، فكل ما عليك فعله هو إدراج هذا الوسم في نهاية الملف الرئيسي للإطارات والبدء بكتابة صفحتك كما لو كانت صفحة ويب عادية.

<NOFRAMES>

<BODY>

هذه الصفحة تستخدم الأطر -:تستطيع ان تكتب هنا ما يجلو لك مثل يدعمها مستعرضك لا و

</BODY>

</NOFRAMES>

[الدرس التالي»»»](#)

الأطر المتقدمة

توقفنا في «[الفصل السابق](#)» عند كيفية إنشاء صفحة ويب باستخدام مبدأ الإطارات. و نتابع معاً التعرف على باقي الخصائص والتحديدات المتعلقة بها.

فهرس الصفحة

[[in-line frames](#) | [FRAMEBORDER](#)]

عند الحديث عن الإطارات سوف نواجه تلك المشكلة العتيبة التي تُوَرق دائماً مصممي صفحات الويب، ألا وهي مسألة توافق الوسوم والخصائص مع المتصفحات المختلفة، فمثلاً لدينا أربع خصائص للوسم **<FRAMESET>** ، لكن واحدة منها فقط تعمل مع كلا المتصفحين الرئيسيين **MS Internet, Netscape Navigator** و **Explorer**. وكما إعتدنا لن أركز على هذه الخصائص ، لكن على الأقل سأكتفي بذكرها وذكر عملها وأترك لك حرية تجربتها إن أردت .

FRAMEBORDER

أولى هذه الخصائص هي **FRAMEBORDER** وهي تقوم بتحديد ظهور أو عدم ظهور الحدود حول الإطارات وتأخذ القيم ١ للظهور، و ٠ لعدم الظهور. وهذا مثال عليها:

```
<FRAMESET ROWS="50,*" FRAMEBORDER="0">
  <FRAME SRC="frame1.html">
  <FRAME SRC="frame2.html">
</FRAMESET>
```

أما الخصائص الثلاث الأخرى فهي:

- **BORDER**: تحدد سمك الحدود الظاهرة حول الإطارات وهي تأخذ قيمةً بالبيكسل. (BORDER="n") وتعمل فقط مع [Netscape](#)
- **BORDERCOLOR**: لإضافة لون للحدود (BORDERCOLOR="rrggbb") بالطبع تستطيع ان تختار [أسماء الألوان](#) أو كود الـ [HEX](#) وتعمل مع [Netscape](#) أيضاً.
- **FRAMESPACING**: لتحديد مسافات فارغة إضافية حول الإطارات وتأخذ قيمةً بالبيكسل (FRAMESPACING="n") وهي تعمل مع [MS Internet](#)

أما الخصائص المستخدمة مع الوسم <FRAME> فهي كالتالي:

- **MARGINHEIGHT**: تحدد مقدار المسافة الفارغة المتروكة للهوامش العلوية والسفلية للإطار (بالبيكسل). (MARGINHEIGHT="n")
- **MARGINWIDTH**: تحدد مقدار المسافة الفارغة المتروكة للهوامش اليميني واليسرى للإطار (بالبيكسل). (MARGINWIDTH="n")
- **SCROLLING**: تحدد إمكانية ظهور أو عدم ظهور أشرطة التصفح الأفقية والعمودية على جوانب أو أسفل الإطار. وتأخذ القيم **yes** للظهور **no** لعدم الظهور. و **auto** التي تحدد ظهور الأشرطة أو عدمه تلقائياً بحسب الحاجة إليها. تماماً كما يحدث في معظم تطبيقات **Windows**

```
SCROLLING="yes"
SCROLLING="no"
SCROLLING="auto"
```

- **NORESIZE**: عند إضافة هذه الخاصية يتم منع عملية التحكم بحجم الإطار بالتصغير أو التكبير من خلال السحب والإفلات. وهي لا تأخذ أي قيم فقط تكتب كما هي

ولتوضيح مبدأ عمل هذه الخصائص إليك هذه المثال، وقم بتفحص [هذه الصفحة](#) والتدقيق في تفاصيله لكي تقارنها بما سينتج عن المثال التالي، كذلك حاول القيام بتكبير الإطار أو تصغيره بوضع المؤشر على الحد ثم استخدام السحب والإفلات بالاتجاه المطلوب. وذلك لكي تستطيع تمييز عمل الخاصية **NORESIZE**

```
<FRAMESET COLS="50%,50%">
<FRAME SRC="frame1.htm" MARGINHEIGHT="40" MARGINWIDTH="30"
SCROLLING="yes" NORESIZE>
<FRAME SRC="frame2.htm">
</FRAMESET>
```

إلتي نظرة الآن علي [هذه الصفحة](#) تلاحظ عدم القدرة علي التحكم في حجم الإطار من خلال مؤشر الماوس.

كذلك هناك الخصائص **FRAMEBORDER**, **FRAMESPACING**, **BORDER**, **BORDERCOLOR** التي تستخدم مع هذا الوسم وبنفس التفاصيل التي ذكرت مع <FRAMESET>. لكنها بالطبع تحدد خصائص الإطار وحده وليس مجموعة الإطارات ككل في الصفحة. وهي تعمل على متصفحات معينة دون غيرها.

frames in-line

و الآن نتحدث عن كيفية إدراج إطار داخل صفحة عادية مثل هذا
و الآن أنا لذي صفتين يظهران في صفحة واحدة في الحقيقة وسم ال in-line frames من أسهل الأوسمه كل
ما عليك هو تحديد مكان الصفحة التي ستظهر في الإطار بشكل صحيح كما تحدد الإرتفاعات و العرض بشكل
مناسب

```
<IFRAME SRC="inlineframes1.html" WIDTH="70%" HEIGHT="90"></IFRAME>
```

بالطبع تستطيع ان تدرج أكثر من إطار في صفحة واحدة لكن يجب عليك أن تعطي كل إطار اسم **NAME**)
سنقوم بشرح هذه الخاصية في [الدرس القادم](#)

[left] [right]

و إليك بالوسم الخاص بذلك

```
<IFRAME SRC="left.html" NAME="left"></IFRAME>  
<IFRAME SRC="right.html" NAME="right"></IFRAME>
```

و بالطبع تستطيع ان تستخدم معها كل الخصائص مع هذا الوسم كما ذكرنا من قبل ، و لا تقلق سأقوم بإنشاء الله
بشرح الخاصية **NAME** بالتفصيل في [الدرس القادم](#)

[الدرس التالي»»»](#)

تابع الأطر المتقدمة

كما ترى لازلنا نتابع في موضوع الإطارات، وفي القسم الثالث منه .وذلك لأهمية هذا الموضوع وتشابك
خطوطه. وخصوصاً لأننا نحتاج إلى التعامل مع أكثر من وسم في نفس الوقت وداخل أكثر من ملف. مما
يستدعي التركيز عندما تريد إنشاء صفحة إطارات.

فهرس الصفحة

[[TARGET](#) | [NAME](#)]

NAME

لقد أنهينا في الدرسين الماضيين شرح كافة الوسوم والخصائص التي تتعلق بالإطارات، عدا واحدة هي **NAME**
وسوف أقوم بشرحها بصورة وافية في هذا الدرس ، إن هذه الخاصية تعتبر من أهم خصائص الوسم
<FRAME> لأنها تحدد طريقة تنسيق العمل بين الإطارات والصفحات وأسلوب عرضها. لنعتبر هذا تعريفاً
مبدئياً. ولكي أوضح لك الهدف من هذه الخاصية، قم باستعراض المثال [التالي](#) ... الذي قمت فيه بتمثيل بعض
الأجزاء من هذا الموقع (لنترك تلك الأمثلة المملة التي كنا نعمل عليها في هذا الدرسين السابقين ولنبدأ بالعمل
الجدي). وأنقر على أزرار الوصلات التشعبية الموجودة في الإطار الأيسر

ماذا وجدت ؟ عند الضغط علي أي وصله في الإطار الإيسر يفتح الصفحة في الإطار الآخر إذن كيف يحدث هذا ؟

هنا يأتي دور الخاصية **NAME** والتي نقوم من خلالها بتعيين اسم ما للإطار (أي الإطار الذي نرغب أن تظهر به الملفات عندما نقوم بالنقر على الوصلات التشعبية) حيث سيتم فيما بعد استخدام هذا الإسم من أجل استهداف هذا الإطار من قبل الوصلات التشعبية في الإطارات الأخرى أو حتى في الصفحات الأخرى. وبالمناسبة فقد حان الآن ذكر خاصية جديدة من خصائص الوسم (**<A> ... **) وهو وسم الوصلات التشعبية كما عرفت في **الوصلة الأساسية** (وهذه الخاصية هي **TARGET**).

دعنا نقوم بترتيب الأمور بصورة أكثر وضوحاً وتسلسلاً:

أن هذا الوسم يوضع فقط في الملف الرئيسي إذن هي توضع في الملف الرئيسي... هذه أصبحت واضحة! لكن مع أي وسم من وسم **<FRAME>** الموجودة في الملف الرئيسي؟؟ أنه يوضع في الوسم الخاص بتعريف الإطار العام الذي ستظهر به الملفات. وبافتراض أننا نريد تسمية هذا الإطار بالاسم **main**. وهو اسم اختلقته أنا حسب ما أريد وأستطيع إعطائه أي اسم آخر أريده طالما أنه يبدأ بحرف أبجدي أو رقم وليس برمز خاص مثل **^%\$#&/'** إذن تصبح شيفرة الملف الأساسي هي:

```
<html>
<head>
<title>Master Frame</title>
</head>
<frameset rows="68,*">
<frame scrolling="no" noresize src="Banner.htm">
<frameset cols="150,*">
<frame src="Contents.htm">
<frame NAME="MAIN" src="index.htm">
</frameset>
</frameset>
<noframes>
<body>
<p>This page uses frames, but your browser doesn't support them.</p>
</body>
</noframes>
</frameset>
</html>
```

وبهذا نكون قد إنتهينا من إعداد الملف الرئيسي ليكون ملف إطارات فعال مائة بالمائة. ونستطيع الآن استهداف ذلك الإطار من أي مكان باستخدام الإسم الذي عرفناه به.

TARGET

المرحلة الثانية هي تعريف الوصلات التشعبية بطريقة تجعل الملفات المتعلقة بهذه الوصلات تظهر في الإطار المحدد. وهنا يأتي دور الخاصية **TARGET** سألقة الذكر لكي تقوم على الرحب والسعة بأداء هذه الوظيفة. وسوف نعمل الآن على الملف المسمى **Contents.htm** أليس هو الملف الذي يحتوي على الوصلات التشعبية؟! ليصبح بالشكل التالي:

```
<html>
<head>
<title>Master Frame</title>
</head>
<frameset rows="68,*">
<frame scrolling="no" noresize TARGET="MAIN" src="Banner.htm">
<frameset cols="150,*">
<frame TARGET="MAIN" src="Contents.htm">
<frame name="main" src="index.htm">
```

```

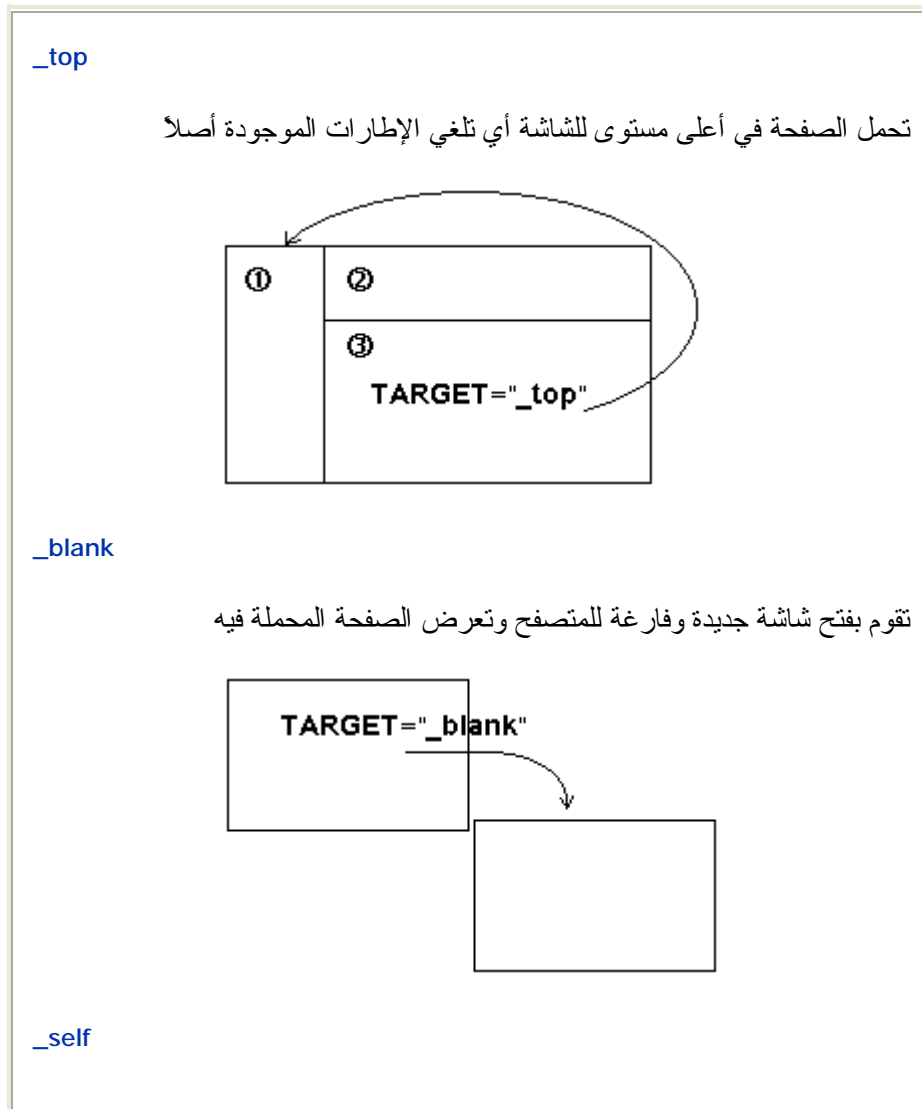
</frameset>
<noframes>
<body>
<p>This page uses frames, but your browser doesn't support them.</p>
</body>
</noframes>
</frameset>
</html>

```

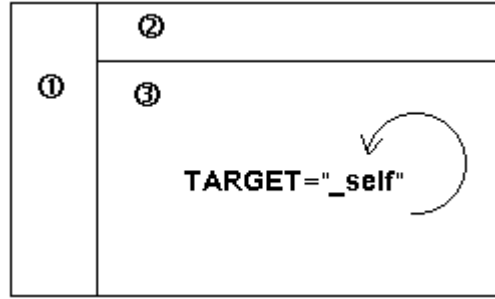
والآن حان وقت التجربة حاول أن تنشأ ملف بنفسك ؟

بعد أن قمت بالتجربة سوف نتحدث الآن عن قيمة متقدمة تستخدم مع الخاصية **TARGET** وهي "**_top**" لتخبر المتصفح أن يقوم بتحميل الصفحة في المستوى الأعلى من الشاشة. أي ان يقوم بإلغاء أي إطارات أو صفحات عادية موجودة أصلاً وأن يحمل الصفحة الجديدة مكانها. وهذه القيمة معرفة بشكل مسبق في لغة **HTML** وليست من عندي كما في الإسم **main**.

والحقيقة أنه يوجد ثلاث قيم أخرى بالإضافة إلى **_top** معرفة بشكل مسبق في لغة **HTML** لتحدد موقع ظهور الصفحة المعنية. ويجب أن نتذكر دائماً أنها تكتب بالأحرف الصغيرة. **lowercase** فإذا كتبت بالأحرف الكبيرة فلن تحصل على النتيجة التي تريدها لأنها ستعتبر في هذه الحالة وكأنها أسماء عادية. وهذه هي القيم الأربعة :

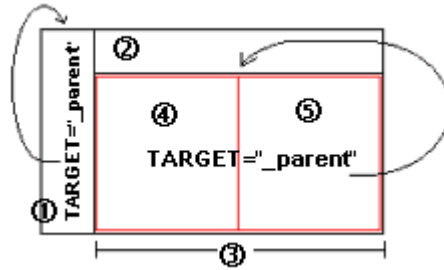


(الحالة الافتراضية) تقوم بتحميل الصفحة في نفس الإطار الذي توجد به الوصلة التشعبية التي تم النقر عليها، (وبالتبع هذا ما يحدث دائماً دون وجود هذه القيمة، أليس كذلك؟)



_parent

تقوم بعرض الإطار المحمل مكان الإطار الأب، وتأمل الشكل التالي الذي يمثل صفحة إطارات مركبة.



أنت تعرف أننا نحتاج إلى ثلاثة أزواج من الوسوم **<FRAMESET>** ... **</FRAMESET>** لإخراج مثل هذه الصفحة.

- § الأول لتحديد الصفحة ككل
- § الثاني لتحديد الإطارين ٢ و ٣ المتفرعين من الصفحة الرئيسية
- § الثالث لتحديد الإطارين ٤ و ٥ المتفرعين من الإطار ٣

وبالتالي نقول أن الصفحة الرئيسية هي الأب (أو الأم إذا أردت) للإطارين ٢ و ٣ وأن الإطار ٣ هو الأب للإطارين ٤ و ٥. وعلى سبيل المثال إذا احتوى الإطار ٥ أو ٤ على وصلة تشعبية هدفها القيمة **parent** ليتم تحميلها مكان الإطار ٣... وهكذا الأمر بالنسبة للإطارين ١ و ٢ بمقابل الصفحة الرئيسية. وللتمييز بين هذه القيمة والقيمة **top** فإن القيمة **top** تقوم بالتحميل في المستوى الأول (الأعلى) دائماً وبغض النظر عن موقع الوصلة التشعبية.

نرجوا ان نكون لم نطل عليك وان يكون الأمر سهل

النماذج

النماذج هي الطريقة البسيطة جدا التي تسمح لزوارك أن يرسلوا لك معلومات بسيطة ، سواء لأغراض الرد ، الإشتراك أو معلومات شراء ، أ، العديد من الإستعمالات الأخرى.

النماذج الأساسية

يشرح هذا الدرس كيفية تضمين نموذج داخل صفحات الموقع و يقوم بتعليمك الوسوم الأساسية لأشكال النماذج و محتوياتها

تابع النماذج الأساسية

نتابع في هذا الدرس باقي وسوم أشكال النماذج و بعض الأشكال الخاصة المتقدمة

تنسيق النماذج

هناك العديد من الوسوم (تسمى بالوسوم الخادعة) و التي تعطي النموذج منظر جيد في التعامل و تكون سهلة الإستعمال مع كل الزوار والقراء

صورة للزر Submit

ربما تكون قد مللت من إستعمل زر Submit الرمادي وتريد أن تضيف عليه بعض الحيويه هذا ما قمنا بشرحه في هذا الدرس

النماذج الأساسية

سنحدث الآن أعزائي عن النماذج وكيفية تضمينها في صفحات الويب.

فهرس الصفحة

[[مقدمة](#) | [ACTION](#) | [METHOD](#) | [ENCTYPE](#) | [INPUT](#)]

مقدمة

لا تكمن صعوبة التعامل مع النماذج في كونها معقدة بحد ذاتها، كلا ... فهي إحدى العناصر التي تدعمها لغة HTML وهي مجرد وسوم عادية مثلها مثل الوسوم التي تعاملنا معها في جميع الدروس السابقة. وبإمكانك إنشاء النماذج في موقعك بنفس السهولة التي تدرج فيها جدولاً أو إطاراً (هذا بالطبع إذا كنت تعتقد أن الجداول والإطارات سهلة) لكن التداخل بينها (وأعني النماذج) وبين لغات البرمجة المتقدمة في الويب مثل JavaScript, CGI هي ما يجعلها تختلف عن سابقتها من الوسوم أو العناصر الأخرى. خاصة إذا احتجت إلى بعض المقاطع البرمجية من هذه اللغات ضمن نماذجك. أما إذا اكتفيت بالإمكانات المتواضعة التي توفرها HTML بالنسبة للنماذج. فما من مشكلة... لأنه سيكون بإمكانك التعامل معها بكل بساطة. وفي هذا الدرس لن نتطرق بالطبع إلى أي من اللغات سوى HTML.

إن الوسم الأساسي للنماذج والتي يجب أن يدرج جميع الوسوم الأخرى المتعلقة بالنماذج داخل هذين الوسمين :-

<FORM> ... </FORM>

وكما جرت العادة نحتاج لتحديد بعض الخصائص التي تتعلق بطبيعة هذا النموذج. ولدينا هنا ثلاث خصائص :

ACTION

تحدد العنوان الذي سيتم إرسال بيانات النموذج إليه لتتم معالجتها بالصورة المطلوبة. وعادة يكون هذا عنواناً لبريد إلكتروني **Email** سوف يتم إرسال بيانات النموذج إليه. أو قد يكون عنواناً لبرنامج **CGI** موجود على الكمبيوتر الخادم **Server** الذي نتواجد عليه صفحة الويب، حيث يستقبل هذه البيانات ويعالجها حسب التعليمات الموجودة فيه كأن يضيفها مثلاً إلى إحدى الصفحات) كما يحدث عادة في دفاتر الزوار) أو يتحقق من صحة بعض الحقول المدخلة ومطابقتها لمعايير معينة، أو أن يقوم بالبحث عن كلمة أو عبارة ضمن صفحات الموقع كما في نماذج البحث الموجودة في مواقع الويب .

<FORM ACTION="mailto:someone@domain.com"> ... </FORM>

<FORM ACTION="name_and_address_of_CGI_script"> ... </FORM>

METHOD

تحدد الطريقة التي سيتم بها التعامل مع العنوان المحدد في الخاصية السابقة. **ACTION** وهناك قيمتين لهذه الخاصية هما **GET**: التي تستخدم في حالة كون عملية المعالجة داخلية أي تتم داخل الخادم **Server** نفسه. في عندما نستخدم نموذج البحث عن كلمة في الموقع، فإن عملية المعالجة (أي البحث) تجري مباشرة في الموقع. والقيمة الثانية هي **Post** وتستخدم عندما تكون عملية المعالجة خارجية كأن يتم إرسال البيانات إلى عنوان بريد إلكتروني .

<FORM ACTION="mailto:someone@domain.com" METHOD="post"> ... </FORM>

<FORM ACTION="name_and_address_of_CGI_script" METHOD="get"> ... </FORM>

ENCTYPE

هذه الخاصية تحدد طريقة الترميز التي سيتم إرسال البيانات وفقاً لها. وهي تأخذ القيمتين التاليتين: (يجب أن تكتب هذه القيم كما هي نصاً وحرافاً)

application/x-www-form-urlencoded ○
text/plain ○

وبدون الخوض في الأسباب التقنية التي أدت إلى إيجاد هذين النوعين من طرق الترميز أو في أمور برمجية بعيدة عن موضوعنا، فإن الدافع لإستخدام أي من القيمتين هو طبيعة عملية المعالجة التي ستجرى على البيانات أو طبيعة برنامج البريد الإلكتروني الذي ستستقبل هذه البيانات من خلاله (إذا كان يدعم **MIME** أم لا، وهي إختصار للعبارة **Extentions Mail Internet Multi-purpose** وهي من المعايير السائدة في الإنترنت والتي تتعلق بنقل جميع أنواع البيانات من صوت وصورة وليس فقط النصوص من خلال البريد الإلكتروني). وما يعيننا هنا هو الفرق بين الطريقتين من حيث طريقة إرسال واستقبال البيانات. فعند استخدام **text/plain** ستصل البيانات بالشكل التالي:

NAME=Ahmed Salah
Address=Cairo, Egypt
Email=asdh4@yahoo.com

(الكلمات **Name, Address, Email** هي أسماء الحقول في النموذج ونقوم نحن بتعريفها أثناء عملية تصميم النموذج أما النصوص الظاهرة بعد إشارة المساواة فهي البيانات المدخلة، وسوف نتحدث عن تعريف أسماء الحقول بعد قليل)

أما عند استخدام **application/x-www-form-urlencoded** فستصل البيانات بالشكل:

NAME=Ahmed+Salah&Address=Cairo+,+Egypt&Email=asdh4@yahoo.com

ولك أن تخيل مبلغ الصعوبة في تحليلها إذا احتوت على عشرات الحقول. لذلك تتوفر برامج خاصة تعرف بـ **Formatters** تقوم بإعادة ترتيب البيانات المرسله من خلال النماذج بشكل مفهوم بحيث تصبح كما لو كانت مرسله بترميز **text/plain** وإليك أحدها وهو برنامج مجاني يدعى **UriCook**. لكن لا تعتقد أن الطريقة الأولى هي الأفضل دائماً فذلك يعتمد كما قلنا على طريقة المعالجة والنقل بالبريد. لذلك لا ضير من أن تجرب الطريقتين لتعرف أيهما أنسب لك .

إذن خلاصة القول: قد تكون أفضل صيغة لتعريف النموذج في حالة أردت استقبال البيانات من موقعك إلى عنوان بريدك الإلكتروني هي :

```
<FORM ACTION="mailto:email@domain.com" METHOD="post" ENCTYPE="text/plain">...
</FORM>
```

وبهذا نكون قد إنتهينا من عملية تعريف النموذج وخصائصه، لكن انتظر فما زلنا في بداية الطريق.

INPUT

نبدأ الآن في عملية تعريف أشكال البيانات في النموذج. ونستخدم الوسم **<INPUT>** لتعريفها والحقيقة أن هذه الأشكال هي مجرد خصائص أو بالأحرى قيم لخصائص تابعة لهذا الوسم. كيف؟ ... لنأخذ مثالاً على ذلك لأوضح لك هذا المفهوم

حسناً، لقد استخدمت الوسم **<INPUT>** لتعريف هذا الشكل (هذه إتفقنا عليها مسبقاً) ومن ثم قمت بإضافة الخاصية **TYPE** لهذا الوسم لتحديد نوع الشكل الذي أريده وأعطيتها القيمة **TEXT** أي

```
<FORM ...>
<INPUT TYPE="text">
</FORM>
```

النتيجة	الوسم
<input type="text"/>	<INPUT TYPE="text">

ملخص سريع

إليك جميع الأشكال (القيم) المستخدمة مع الخاصية **TYPE** وسوف أتركها الآن بدون تعليق لحين مناقشتها لاحقاً بشكل مفصل. مع ملاحظة أن هناك شكلين آخرين ندرجهما بالوسوم

<SELECT>, **<TEXTAREA>**

<input type="password"/>	< INPUT TYPE="password" >
	< INPUT TYPE="hidden" >
<input type="radio"/>	< INPUT TYPE="radio" >
<input checked="" type="checkbox"/>	< INPUT TYPE="checkbox" >
<input type="submit" value="Submit Query"/>	< INPUT TYPE="submit" >
<input type="reset" value="Reset"/>	< INPUT TYPE="reset" >
	< INPUT TYPE="button" >

و جميع القيم المستخدمة معها **TYPE** أرجو أن أكون قد وضحت لك الآن وظيفة الخاصية ونعود الآن إلى مثالنا.. الخاصية الثانية المستخدمة مع **< INPUT >** هي **NAME** وتستخدم لتسمية حقل البيانات حيث قمت بإعطاء الإسم **address** لهذا الحقل في المثال. (لك كل الحرية في إعطاء الإسم الذي تريده للحقل). والحقيقة أن هذا الإسم يعرف الحقل في داخل النموذج نفسه، بحيث يمكن استخدامه فيما بعد للحاجات البرمجية وضرورات المعالجة إن وجدت من قبل البرامج التي قد تضيفها كمصمم للموقع. وحتى عندما تريد أن يرسل النموذج إليك بالبريد فإن حقله تعرف بالاسم الذي أدرجته لها من خلال هذه الخاصية. (لاحظ ما قلته سابقاً عن تعريف أسماء الحقول عندما تحدثنا عن الترميز والطرق التي تصل بها محتويات النموذج). إليك هذا المثال

Please enter your address :

العبارة : Please enter your address : فهي مجرد عبارة توضيحية أضفتها ليعرف الزائر ما الذي يجب عليه كتابته وتستطيع صياغة هذه العبارة كما تريد. ففي كل الأحوال ليس لها علاقة بجوهر النموذج نفسه بعكس الخاصية **NAME**.

<FORM ...>

Please enter your address : < INPUT TYPE="text" NAME="address" >

</FORM >

أما بالنسبة للعبارة الظاهرة داخل الحقل **Egypt, Cairo** (أو أي عبارة أخرى تريدها) وهي بمثابة القيمة الافتراضية التي تريدها للحقل، فبالإمكان إظهارها من خلال الخاصية **VALUE**. وهذه الخاصية تستخدم في الحالات التي نتوقع فيها كتابة قيمة دارجة أو متكررة من قبل معظم الزوار وللتسهيل عليهم يتم تعيينها كقيمة افتراضية وبالطبع مع توفر إمكانية حذفها وكتابة ما يريدونه بدلاً منها.

<FORM ...>

Please enter your address : < INPUT TYPE="text" NAME="address" VALUE="Cairo, Egypt" >

</FORM >

قد نحتاج أحياناً إلى تحديد حجم الحقل ولذلك نستخدم الخاصية **SIZE** مع الرقم الذي نريده كحجم للحقل، لنجرب الرقم ٤٠

<FORM ...>

Please enter your address : < INPUT TYPE="text" NAME="address" VALUE="Nablus, Palestine" SIZE="40" >

</FORM >

Please enter your address :

أو لنجرب الرقم ١٠ أيضاً

Please enter your address :

لا يوجد للخاصية **SIZE** أي صفة تحكمية بالنسبة لحجم المدخلات التي يمكن للزائر أن يكتبها داخل الحقل. وبعبارة أخرى: صحيح أننا حددنا حجم الحقل لكن ذلك يسري فقط على مظهره على الشاشة. ولا يوجد ما يمنع الزائر من الكتابة بحيث يتجاوز النص حجم الحقل المحدد. وهنا يأتي دور الخاصية **MAXLENGTH** لتتحكم بالحد الأقصى للنص المدخل.

<FORM ...>

Please enter your address : <INPUT TYPE="text" NAME="address" VALUE="Nablu,
Palestine"
SIZE="40" MAXLENGTH="30">
</FORM>

Please enter your address :

حاول الكتابة في هذا الحقل لأكثر من ٣٠ حرفاً وأنظر ماذا سيحدث؟

النوع الثاني من الحقول المستخدمة في النماذج هو حقل **password** وهو يشبه الحقل **text** من حيث الخصائص تماماً غير أن مدخلاته تظهر على شكل ***** مهما كانت، وهو الفرق الوحيد بينهما. وربما تكون قد استنتجت الآن أن هذا النوع من الحقول يستخدم عندما يوجد حاجة لإدخال كلمة سر من قبل الزائر في النموذج

<FORM ...>

Please enter your name :
<INPUT TYPE="text" NAME="the name" SIZE="40" MAXLENGTH="30">
Please enter your passwod :
<INPUT TYPE="password" NAME="the password" SIZE="40" MAXLENGTH="30">
</FORM>

Please enter your name :

Please enter your password :

للحقول، وأنا في هذا المثال أردت أن أوضح لك عدم **VALUES** لاحظ أنني لم أرغب في كتابة قيم إفتراضية أهمية كتابة قيمة إفتراضية للحقول في بعض الحالات.

نأتي الآن إلى النوع الثالث من أنواع الحقول وهو **hidden** أي الحقل المخفي. وكما نستنتج من اسمه فهو لن يظهر ضمن النموذج. وهذا مثال:

<FORM ...>

Please enter your name :
<INPUT TYPE="text" NAME="the name" VALUE="" SIZE="40" MAXLENGTH="30">

<INPUT TYPE="hidden" NAME="my forms" VALUE="form1">

Please enter your passwod :

<INPUT TYPE="password" NAME="the password" VALUE="" SIZE="40"
MAXLENGTH="30">

</FORM>

Please enter your name :

Please enter your passwod :

لاحظ هنا أن وجود هذا الحقل مثل عدمه بالنسبة لمظهر النموذج، وأن الزائر لن يتعامل معه بل وربما لن يعرف أن هناك حقلاً مخفياً. والسؤال هنا: ما الفائدة من وجود شيء مخفي لا إمكانية لاستخدامه؟ ولكي أجيب على هذا السؤال دعني أطرح لك مثالاً أو حالة قد تواجهكم كمصمم صفحات ويب...
لنفرض أن لديك ثلاث صفحات تتضمن كل منها نموذجاً ما وأن هذه النماذج متشابهة. وتحتوي على نفس الحقول. وعندما تصلك البيانات كيف ستستطيع تمييز أي من هذه النماذج استخدم لإرسال البيانات؟ بإمكانك إضافة هذا الحقل (الوهمي) وإسناد أي اسم وأي قيمة له في كل نموذج.

في النموذج الأول ...

<INPUT TYPE="hidden" NAME="my forms" VALUE="form1">

في النموذج الثاني ...

<INPUT TYPE="hidden" NAME="my forms" VALUE="form2">

في النموذج الثالث ...

<INPUT TYPE="hidden" NAME="my forms" VALUE="form3">

وبذلك عندما تصلك البيانات المرسله من قبل أي زائر استخدم أي من النماذج الثلاثة سيصلك أيضا حقل إضافي قمت أنت نفسك بتعبئته سلفاً عندما صممت النموذج وذلك بأحد الأشكال التالية:

أو my forms=form1

أو my forms=form2

my forms=form3

إننا نستطيع القول أن الحقل المخفي هو لاستخدام المصمم وليس الزائر، وأن قيمته تدخل مباشرة عند التصميم. ويستخدم بهدف تعريف قيم ما سيتم إرسالها جنباً إلى جنب ضمن بيانات النموذج التي قام الزائر بتعبئتها

هام جدابالنسبة للنماذج بشكل عام. من أجل إظهار النموذج بصورة مرتبة ومنسقة والتحكم بموقع الحقول فيه فمن الأفضل دائماً وضعه داخل جدول مع جعل الجدول بلا حدود .

[«««الدرس التالي»»»](#)

تابع النماذج الأساسية

لقد قمنا في [الدرس السابق](#) بمناقشة الوسوم الأساسية للنماذج وتعلمنا كيفية إدراج النماذج في صفحات الويب. كما قمنا بمناقشة بعض أشكال إدخال البيانات في النموذج وهي **Text, Password, Hidden** هل تذكر كيف نقوم بتعريفها؟ راجع [الدرس السابق](#) إن أردت المزيد من التوضيح

فهرس الصفحة

[[Select Boxes Drop-down](#) | [CHECKBOX](#) | [RADIO](#)]

أسوف نتابع الآن مع مجموعة من الأشكال الخاصة بالاختيار من متعدد وهي بالمناسبة ثلاثة أنواع: **Radio**، **Boxes Select down-Drop** و **Checkbox**

RADIO

نبدأ مع الشكل المسمى **RADIO**. ومن مسوغات استخدام هذا الشكل أن السؤال المطروح ينبغي أن يكون له **إجابة واحدة فقط**، أو بعبارة أخرى على الزائر أن يختار إجابة واحدة فقط. و يكون الوسم بهذا الشكل



`<input type="radio">`

وكمثال، لنفرض أنني أريد أن أسأل الزائر عن اللون المفضل لديه لكن بدلاً من أن يكون على شكل قائمة إختيار أريده أن يكون على شكل **RADIO** وذلك بالشكل التالي



فكيف ننشئ مثل هذه القائمة؟ هذا هو وسم هذه القائمة

```
<form>
<input name="color" type="radio" value="Green">الأخضر
<input name="color" type="radio" value="black">الأسود
<input name="color" type="radio" value="blue">الأزرق
<input name="color" type="radio" value="red">الأحمر
</form>
```

نحتاج الآن إلى تسمية هذه المدخلات، أي أننا سنستخدم الخاصية **NAME** معها. أما الاسم المعطى بحد ذاته فمن الأفضل أن يكون مرتبطاً نوعاً ما بموضوع السؤال، ليس لأن هذا ضروري للنموذج بل هو ضروري لك كشخص سيقوم باستقبال البيانات المرسله من خلال النموذج، وبالتالي من الأفضل أن يوجد عنوان معبر للبيانات بغرض التمييز. وبما أننا هنا نتحدث عن الألوان فليكن هذا الاسم هو **Color** اكما قمنا بإعطاء قيمة لكل مدخلة في هذه القائمة وذلك حسب ما نراه مناسباً، و استخدامنا لذلك الخاصية **VALUE**، لذلك بقي علينا تعريف كل حقل باسم صريح يوضح محتواه للزائر و هو أسماء الألوان قبل الوسم راجع [الفصل السابق](#)

وهناك خاصية تتعلق بهذا النوع من الحقول، وهي أنك إذا أردت أن يظهر أحدها وقد تم اختياره بشكل تلقائي فعليك بإضافة الخاصية **CHECKED** إليه، مع ترك كل الحرية للزائر في اختيار ما يريده فيما بعد.

```
<form>
<input name="color" type="radio" value="Green" CHECKED>الأخضر
```

```
<input name="color" type="radio" value="black"> الأسود  
<input name="color" type="radio" value="blue"> الأزرق  
<input name="color" type="radio" value="red"> الأحمر  
</form>
```

الأخضر الأسود الأزرق الأحمر

وأخيراً... أود أن أوضح لك الصورة التي يصلك بها النموذج عند اختيار أحد حقوله (ولنفترض أنه الخيار الثالث). وهي بالشكل التالي:

Color=blue

CHECKBOX

نأتي الآن إلى الشكل الثاني من أشكال الإختيار من متعدد والذي يدعى **CHECKBOX**. ظاهرياً لا يختلف هذا الشكل عن الشكل الذي سبقه، لكن عملياً هناك اختلافات جذرية من حيث المفهوم والتعريف.



```
<input type="checkbox">
```

وكمثال، لنفرض أنني أريد أن أسأل الزائر عن البرامج المفضلة لديه :

Winamp Photoshop ACDSee All

قبل أن نستمر قم بالنقر على أكثر من حقل في القائمة السابقة وأنظر ماذا سيحدث؟ إن باستطاعتك اختيار أكثر من حقل في نفس الوقت! وهذا هو الفرق الأول بين **CHECKBOX** و **RADIO** ففي **RADIO** يمكن اختيار حقل واحد فقط ليس أكثر. لنقم الآن بتعريف هذه الحقول، وتسميتها بشكل مباشر ومن ثم سنعلق عليها:

```
<input type="checkbox" name="ws" value="yes">Winamp  
<input type="checkbox" name="ps" value="yes">Photoshop  
<input type="checkbox" name="acd" value="yes">ACDSee  
<input type="checkbox" name="all" value="yes">All
```

ماذا تلاحظ؟ أولاً لقد أسندنا القيمة **checkbox** للخاصية **TYPE**. ثم أعطينا لكل حقل في القائمة اسماً مميزاً في الخاصية **NAME** يختلف عن باقي الحقول. أما الخاصية **VALUE** فأعطيناها قيمة موحدة لجميع الحقول. وبالطبع قمنا في النهاية بكتابة الأسماء التعريفية لكل حقل.

هام جدافي **RADIO** نستطيع اختيار حقل واحد فقط أما في **CHECKBOX** فنختار أكثر من حقل، لذلك يستخدم عادة في الحالات التي يحتمل أن نحصل فيها على عدة أجوبة لنفس السؤال. في **RADIO** تكون أسماء الحقول موحدة والقيم مختلفة، أما في **CHECKBOX** فتكون الأسماء مختلفة والقيم موحدة

كيف ستصل البيانات؟ حسناً لنفرض أنه تم اختيار الحقليْن الثاني والرابع فسوف تصلك النتيجة بالشكل التالي:

ps=Yes
all=Yes

كما نستطيع أيضاً تعليم بعض الحقول بصورة تلقائية كما فعلنا مع **RADIO** باستخدام نفس الخاصية **CHECKED**

```
<input type="checkbox" name="ws" value="yes" CHECKED>Winamp  
<input type="checkbox" name="ps" value="yes">Photoshop  
<input type="checkbox" name="acd" value="yes" CHECKED>ACDSee  
<input type="checkbox" name="all" value="yes">All
```

Winamp Photoshop ACDSee All

Drop-down Select Boxes

النوع الثالث من أشكال الإختيار من متعدد هو قوائم الإختيار أو **Boxes Select Drop-down**، وهذا النوع سوف يقودنا إلى وسوم جديدة من وسوم التعريف والتي ستستخدم بدلاً من **INPUT** وهي

```
<SELECT>  
<OPTION>  
</SELECT>
```

بحيث أن **SELECT** ... **SELECT** تحددان بداية ونهاية القائمة، والوسم **OPTION** الذي يوضع دائماً بينهما يستخدم لتحديد كل عنصر من عناصر القائمة. لنعد إلى مثالنا السابق لنرى كيف يمكن وضع الخيارات في قائمة

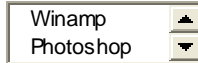
```
<FORM>  
<SELECT>  
<OPTION> Winamp  
<OPTION>Photoshop  
<OPTION> ACDSee  
<OPTION> All  
</SELECT>  
</FORM>
```

وبذلك تكون النتيجة هي:

وكالمعتاد لا يخلو الأمر من وجود خصائص تحدد طريقة عمل هذه الوسوم. وهناك خصائص مشتركة عرفناها في الأشكال السابقة سيتم استخدامها هنا أيضاً كما يوجد خصائص جديدة تتعلق فقط بهذا الشكل من حقول البيانات. فبالنسبة لـ **SELECT** يوجد الخاصية **NAME** وهي كما تعلم تحدد اسم القائمة. كما توجد الخاصية **SIZE** التي تحدد حجم (أو بالأحرى) ارتفاع القائمة، وبالتالي عدد البيانات الظاهرة فيها. وهي تأخذ أي قيمة عددية صحيحة.

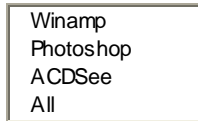
```
<FORM>  
<SELECT NAME="browser" SIZE="2">  
<OPTION> Winamp  
<OPTION>Photoshop
```

```
<OPTION> ACDSsee
<OPTION> All
</SELECT>
</FORM>
```



وطالما بالإمكان عرض القائمة بأي ارتفاع نريد، وقد يصل إلى حد عرض جميع بيانات القائمة معاً، فإن هناك إمكانية أيضاً لجعل اختيار البيانات من هذه القائمة متعدداً وليس فقط قيمة واحدة، كيف؟؟ بإضافة الخاصية **MULTIPLE** لنقم الآن بعرض جميع القيم (لدينا أربعة قيم، إذن القيمة المكتوبة مع **SIZE** يجب أن تكون 4)، ومن ثم لنتح المجال أمام الزائر لاختيار أكثر من قيمة واحدة في القائمة.

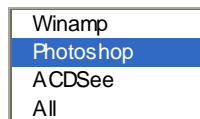
```
<FORM>
<SELECT NAME="browser" SIZE="4" MULTIPLE>
  <OPTION> Winamp
  <OPTION>Photoshop
  <OPTION> ACDSsee
  <OPTION> All
</SELECT>
</FORM>
```



بصورة متواصلة أثناء عملية الإختيار **ctrl** لاحظ أنه لأداء عدة اختيارات يجب أن تقوم بالضغط على المفتاح

أما الخصائص المستخدمة مع الوسم **<OPTION>** فهي **VALUE** والتي استخدمناها من قبل وسنستخدمها الآن لإعطاء قيمة لكل حقل بيانات في القائمة. وكذلك الخاصية **SELECTED** والتي نكتبها مع أي **<OPTION>** نريد أن يظهر وقد تم اختياره بصورة تلقائية .

```
<FORM>
<SELECT NAME="browser" SIZE="4" MULTIPLE>
  <OPTION VALUE="wa"> Winamp
  <OPTION VALUE="ps" SELECTED>Photoshop
  <OPTION VALUE="acd"> ACDSsee
  <OPTION VALUE="all"> All
</SELECT>
</FORM>
```



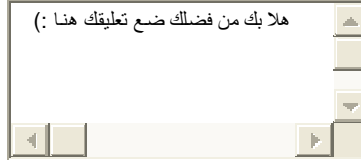
الشكل التالي من أشكال حقول البيانات يدعى **TEXTAREA**

وهو المستخدم عادة لكتابة التعليقات الحرة في النموذج ويتم إدراجه بكتابة الوسم

```
<TEXTAREA> ... </TEXTAREA>
```

هل تستطيع تخمين الخصائص المستخدمة معه؟ بالطبع لا بد من وجود الخاصية **NAME** لإعطاء اسم التعريف. لكن لا وجود للخاصية **VALUE** ، وبالمقابل فإن أي نص يكتب بين الوسمين سيتم عرضه داخل الحقل بصورة تلقائية

```
<TEXTAREA NAME="comments">
(فضلك ضع تعليقك هنا أهلا بك من
</TEXTAREA>
```



ROWS التي تحدد العرض و **COLS** كما توجد خصائص لتحديد مساحة هذا الحقل عرضاً وارتفاعاً، وهي التي تحدد الإرتفاع

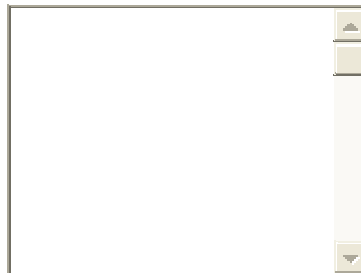
```
<TEXTAREA NAME="comments" COLS="30" ROWS="6">
</TEXTAREA>
```



التي تحدد طريقة إلتفاف النص المكتوب داخل الحقل وهناك ثلاثة قيم **WRAP** أما الخاصية الأخيرة هنا فهي تأخذها وهي على النحو التالي:

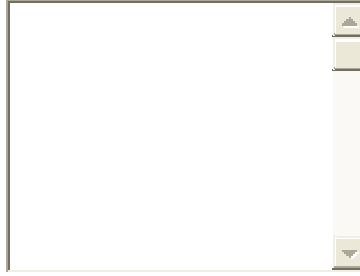
virtual : التي تعني أن النص سيلتف على عدة أسطر عند كتابته ولكنه سيصلك عند إرساله على شكل سطر واحد متتابع (حاول الكتابة داخل الحقول وأنظر كيفية تأثير هذه الخاصية على كل منها)

```
<TEXTAREA NAME="comments" COLS="30" ROWS="6" WRAP="virtual">
</TEXTAREA>
```



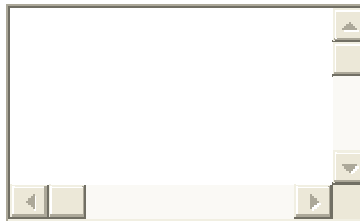
: تعني أن النص سيلتف على عدة أسطر وسيصلك أيضاً على هذا النحو عند إرساله **physical**

```
<TEXTAREA NAME="comments" COLS="30" ROWS="6" WRAP="physical">
</TEXTAREA>
```

: تعني أن النص لن يلتف بصورة تلقائية على عدة أسطر لكنه على أية حال سيصلك بنفس الشكل الذي تم **off** إدخاله به

```
<TEXTAREA NAME="comments" COLS="30" ROWS="6" WRAP="off">
</TEXTAREA>
```



حسناً، بافتراض أننا إنتهينا من كتابة الشيفرة الخاصة بالنموذج ومنتظر من أي زائر للموقع أن يملأه، والسؤال هو كيف يمكن له أن يرسله فعلياً؟ نعود الآن إلى الوسم **<INPUT>** وهذه المرة مع النوع **submit** والتي ستقوم تلقائياً بإنشاء زر سيقوم عند النقر عليه بإرسال البيانات التي تم ملؤها في النموذج.

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

Submit Query

(ظاهرة على الزر وهي العبارة Netscape في **Submit Query** أو **Submit** لاحظ أن الإفتراضية، فإذا أردت تغييرها فعليك باستخدام الخاصية **VALUE** لهذا الغرض

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="من فضلك أرسل لي">
```

من فضلك أرسل لي

ي حالة كان زوار موقعك من النوعية المترددة من الناس والذين قد يغيرون آرائهم في آخر لحظة، يمكنك أن تتيح لهم إمكانية مسح ما كتبوه في النموذج وإلغاء الأمر، وذلك باستخدام **reset** كنوع **TYPE** للوسم **<INPUT>** بنفس طريقة التعريف والخصائص المستخدمة مع **.submit**.

```
<INPUT TYPE="reset" VALUE="أمسح الحقول">
```

أمسح الحقول

والذي يقوم بإنشاء زر **button** هو **<INPUT>** الشكل الأخير من أشكال البيانات في النماذج والمدرج مع الوسم ضمن النموذج، وهو مرتبط بالنماذج التي تحتوي على نصوص برمجية (أو برامج مكتملة) من لغات متقدمة مثل **JavaScript** كونه يستخدم لتشغيل هذه البرامج وإطلاقها. وطبعاً هناك طرق معينة لربطها مع البرامج وليس هنا المجال لطرحها. لكن مبدئياً أقول إن طريقة الإدراج والتعريف هي ذاتها المستخدمة مع **reset**, **submit**.

<INPUT TYPE="button" VALUE="زر" >

[«««الدرس التالي»»»](#)

تنسيق النماذج

سنتحدث في هذا الفصل عن كيفية تنسيق النماذج

فهرس الصفحة

[[LABEL](#) | [ACCESSKEY](#) | [LEGEND & FIELDSET](#) | [TABINDEX](#)]

TABINDEX

يجب أن تعلم أنه يمكنك أن توجه زوارك إلى أماكن معينة باستخدام المفتاح Tab (الموجود فوق مفتاح ال Lock Caps) في الطبيعي عند الضغط على مفتاح ال Tab ينقل بين أجزاء النموذج بالتسلسل لكن مع الخاصية **TABINDEX** يمكنك في التحكم في أي من الأجزاء في النموذج تود أن يذهب لها الزائر الأول و إليك هذا المثال ضعك مؤشر الفأرة في أول صندوق وأضغط الزر Tab ماذا تلاحظ

Box 1

Box 3
Box 4
Box 2

و ستجد المستعرض يتحرك إلى الوصلات ، بالطبع يمكنك استخدام الخاصية Tab أستمر في ضغط مفتاح ال

TABINDEX مع الوصلات ولكن هي مفيدة أكثر مع النماذج والأشكال وإليك الوسم الخاص بذلك

<FORM>

Box 1 **<INPUT TYPE="text" NAME="TAB1" TABINDEX="1">**

Box 3 **<INPUT TYPE="text" NAME="TAB2" TABINDEX="3">**

Box 4 **<INPUT TYPE="text" NAME="TAB3" TABINDEX="4">**

Box 2 **<INPUT TYPE="text" NAME="TAB4" TABINDEX="2">**

</FORM>

و يتجه المؤشر إلى المكان الذي يعرف بقيمه أعلى و هكذا و يمكن ان تعطي قيمة إلى أي عنصر من عناصر النموذج .

LEGEND و FIELDSET

هذان الوسمان التنظيميين الجدد يساعدونك علي تنضيم شكل النموذج دون إستخدام الجداول (التي لربما تعطي مشاكل Netscape) يستطيعان هذان الوسمان أن يقسما العديد من المساحات كما ترى

1: الشخصيه الاسم البيانات: البريد الإلكتروني
2:الألوان المفضله الأزرق الأحمر الأخضر
3:معلومات الإدخال

Reset

Submit

مارأيك من الواضح أنها طريقه جيده جدا في تجميع عناصر النموذج في مجموعات كما يمكنك تصنيفهما كل أصناف متشابه من المعلومات في مجموعه خاص بها .

أنت لديك وسمين الوسم FIELDSET يقوم بإنشاء الإطار حول النموذج و الوسم LEGEND يقوم بكتابه الكلمات و هذا هو طريقه كتابه هذا الوسم

<FIELDSET>

<LEGEND>1: الشخصيه البيانات </LEGEND>

<INPUT TYPE="text" NAME="NAME">

<INPUT TYPE="text" NAME="EMAIL">

</FIELDSET>

ما عليك هو فقط كتابه جميع البيانات التي تريد تجميعها داخل الوسم FIELDSET و تضيف وسم

LEGEND في البدايه و تقوم بتنسيق النص كما تريد ، كما يمكنك أن تلون الأطر بإستخدام CSS و التي سوف نقوم بشرحها في التحديثات القادمة و يمكنك أستخدام خاصيه محاذاة الإطار إلي الجانب الذي تريد و تأخذ تلك القيم

TOP أو LEFT, RIGHT, CENTER, BOTTOM

يجب أن تعلم أن وسم FIELDSET يأخذ حجم الشاشة بأكملها ولا تستطيع تحديد مساحه محدد له فذلك يجب عليك أو يستحسن أن تضعه في جدول بسيط حتي تستطيع أن تسيطر علي حجمه

ACCESSKEY

هذه الخاصيه تمكنك من الإنتقال إلي جزء معين في الصفحة بالضغط علي مفتاح معين مع الزر Alt بالطبع أنت تري في جميع نوافذ الويندوز و البرامج العامه التي تستعملها خط تحت حرف من حروف الكلمه مثل Edit File إلخ و هذا يعطي أنه يوجد طريقه مختصرة تستطيع أن تستخدم هذه الخاصيه بالضغط علي مفتاح Alt+F فهذا سيجعلك تتجه إلي قائمة ملف وهكذا ، و أنت تستطيع أن تضيف هذه الخاصيه إلي عناصر الشكل المهمه كل ما عليك أن تضع هذه الخاصيه بجوار الوسم الخاص بالنموذج أو شكل من أشكاله

ACCESSKEY="X"

حيث X هو الحرف الذي يجب أن تضغط عليه مع Alt لكي تذهب إلى المجموعه الهامه مثلا نحن نستخدمه هنا في صندوق البحث الخاص بالموقع فقط أضغط علي Alt+S بالطبع كل الزوار والقراء المحترفين يعرفون أن الخط الموجود تحت الحرف له إختصار أو shortcut

LABEL

هذه الخاصيه تجعل قادر علي الضغط علي الكلمات المجاورة لشكل معين من أشكال النموذج بدلا من أن تضغط عليه لإختياره ، وللتوضيح أكثر إليك هذا المثال

أضغط هنا

أسهل اليس كذلك و إليك الكود الخاص بها

```
<FORM>
<LABEL FOR="LABLEXAMPLE">Click here</LABEL>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="CHECK1" ID="LABLEXAMPLE">
</FORM>
```

يجب أن تضع الخاصيه **For**="...." لكي تقوم بتعريف الكلمات التي ستكتب بعدها ثم تحدد أي الصناديق التي سيتم إختيارها عن طريق **ID**="...." لا بد وأن تكتب بين القوسين " " نفس الاسم حتي يستطيع ان يؤثر فيها .

الدرس التالي»»»

صورة للزر Submit

يمكنك أن تقوم بتغيير شكل الزر Submit الرمادي إلي صورة جذابه من إختيارك كما في هذا الشكل

ما اسمك ؟

ما هي وجهة نظرك؟

يجب أن تكون تعرف مسبقا كيف تقوم بإنشاء كل جزء من أجزاء وأشكال النموذج ، وإذا لم تكن فلا بد لك وان تراجع فصل النماذج الاساسيه فنحن هنا نركز فقط علي الزر Submit و إليك الكود الخاص بإدراج صورة

```
<INPUT TYPE="image" SRC="images/submit.gif" HEIGHT="20" WIDTH="60" BORDER="0"
ALT="أدخل بياناتك">
```

إنها نفس الصيغة التي قمنا بكتابتها لإنشاء زر Submit ولكن مع تغيير `TYPE="submit"` بال
`TYPE="image"` كما ان الخصائص `WIDTH` و `HEIGHT` ، `BORDER` ، `ALT` ، `SRC` كلها قد
ناقشناها في قسم الخاص [بالصور](#)

يجب أن نتأكد بعد إستعمال كل هذه الخصائص أن النموذج يعمل بشكل صحيح ، والخاصية `ALT` هنا مهمة
جدا حتي تجعل القارئ أو الزائر يعرف أين يدخل البيانات وذلك لانه في بعض الأحيان لا تحمل الصورة
فيعرف أن هنا يوجد وصله أو زر لإدخال البيانات .