

Laboratorio di XHTML e CSS

Lezione4: Immagini

Programma della lezione:

XHTML:

- Immagini:
 - Come inserire un'immagine in un file XHTML;

CSS:

- Proprietà per la formattazione delle immagini:
 - Width, height, border, padding, margin
- Proprietà per la gestione di immagini di sfondo

XHTML:

- Image Map

XHTML: Immagini

Immagine

- ▶ Fino ad adesso abbiamo visto come formattare il TESTO.
- ▶ HTML permette di inserire IMMAGINI con il tag ``
- ▶ L'immagine deve essere un file a parte! E' buona norma creare una cartella apposita contenente tutte le immagini di un sito.
- ▶ I browser supportano formati delle immagini come
 - .gif
 - .jpeg
 - .bitmap
 - .png

Immagine

- ▶ Il tag IMG ha come attributo obbligatorio “src”:

```

```

- ▶ Il pathname e' il percorso che indica DOVE si trova fisicamente l'immagine da inserire nel sito
- ▶ Abbiamo due tipi di pathname:
 - assoluti
 - relativi

Immagine

▶ Percorsi assoluti:

- Si usano per lo più quando si ha la necessità di fare riferimento a risorse situate in siti esterni.
- Per creare un collegamento assoluto ad una risorsa situata in un sito esterno è sufficiente fare riferimento all'URL nella barra degli indirizzi.

- Esempio:

```

```

- Per accedere a risorse situate sul computer su cui state lavorando "in locale" è necessario specificare il percorso a partire dalla radice del file system.

- Esempio:

```

```

Immagine

Percorsi relativi:

- ▶ Si usano per fare riferimento a risorse locali. Indicano come Raggiungere la risorsa a partire dalla cartella corrente.
- ▶ Se il file si trova nella stessa directory(cartella...) basta il nome del file
- ▶ Esempio: ``

- ▶ Se il file si trova in una directory diversa occorre indicare cartella/nome file
- ▶ Esempio: ``
- I blank nei nomi dei file si indicano con %20 (meglio rinominare senza spazi (ad es. usare un underscore).
- Esempio: ``
``

Attributi del tag img

- ▶ **Alt** (testo alternativo): viene visualizzato quando il browser non visualizza immagini: molto utile per garantire l'accessibilità; è un attributo obbligatorio.
- ▶ **Title**: descrizione testuale o titolo. Viene visualizzato al passaggio del mouse sull'immagine

Esercizio 1: inserire immagini

- ▶ Inserite nel file galleria.html tre immagini differenti presenti Nella cartella album con gli attributi alt e title:
- ▶ -img1picc.jpg
- ▶ -img2picc.jpg
- ▶ -img3picc.jpg

```
<!-- Inserire qui le immagini -->
```

```
<p id="galleria">
```

```

```

```

```

```
</p>
```

CSS: proprietà' delle immagini

Bordi

- ▶ Per dare un bordo all'immagine (ma non necessariamente solo ad immagini, come abbiamo visto...) si usa la proprietà **border-style**.
- ▶ I valori possono essere **solid, dotted, dashed, double, groove, ridge, inset and outset**.
- ▶ Per vedere le differenze tra i tipi di bordi:
http://www.html.it/guide/esempi/css/test/stile_bordi.html

Inserite la proprietà nel file style.css

```
/* *****  
/*  INSERIRE QUI SOTTO LE ALTRE PROPRIETA'  *  
/* *****  
  
#galleria img{  
    border-style:solid;  
}
```

Bordi

- ▶ Per definire lo spessore del bordo si usa la proprietà **border-width**.
- ▶ Si possono specificare anche separatamente: border-top-width, border-right-width, border-bottom-width e border-left-width.
- ▶ Infine, per settare il colore del bordo si usa border-color.

Inserite la proprietà nel file style.css

```
/* *****  
/*  INSERIRE QUI SOTTO LE ALTRE PROPRIETA'  *  
/* *****  
  
#galleria img{  
    border-style:solid;  
    border-width:5px;  
    border-color:#333;  
}
```

Padding e margin

- ▶ Un' immagine si può formattare anche utilizzando le Proprietà di padding e margin (vedi lezione2).

```
/* *****  
/*  INSERIRE QUI SOTTO LE ALTRE PROPRIETA'  */  
/* *****  
  
#galleria img{  
    border-style:solid;  
    border-width:5px;  
    border-color:#333;  
    margin:2px;  
    padding:2px;  
}
```

Dimensioni

- ▶ Si possono specificare sia nell'HTML (come attributi del tag "img"), sia tramite css-con le proprietà:
 - width
 - height

Esercizio:

–inserite la width per le immagini della galleria paria 200px;

–allineate le immagini al centro

Della pagina.

```
#galleria{
    text-align:center;
}

#galleria img{
    border-style:solid;
    border-width:5px;
    border-color:#333;
    margin:2px;
    padding:2px;
    width:200px;
}
```

Immagine di sfondo

- ▶ Tramite la proprietà `background-image` si può utilizzare un'immagine come sfondo di un elemento.
- ▶ Possibili valori:
 - `none` (default)
 - [URI]
- ▶ `#news { background-image: url(someimage.jpg); }`

Immagine ripetuta di sfondo

- ▶ La proprietà `background-repeat` specifica se e in che modo un'immagine di sfondo deve essere ripetuta.
- ▶ Valori possibili
 - `repeat` (default)–ripete l'immagine sia in orizzontale che in verticale.
 - `repeat-x` –ripete l'immagine solo in orizzontale.
 - `Repeat-y`–ripete l'immagine solo in verticale.
 - `no-repeat`–non ripetuta, mostrata una volta sola.
 - `#news { background-repeat: repeat-x; }`

Esercizio: inserire nel body lo sfondo `sfondo.png`

```
background-image: url(../img/sfondo.png);  
background-repeat: repeat;
```

Immagine di sfondo: posizione

- ▶ La proprietà `background-position` definisce la posizione (iniziale, nel caso l'immagine sia ripetuta) dell'immagine di sfondo.
- ▶ Possibili valori:

top left	top center	top right
center left	center center	center right
bottom left	bottom center	bottom right

`background-position: top center;`

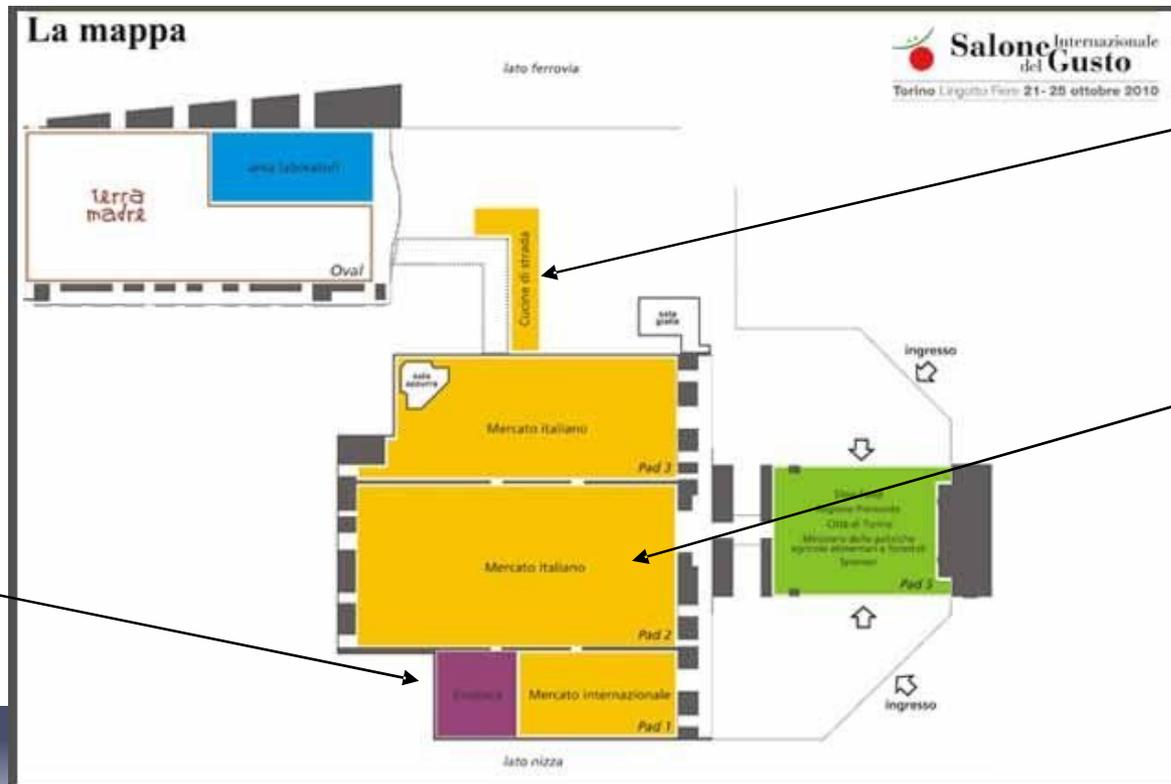
XHTML: Image Map

Image map

- ▶ In un documento può essere utile rendere attive delle porzioni di immagini, ossia realizzare dei link ipertestuali con delle parti di immagini
- ▶ Esistono due tipi di image maps:
 - Client-side (interpretate dal browser)
 - Server-side (richiedono che l'utente abbia accesso al server e sono in disuso)
- ▶ Faremo riferimento alle image maps di tipo client-side.

Image map

- ▶ Un **image map** è un'immagine suddivisa in “aree sensibili” che, al click del mouse, si comportano come link. Per es, consideriamo l'immagine contenuta nel file mappa.jpg



Clicca qui per aprire la descrizione sulle cucine di strada

Clicca qui per aprire la descrizione sul mercato

Clicca qui per aprire la descrizione sull'enoteca

Image map

- ▶ Per creare le image maps è necessario avere:
 - 1.l'immagine
 - 2.una specifica di quali parti sono attive e di quali azioni devono essere svolte quando si clicca su di esse (mappa).
- ▶ L'immagine viene caricata con il comando `` con l'attributo **usemap**
``
- ▶ Come valore dell'attributo usemap bisogna specificare il nome della mappa a cui l'immagine fa riferimento (che andremo a definire nel seguito) preceduto da "#".

Esercizio 2: immagine e usemap

- ▶ Inserite l'immagine mappa.jpg con l'attributo usemap sotto le tre immagini del file galleria.html

<p>Qui sotto trovate invece la mappa del Salone del Gusto (cliccate sulle varie zone per scoprire cosa sono):</p>

```
<p class="center">  
    
</p>
```

- ▶ Il valore di usemap e' il nome che daremo alla mappa (ossia Mappa Salone) preceduto dal simbolo #

Client-side Image Map

Per creare una mappa si utilizza il tag `<map>` con due attributi Name e id che contengono il nome utilizzato nell'attributo usemap. La mappa puo'essere definita in qualsiasi punto del body (preferibilmente al fondo prima della sua chiusura)

```

```

```
<map name="miamappa" id="miamappa">...</map>
```

- ▶ **ATTENZIONE!** Il name e l'id dentro il comando `<map>` e il valore di usemap devono coincidere

Client-side Image map

- ▶ All'interno di `<map>` si definiscono le aree sensibili dell'immagine attraverso il tag `<area />`

Esistono tre tipi di aree a seconda della loro forma:

- Aree di forma rettangolare:

```
<area shape="rect" coords="x2,y2,x4,y4" href="URL" alt = "Testo"/>
```

- Aree di forma circolare:

```
<area shape="circle" coords="x,y,z" href="URL" alt = "Testo"/>
```

- Aree di forma poligonale:

```
<area shape="polygon" coords="x1,y1,x2,y2,x3,y3,..." href="URL" alt = "Testo"/>
```

Image map

- ▶ Le aree sono forme invisibili da browser che si “applicano” sopra l’immagine

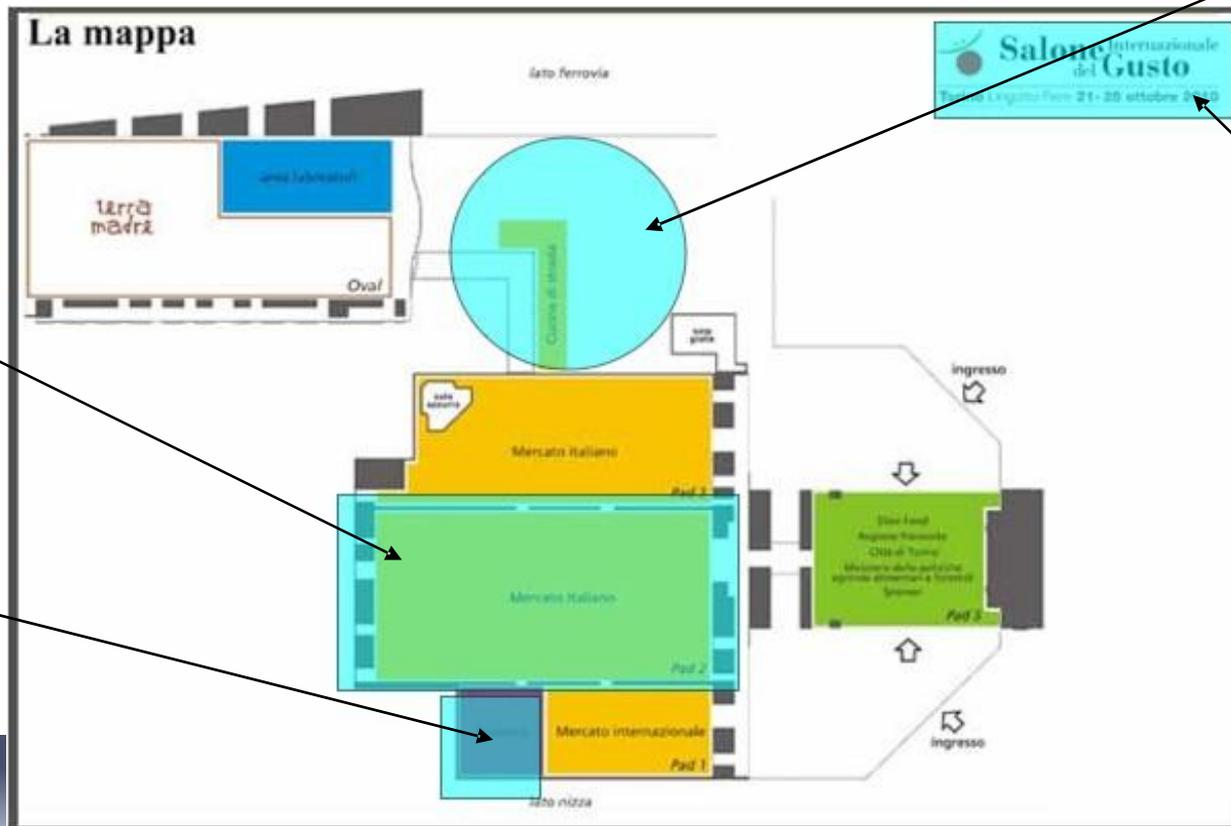


Image map

- ▶ Come si possono scoprire le coordinate??
Si può caricare l'immagine con un programma di gestione di immagini (ad esempio paint) e, muovendosi con il mouse, leggere le coordinate visualizzate dal browser in basso a destra sullo schermo.



Image map

- ▶ In realtà non è difficile disegnare le mappe, perché ci sono già software che lo fanno al posto nostro. Se utilizzate un editor visuale (ad esempio Dreamweaver) potete trovare degli strumenti integrati nell'ambiente di sviluppo, che vi consentono di disegnare le mappe in tutta tranquillità.

Esercizio 2 (2): la mappa

- ▶ Creiamo una mappa come quella della figura precedente cercando di capire le coordinate date:

```
<map name="mappaSalone">
```

```
<area shape="rect" coords="159,239,354,336" href="index.html#mercato">
```

```
<area shape="circle" coords="271,121,57" href="index.html#cucine">
```

```
<area shape="rect" coords="209,338,258,389" href="index.html#enoteca">
```

```
<area shape="rect" coords="448,7,594,55"
```

```
href="http://www.salonedelgusto.it/">
```

```
</map>
```