



INSERIRE UN DHTML IN UN DOCUMENTO

Il DHTML o HTML Dinamico non è un linguaggio di programmazione a sé stante, ma una miscela di HTML, di fogli di stile o CSS e di linguaggi di scripting, in particolare JavaScript™ e Vbscript™. Il DHTML può essere incluso nelle pagine HTML per renderle dinamiche ed interattive ed appare come una sequenza di comandi e di variabili da inserire direttamente nelle pagine stesse.

I DHTML forniti da "A Sbafo" sono singolarmente scaricabili in file zippati. Nella pagina di anteprima, assieme alla descrizione, è presente il collegamento per scaricare l'applicativo. Cliccando su di esso si aprirà una piccola finestra di conferma per il download del file indicato.

Dopo aver scaricato il file zippato devi effettuare le seguenti operazioni:

1. decomprimi il contenuto del file all'interno di una cartella utilizzando un programma come Winzip™ o simile (diversi applicativi di questo genere gratuiti e in italiano li puoi trovare nell'area "Programmi");
2. il file compresso contiene normalmente un file HTML di esempio, un file di testo denominato "codice.txt", questo file e, alle volte, un file chiamato "aiuto.pdf";
3. apri il file HTML facendo doppio clic su di esso con il tuo browser per verificarne il corretto funzionamento;
4. lancia il tuo editor HTML (Microsoft FrontPage™, Macromedia Dreamweaver™, Netscape Composer™, Arachnophilia™ o altro) e apri la pagina in cui vuoi inserire il DHTML;
5. a questo punto apri il file di testo "codice.txt" e segui le istruzioni in esso contenute;
6. con la funzione copia e incolla inserisci il codice esattamente com'è indicato nel file "codice.txt" nei punti prestabiliti dalla parte del linguaggio HTML;
7. se nel file zippato che hai scaricato vi sono immagini, copiale nella stessa cartella dove salverai la tua pagina HTML;
8. adesso puoi salvare il lavoro e provarlo con il tuo browser preferito.

Il DHTML è supportato da di Microsoft InternetExplorer™ 5 e successivi Netscape Navigator 6™ e successivi, Opera™ ed altri browser, in sistemi operativi a 32 bit (Windows™ 95, 98, ME, NT, 2000, XP, Mac™ OS, Sparc™, Linux™, etc.).

GLI ERRORI PIU' COMUNI

• NOMI LUNGHİ DI FILE SPEZZATI E CAMBIAMENTO DI MAIUSCOLE/MINUSCOLE

Alcuni utenti usano ancora il vecchio PKUNZIP™ per decomprimere gli archivi zip, oppure programmi a 16 bit per copiare i files sul sito. Il DOS™ (e i vecchi programmi a 16 bit per win 3.1) sono in grado di supportare solamente i nomi di files con 8+3 caratteri. I sistemi più moderni, invece, supportano i nomi

lunghi di file. Se si decomprimono i files a più di 8 caratteri con un vecchio programma il nome del file sarà TRONCATO, e i comandi all'interno della stringa in DHTML non lo riconosceranno più.

Occorre inoltre considerare anche la differenza tra maiuscole e minuscole, perchè molti server su Internet (Unix™) sono case sensitive, ovvero distinguono anche tra maiuscole e minuscole. Gli errori più comuni sono nei nomi delle immagini, perchè in locale Microsoft Windows™ non fa distinzione tra maiuscole e minuscole e quindi carica le immagini anche se su Internet sarebbero considerate con nome diverso. Ad esempio, se si salva un'immagine come "image1.jpg", si potrà caricarla dall'hard disk locale anche indicandola come IMAGE1.JPG, image1.JPG o IMAGE1.jpg, ma una volta trasferita sul server del provider (o comunque sul tuo sito) funzionerà soltanto se indicata come image1.jpg. Assicurati sempre quindi che i nomi delle immagini caricate siano identici, comprese la maiuscole e minuscole.

- **ARCHIVI ESTERNI**

Alcune volte le istruzioni del JavaScript™ che è parte della stringa di comando in DHTML sono contenute in un file di archivio con estensione ".js" richiamato nella pagina HTML con la stringa, da inserire tra i tag <head> e </head>:

```
<script language="JavaScript" src="nomefile.js"></script>
```

Ricordati di mandare sul server che ospita il tuo sito, oltre alla pagina HTML, anche il file ".js", le immagini, i suoni necessari al corretto funzionamento del DHTML e di inserire la stringa che richiama il file ".js" esterno nell'intestazione della tua pagina HTML. Questi file, ove non diversamente specificato, devono essere custoditi sul server nella stessa cartella dove è presente la pagina HTML che ingloba il DHTML.

SeatigerTeam

Il linguaggio JavaScript™ è marchio registrato della Netscape Communications Corporation™.