



# Informatica Umanistica

---

## A.A. 2008/2009

### LEZIONE 1

### PRESENTAZIONE, INTRODUZIONE HTML

1



## Mi presento

---

- Michela Ferron
- Email: [ferron@fbk.eu](mailto:ferron@fbk.eu)
- Lavoro in Fondazione Bruno Kessler

2

## Informazioni sul laboratorio

---

- Sito internet di riferimento:

<http://virtualtips.wordpress.com/>

<http://www.antoniobucchiarone.it/Teaching.html>

<http://dit.unitn.it/~poesio/Teach/IU/>

<http://people.lett.unitn.it/zamparelli/>

- In questi siti troverete:

- Informazioni sulle modalità d'esame
- Informazioni sul progetto finale
- Materiale delle lezioni

3

## Programma delle lezioni LABORATORIO C – Michela Ferron

---

- Ogni **mercoledì e giovedì dal 22 aprile al 21 maggio, ore 16-18**
- Lezione 01: 22/04      mercoledì ore 16-18
- Lezione 02: 23/04      giovedì ore 16-18
- Lezione 03: 29/04      mercoledì ore 16-18
- Lezione 04: 30/04      giovedì ore 16-18
- Lezione 05: 06/05      mercoledì ore 16-18
- Lezione 06: 07/05      giovedì ore 16-18
- Lezione 07: 13/05      mercoledì ore 16-18
- Lezione 08: 14/05      giovedì ore 16-18
- Lezione 09: 20/05      mercoledì ore 16-18
- Lezione 10: 21/05      giovedì ore 16-18

- Dove? "laboratorio multimediale"

4



## Programma delle lezioni LABORATORIO C – Antonio Bucchiarone

---

- ogni **giovedì e venerdì dalle 10 alle 12**, dal 23 aprile al 28 maggio
- laboratorio multimediale

5



## Programma delle lezioni LABORATORIO C – Paolo Massa

---

- Martedì 21/04/2009 ore 18-20
- Mercoledì 22/04/2009 ore 18-20
- Martedì 28/04/2009 ore 18-20
- Giovedì 30/04/2009 ore 18-20
- Martedì 05/05/2009 ore 18-20
- Giovedì 07/05/2009 ore 18-20
- Giovedì 14/05/2009 ore 18-20
- Lunedì 18/05/2009 ore 18-20
- Martedì 19/05/2009 ore 18-20
- Mercoledì 20/05/2009 ore 18-20
- Dove? "laboratorio multimediale"

6

## Programma delle lezioni LABORATORIO C

---

1. 22 aprile: Info Corso + introduzione HTML
2. 23 aprile: HTML - tag, immagini, liste e tabelle
3. 29 aprile: CSS
4. 30 aprile: Introduzione linguaggi di mark-up XML
5. 6 maggio: Document Type Definition (DTD)
6. 7 maggio: Il foglio di stile: XSL e XSLT
7. 13 maggio: Simulazione Esame: Prima Parte
8. 14 maggio: Web 2.0: Wiki, Blog, etc..
9. 20 maggio: Wikipedia
10. 21 maggio: Simulazione Esame: Seconda Parte

7

## Esame – da definire

---

- Progetto su Wikipedia
  - Su un argomento a scelta
  - Altri argomenti suggeriti
- Relazione/report dell'esperienza con html e css

8

## Video

---

Alcuni dei concetti che potrebbero interessar[ci/Vi]

### **Web 2.0 ... The Machine is Us/ing Us**

Video and transcript

<http://dotsub.com/films/20themachineisusingus/index.php>

<http://www.youtube.com/watch?v=5xDITZBizfY> (doppiato in italiano)

Michael Wesch  
antropologo culturale (Kansas State University)

9

## Video

---

... chi di voi:


Conosce youtube?

Ha un account su FaceBook?

Ha un blog?

Ha mai scritto una pagina web?

10



## Lezione 1 introduzione HTML

---

1. World Wide Web. [TEORIA]
2. Linguaggi di mark-up.
3. HTML in generale.
  1. A cosa serve e a chi serve.
  2. Breve storia HTML.
4. Installazione editor. [PRATICA]
5. Uso dell'editor.
6. Struttura documento HTML.
7. Primo documento HTML.

11



## WORLD WIDE WEB

---

Il **World Wide Web** (Web) è una rete di risorse di informazioni, basata sull'infrastruttura di Internet. Il Web si basa su tre meccanismi:

1. Uno schema di denominazione uniforme per localizzare le risorse sul Web (URL – Uniform Resource Locator)
2. Protocolli, per accedere alle risorse denominate sul Web (HTTP – HyperText Transfer Protocol).
3. Iper testo, per codificare risorse ed informazione (ad es., HTML – HyperText Markup Language).

World Wide Web ~ Rete Coprente il Mondo

Il Web e Internet sono due cose diverse.

12

## Web vs. Internet

---

In termini vagamente imprecisi,

- il Web e' informazione (soft/astratta)
- Internet e' cavi e computer (hard/concreta)

Il Web e' un servizio che si basa su Internet.  
Altri esempi?

- la email (si basa su Internet)
- il Voip (ex: skype) (si basa su Internet)
- ...

13

## Breve storia del WWW

---

- Il World Wide Web nasce nel 1989 presso il CERN di Ginevra (Centro Europeo di Ricerche Nucleari, il più importante laboratorio di Fisica in Europa), su idea di Tim Berners-Lee e di Robert Cailliau
- L'idea era quella di permettere ai ricercatori di condividere la documentazione scientifica in formato elettronico ed indipendentemente dalla piattaforma migliorare la comunicazione e la cooperazione, definendo standard e protocolli per scambiare documenti su reti dati, quali:
  - Linguaggio: HTML - HyperText Markup Language
  - Protocollo: HTTP - HyperText Transfer Protocol
  - Identificatori: URI (Uniform Resource Identifier) o URL (Uniform Resource Locator)

14

## I 3 pilastri del Web

---

3 pilastri della terra:

- **Linguaggio: HTML**
  - Hyper Text Markup Language (linguaggio di marcatura di ipertesti)
  - Come codifico le risorse
- **Protocollo: HTTP**
  - Hyper Text Transfer Protocol (protocollo di trasferimento di ipertesto)
  - Come richiedo/trasferisco le risorse
- **Identificatori: URI (o URL)**
  - Uniform Resource Identifier (o Locator)
  - Come identifico le risorse (ovvero gli indirizzi Web, <http://www.unitn.it/corsi/iu.html>)

15

## Definizione di IPERtesto

---

- **IPERTESTO:**

Il sistema d'ipertesto più conosciuto e più ampio è certamente il World Wide Web di Internet, che utilizza il linguaggio HTML (*HyperText Markup Language*) per definire all'interno del testo istruzioni codificate per il suo funzionamento.

Quale è la differenza tra Testo e Ipertesto?

Molto semplice! L'ipertesto contiene collegamenti (link), e' quindi un insieme di testi collegati da link.

16

## Linguaggi di markup

---

Linguaggio di marcatura del testo:

- Un markup language combina **testo** con **informazioni riguardanti il testo** stesso.
- Le informazioni riguardano la **struttura** nel quale il testo va inserito. Queste informazioni aggiuntive vengono inserite usando i markup.
- Il più noto tra i markup languages è sicuramente **l'HTML**.
- Quello che si produce con un markup language non è il documento stesso, ma un file di **codice e testo** che deve essere poi **interpretato** da una applicazione (nel caso dell'HTML il **browser**)
  
- <nome> è un **tag** (etichetta)
- Es: <markuptag>testo</markuptag>

17

## Che cos'è l'HTML?

---

- **l'HTML** (*Hyper Text Markup Language*) è una applicazione SGML (Standard Generalized Markup Language) conforme allo Standard Internazionale ISO 8879, e viene considerato da tutti il linguaggio standard per le pubblicazioni del World Wide Web.
- Si tratta di un linguaggio di descrizione di documenti ipertestuali orientato soprattutto alla presentazione mediante **browser** (Netscape, Explorer, ecc.).
- E' un linguaggio di **Markup** (marcatura del testo)
- E' un formato **non proprietario** basato su SGML (Standard Generalized Markup Language).
- I documenti HTML possono essere creati da semplici **editor di testo** (persino "Blocco Note")
- Editor di riferimento per il corso: **SciTE**.

18



## Qualche esempio?

---

- Chi vuole vedere qualche esempio di HTML?

... come imparo l'HTML? Posso copiare il codice HTML che trovo nel Web? ...

19



## Che cos'è l'HTML?

---

- Tramite l'HTML l'autore può ad esempio:
  - Pubblicare documenti online con headings (titoli), testo, tabelle, liste, foto, etc.
  - Recuperare informazioni online attraverso links ipertestuali (cioè cliccando).
- **Guida HTML**  
<http://www.html.it/guida/index.html>

20

## Chi decide cosa?

---

- L'HTML è un linguaggio che viene **interpretato** dal browser.
- Nasce il Consorzio **W3C** ([www.w3.org](http://www.w3.org)) (1994 – Tim Berners Lee & CERN) allo scopo di
  - creare standard che tutti i browser devono (o dovrebbero) rispettare.
  - Migliorare i protocolli e i linguaggi per il WWW
  - Sviluppare le potenzialità del web
- Quindi la sintassi dell'HTML è stabilita dal World Wide Web Consortium (*W3C*).

21

## Breve storia dell'HTML

---

- 1990 Nascita - Tim Berners-Lee
- HTML 2.0 – 1995
- HTML 3.2 – 1997
- HTML 4.0 – 1998
- HTML 4.0.1 – 1999
- XHTML 1.0 – 2000
- XHTML 1.1 - Module-based XHTML 2001

22

## Noi tratteremo...

---

- HTML 3.2 Reference Specification
- W3C Recommendation  
*14-Jan-1997*



<http://www.w3.org/TR/REC-html32>

23

## Perché imparare l'HTML?

---

- E' vero che è possibile creare pagine web senza conoscere il codice HTML. Ma con l'HTML:
  - Puoi usare tag che un editor non adoperava.
  - Puoi leggere il codice delle pagine di altre persone e "prendere in prestito" degli effetti che ti interessano.
  - Soprattutto, puoi studiare cosa sono i linguaggi formali e come evolvono.

24

## Installazione Editor

---

Alcuni concetti di Base:

- Differenza tra **Editor** e **Browser!**
- **Cartella personale** (solo i file qui salvati rimangono di login in login)  
crearsi una sottocartella “**infoumanistica**”  
mai spazi nei nomi dei file (meglio!)
- Salvare i file sul disco locale vs guardarli online

25

## Installazione Editor SciTE

---

1. Download del Software SciTE  
<http://prdownloads.sourceforge.net/scintilla/wscite177.zip?download>
2. raggiungibile da <http://www.scintilla.org/SciTE.html>
3. Salvarlo nella Cartella “infoumanistica” così rimane anche per le prossime volte.
4. Lanciare il programma SciTE  
→ Eseguire il file scite.exe con un doppio click sul file

26

## SCITE

---

- Guida a SciTE:  
<http://www.scribd.com/doc/2984299/RSciTE-Guida-alle-Caratteristiche>
- Dove salvo i file?
- Nella cartella “infoumanistica”

27

## Visualizzare l'estensione dei file

---

- Menu → Start
- Pannello di controllo
- Opzioni cartella → visualizzazione:
  - Deselezionare l'opzione  
“Nascondi le estensioni per i tipi di file conosciuti”
- In questo modo saprete sempre se il vostro file è .html, .css, .txt, .xml, .xsl, (oppure .xls !!) ecc.

28

## Uso dell'editor SciTE

---

- Perché usiamo SCITE?
  - *Colorare la sintassi.*  
*Menù Language -> Hypertext*
  
  - *Segnalazione in rosso dell'errore*
  
  - *View -> indentations*
  - *View -> line numbers*
- Posso usare Notepad? Posso usare Dreamweaver?

29

## Struttura Documento HTML

---

- Un documento HTML è costituito da tre parti:
  1. Una linea che contiene la **versione di HTML**.
  2. Una sezione contenente **l'intestazione. (HEAD)**.
  3. Il **corpo (BODY)** che contiene il contenuto del documento.
  
- Ogni documento scritto in HTML deve essere contenuto in un file, la cui **estensione deve essere .htm o .html**

30

## Il mio primo HTML – primo.html

---

- Nominare e salvare il file (**primo.html**)
- <http://virtualtips.wordpress.com/>

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2
Draft//EN">
<html>
  <head>
    <title>Il mio primo HTML</title>
  </head>
  <body>
    <p>Hello, World! </p>
  </body>
</html>
```

31

## Elemento DocType

---

- Seguendo le indicazioni del W3C, Doctype deve essere il primo elemento ad aprire il documento. Questo vuol dire che andrebbe posto prima di <HTML>. Ha il compito di fornire informazioni al server Web che ospita la pagina.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML
3.2 Final//EN">
```

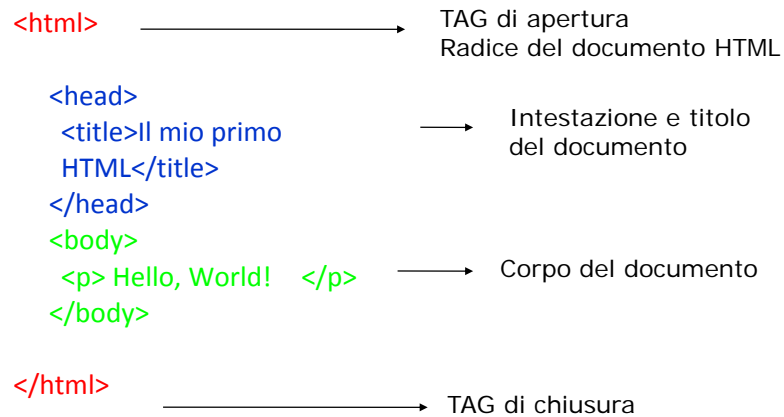
- **HTML PUBLIC**: il documento è pubblico
- **DTD HTML 3.2**: la versione di HTML supportata è la 3.2
- **EN**: la lingua del documento è l'inglese

L'uso di DOCTYPE non è obbligatorio e può essere omissso. Certamente un suo utilizzo aiuta il server Web ad interpretare correttamente il documento.

32

## Analisi primo.html

---



33

## Analisi primo.html

---

- Un documento HTML è normalmente diviso in due sezioni:
  - Testa (**<head>**): Contiene informazioni non immediatamente percepibili, ma che riguardano il modo in cui il documento deve essere letto e interpretato.  
  
Questo è il luogo dove scrivere - ad esempio - i meta-tag (alcuni sono ad esclusivo beneficio dei motori di ricerca), script JavaScript o VbScript, fogli di stile, ecc.
  - Corpo (**<body>**): Qui è racchiuso il contenuto vero e proprio del documento

34



## Elemento Title

---

- L'elemento `<TITLE></TITLE>` è il più utilizzato all'interno del tag `<HEAD>`, in quanto fornisce il titolo alla pagina.
- Il titolo viene solitamente visualizzato dai browser nell'intestazione di pagina.

35



## Analisi primo.html

---

- Importanza dell'indentazione
- Concetto di TAG:
  - Attenzione all'apertura TAG:
  - Attenzione alla chiusura TAG:

36

## Struttura generico TAG HTML

---

- Un generico TAG HTML (elemento) è del tipo:

```
<nometag attr1="val1" attr2="val2" ... >  
  Parte interna (può contenere altri tag)  
</nometag>
```

Esempio: <title> blablaba </title>

37

## Buone abitudini...

---

- Scrivere i tag tutti in minuscolo (o tutti in maiuscolo) – Uniformità.
- Chiudere tutti i tag
- I tag singoli si chiudono con / es.: <br/>  
<img/>
- I valori degli attributi vanno sempre tra “ ”.

38



## Esercizio

---

- <http://www.antoniobucchiarone.it/Esercizi/Esercizi-Lezione1.pdf>
- Esercizio n° 2