

## HTML5 - 3. del: vstavljanje slik, filmov, zvoka in povezav

### 1. Slike

Sliko v HTML5 vstavimo z značko `<img>`.

Značka `<img>` je samostojna, kar pomeni, da nima svoje zaključne značke `</img>`.

Značka ima nekaj pomembnih lastnosti:

`` pot do slike (src) in ime slike

`alt` kratek opis slike, ki se pojavi, če z miško nekaj sekund počivamo na njej

`style="width:512px;height:512px;"` širina in višina prostora, kamor želimo postaviti sliko (slika bo velika npr. 512 x 512 pik)

`style="border:2px;"` nastavimo obrobo slike

Če podani širina in višina ne ustrežata dejanski velikosti slike, bo pregledovalnik sliko ustrezno raztegnil ali skrčil. Če širine in višine ne podamo, pregledovalnik ne more rezervirati prostora za sliko, dokler slike ne dobi s strežnika.

V kolikor slika **ni v isti mapi**, kot html dokument, je potrebno **navesti pot do slike**: npr. `/slike/animacija.gif`.

**Slika** je lahko tudi npr. na drugem računalniku oz. **spletni strani**:

``

Če želimo nastaviti **ozadje spletne strani na določeno sliko**, uporabimo:

`<body style="background-image:url('poljubna_slika.jpg');">`

### 2. Filmi

Filme na spletno stran vstavimo s pomočjo znake `<video>`. HTML5 podpira formate MP4, WebM, in Ogg.

```
<video width="640" height="480" controls>
<source src="moj_film.mp4" type="video/mp4">
</video>
```

### 3. Zvok

Zvok na spletno stran vstavimo s pomočjo znake `<audio>`. HTML5 podpira formate MP3, WAV in Ogg.

```
<audio controls>
<source src="horse.mp3" type="audio/mpeg">
</audio>
```

**Naloga 3.1** : Prekopiraj iz Delo/Slike v svojo mapo HTML: sliko animacija.gif, film moj\_film.mp4 in zvok glasba.mp3

Odpri Beležnico in vanjo prepisi spodnje besedilo. Ostale potrebne značke dodaj sam (**html, head...**). Datoteko shrani kot: **naloga3\_1.html** in jo nato odpri z brskalnikom.

```

```

```

```

```
<p style="text-align:center;"></p>
```

```
<video width="640" height="480" controls>
<source src="moj_film.mp4" type="video/mp4">
</video>
```

```
<audio controls>
<source src="glasba.mp3" type="audio/mpeg">
</audio>
```

#### 4. Povezave

Del besedila lahko **naredimo aktivnega**. To pomeni, da se bo uporabniku, če bo kliknil nanj, odprla neka druga datoteka ali pa drug del istega dokumenta. Ta druga datoteka je lahko spletna stran, slika, različne vrste dokumentov (DOC, XLS, PDF, ZIP ...) ali pa celo program, ki ga lahko poženemo na strežniku.

Aktivno besedilo je običajno obarvano modro in podčrtano, ko pa povezavo obiščemo, se obarva vijolično.

**Besedilo naredimo aktivno** z uporabo elementa **a**.

Z lastnostjo **href** mu določimo ime ciljne datoteke, ki naj se odpre, ko uporabnik klikne na povezavo:

```
<a href="https://www.tretja.si/">Spletna stran III. gimnazije Maribor </a>
```

Uporabimo lahko dodatni element : **target="\_blank"** – nam odpre stran v **novem oknu**:

```
<a href="https://www.tretja.si/" target="_blank">Spletna stran III. gimnazije Maribor - v novem oknu</a>
```

Tudi **sliko** lahko naredimo **aktivno**:

```
<a href="https://www.tretja.si/">

</a>
```

## Relativni in absolutni način sklicevanja – določitev cilja

### a) Relativni (odvisni) način sklicevanja

Ime ciljne datoteke lahko določimo na več načinov. **Če je v isti mapi** kot spletna stran, kjer imamo povezavo, je dovolj, da napišemo **samo njeno ime**. Kadar pa je v kateri **od podmap**, moramo pred imenom **napisati pot**, kako pridemo do nje iz trenutne mape. Za ločila med imeni map uporabljamo **znak /**. Za prehod v mapo na višjem nivoju uporabimo **.. (dve piki)**.

### Naloga 3.2:

V svoji mapi HTML ustvari mapo **Podmapa**. Nato v tej mapi ustvari še mapo **Podpodmapa**. Kopiraj datoteko `naloga2_2.html` v mapo Podmapa in datoteko `naloga2_1.html` pa v mapo Podpodmapa. Ustvari datoteko **naloga3\_2.html** (vstavi oznako html, glavo in telo) in jo shrani v mapo HTML. Na istem nivoju kot je mapa HTML naredi **še mapo Slike** in vanjo kopiraj sliko piknik.jpg, ki se nahaja v mapi Delo/Slike. Nato vstavi v html naslednje povezave:

Sklic na datoteko `<a href="naloga3_1.html">v isti mapi</a>`.

Sklic na datoteko `<a href="Podmapa/naloga2_2.html">v podmapi</a>`.

Sklic na datoteko `<a href="Podmapa/Podpodmapa/naloga2_1.html">dva nivoja nižje</a>`.

Sklic na datoteko `<a href="../Slike/piknik.jpg">v sosednji mapi</a>`.

### b) Absolutni način sklicevanja

Če je ciljna datoteka na strežniku, lahko uporabimo tudi absolutni način sklicevanja. Absolutno ime datoteke se začne s **http://**, sledi **ime strežnika**, nato pa **polno ime datoteke** (skupaj z relativno potjo glede na korenko mapo strežnika).

Kadar je ciljna datoteka **na istem strežniku**, lahko `http://` in ime strežnika **spustimo** (potem se bo takšno ime vedno začelo z znakom `/`), če pa je ime datoteke na strežniku prijavljeno kot privzeto, lahko spustimo tudi ime. Takšna imena so običajno **default.htm, index.html, index.php ...**

Datoteka `<a href="http://www.streznik.com/test.html">v korenski mapi</a>` strežnika.

Datoteka `<a href="http://www.streznik.com/podmapa/test.html">v podmapi</a>` strežnika.

Privzeta datoteka `<a href="http://www.streznik.com">v korenski mapi</a>` strežnika.

Privzeta datoteka `<a href="http://www.streznik.com/podmapa">v podmapi</a>` strežnika.

Datoteka `<a href="/test.html">v korenski mapi</a>` na tem strežniku.

Datoteka `<a href="/podmapa/test.html">v podmapi</a>` na tem strežniku.

Privzeta datoteka `<a href="/">v korenski mapi</a>` na tem strežniku.

Privzeta datoteka `<a href="/podmapa">v podmapi</a>` na tem strežniku.

Datoteka na računalniku: `<a href="file:///C:/HTML/naloga3_1.html">Naloga 3.1 v mapi HTML</a>`

Pogosto naletimo tudi na povezave, ki nam ob kliku nanje odprejo **poštni program**. Tako povezavo naredimo takole: **Pošlji** `<a href="mailto:tretja@guest.arnes.si">sporočilo</a>`.

### Naloga 3.3:

V naloga2\_2.html dodaj spodaj naštetih elemente in nato shrani kot **naloga3\_3.html**.

- sliko logo.jpg pod naziv šole. Slika naj bo sredinsko poravnana in naj ima obrobo 2 piki;
- povezavo do spletne strani šole na ime šole: <https://www.tretja.si> – naj se odpre v novem oknu;
- povezavo do svojega **email-a** – povezava naj bo iz tvojega imena in priimka in
- na internetu poišči sliko, ki bi jo rad imel/-a za ozadje svoje spletne strani in jo shrani ter vstavi (upoštevaj, da mora biti slika velika kot zaslon, da pokrije celo površino – priporočamo nek vzorec).