



Gabirel Jauregi
Batxilergorako materialak

Web Orriak Sortzen Nvu/KompoZer Erabiliz

Oskar Gómez Txurruka



Euskara Zerbitzua
Ikasmaterialak

Gabirel Jauregi Bilduma
DBHrako eta Batxilergorako materialak

24

WEB ORRIAK SORTZEN Nvu/KompoZer ERABILIZ

Oskar Gómez Txurruka



Vitoria-Gasteiz, 2010

Lan honen bibliografia-erregistroa Eusko Jaurlaritzako Liburutegi Nagusiaren katalogoan aurki daiteke:
<http://www.euskadi.net/ejgvbiblioteka>

Argitaraldia:	1. a, 2010eko otsaila
Ale-kopurua:	500
©	Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazioa Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila
internet:	www.euskadi.net
Argitaratzailea:	Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco Donostia-San Sebastián, 1 - 01010 Vitoria-Gasteiz
Egilea:	Oskar Gómez Txurruka
Fotokonposizioa:	mccgraphics
Inprimaketa:	mccgraphics
ISBN:	978-84-457-3044-7
L.G.	BI-1301/2010

Oharra: Lan hau IRALEn egin da, R400 ikastaroan.

AURKIBIDEA

1.	SARRERA. ZERGATIK ERABILI Nvu/KompoZer?	5
1.1.	Nvu: Web-orriak diseinatzeko software librea	7
1.2.	KompoZer programa.....	7
2.	BEHERA KARGA ETA INSTALAZIOA	9
2.1.	Behera-karga	11
2.2.	Nola instalatu Linux-en	14
3.	WEB ORRIAK SORTZEN	15
3.1.	Oinarrizko printzipioak	17
3.2.	Oinarrizko programazioa HTMLn	19
3.3.	Web-orriak sortzeko softwarea	21
4.	INGURUNE GRAFIKOA	25
4.1.	Hasierako pantaila.....	27
4.2.	Menu-barra	27
4.3.	Konposizio-barra.....	28
4.4.	Formatu-barra	29
4.5.	Edizio-moduak.....	29
4.6.	Beste barra eta leiho batzuk.....	31
5.	NIRE LEHENENGO WEB ORRIA	33
5.1.	Nola sortu web-orria.....	35
5.2.	Web-orrian idazten hasi	36
5.3.	Nola gorde dokumentua.....	37
5.4.	Nola konfiguratu orriaren ezaugarriak	39
5.5.	Erlaitzak nola erabili.....	42
5.6.	Nola bistaratu egindako web-orria	43
6.	FORMATUA EMATEN WEB ORRIARI	45
6.1.	Paragrafoen formatua.....	47
6.2.	Karaktereen formatuak	52
7.	ESTEKAK JARTZEN	57
7.1.	URLak.....	59
7.2.	Esteka motak	60
7.3.	Nola txertatu estekak	60
7.4.	Barneko estekak.....	64
8.	IRUDIAK TXERTATZEN.....	67
8.1.	Formatua aukeratzen.....	69
8.2.	Nola txertatu irudia.....	71
8.3.	Nola txertatu irudia atzeko planoan.....	76

9. TAULAK	79
9.1. Taulak deskribatzen	81
9.2. Taulak sortzen.....	82
9.3. Taulen ezaugarriak ezartzen	83
9.4. Taulen ezaugarriak aldatzen	85
9.5. Gelaxken ezaugarriak aldatzen.....	87
9.6. Beste aldaketa batzuk.....	88
10. ESTILO ORRIAK	93
10.1. Sarrera	95
10.2. Nola erabili estilo-orriak	95
10.3. Nola sortu estilo-arauak	99
10.4. Ariketa praktikoa	100
11. INPRIMAKIAK SORTZEN.....	107
12. TXANTILOIAK SORTZEN	117
12.1. Nola sortu txantiloia bat	119
12.2. Nola erabili sortutako txantiloia	121
13. Nvu/KompoZer PERTSONALIZATZEN.....	123
13.1. Nola pertsonalizatu tresna-barra.....	125
13.2. Nola hobetu programaren funtzionamendua	127
13.3. Nola aldatu programaren itxura.....	128
14. GERUZAK ETA MARKOAK JARTZEN.....	133
14.1. Geruzak jartzen.....	135
14.2. Markoak jartzen	136
15. HTML KODEA BALIDATZEN.....	137
15.1. Nola balidatu web-orri bat.....	139
15.2. Nola balidatu estekak.....	141
16. NOLA PUBLIKATU WEB ORRI BAT	143
16.1. Nola konfiguratu publikazioa	145
16.2. Nola publikatu gure web-orria	146
16.3. Kontuan hartzeko oharra.....	148
17. FTPren BIDEZ (FileZilla) PUBLIKATZEN	149
17.1. Sarrera	151
17.2. Instalazioa	151
17.3. Nola konfiguratu programa.....	156
17.4. Nola lan egin FileZilla programarekin	159
18. TEKLATUKO LASTERBIDEAK.....	167
18.1. Lasterbide orokorrak.....	169
18.2. Edizio-lasterbideak	170
18.3. Laguntza-lasterbideak.....	170
19. ARIKETAK.....	171
20. ERABILITAKO MATERIALAK	175

*Sarrera. Zergatik erabili
Nvu/KompoZer?*

1

Interneten hastapenetan, derrigorrean erabili behar zen HTML programazio-lengoaia web-orriak sortzeko; horrek, baina, nekagarri bihurtzen zuen web-orrien diseinua. Gaur egun, edizio-programak ditugu eskuragarri lana errazteko. Programa horietako bat erabiltzen ikasiko dugu eskuliburu honetan: Nvu/KompoZer.

1.1. NVU: WEB ORRIAK DISEINATZEKO SOFTWARE LIBREA

Nvu programak *-N-view* bezala ahoskatzen da, *ikuspen berria* du esanahia (*new view*, *ingelesez*). Web-orrien editore libre eta doakoa da; horrez gain, kode irekikoa da (*open source*). Horrela, edonork erabil dezake programa ordaindu gabe, bai eta iturburu-kodean aldaketak egin ere, behar berezietara egokitzeko.

Bestalde, oso erraza da erabiltzeko: web-orri erakargarriak eta diseinu profesionalekoak sortuko ditu erabiltzaileak, HTML lengoaia errotik ezagutu gabe.

Sistema eragile batzuetan erabil daiteke; hau da, plataforma anitzekoa da. Web-orriak sortzeko ezaugarri interesgarriak eskaintzen ditu: besteak beste, FTP integratua, intuiziozko edizio-gunea, koloreetarako editore erabilerraza, eta hasiberrientzako CSS editore eraginkorra.

Horrez gain, USB memoriatarako bertsio bat dago; horrela, disko gogorrean instalatu beharrean, zuzenean erabil daiteke.

1.2. KompoZer PROGRAMA

KompoZer programak Nvu programari jarraipena ematen dio: oinarrizko kode bera du, eta etengabeko garapenean dago; beraz, Nvu programaren eguneratze bat dela esan dezakegu. Nvu deitura Linspire enpresaren marka erregistratua denez, izena aldatu behar izan zaio: KompoZer, hain zuzen.

Nvu programak zituen errore asko konpondu egin dira KompoZer programan: CSS editorearenak, besteak beste.

DreamWeaver programa erabiltzen dakitenak gustura sentituko dira KompoZer programarekin. Izan ere, *Adobe CS3* eta *DreamWeaver* programekin alderatuta, emaitza onak izan ditu KompoZer programak.

Honako hauek dira KompoZer programak dituen ezaugarri batzuk:

- FTP-guneen administratzailea: Zerbitzariekiko komunikazioa kudeatzen du baliabide honek.
- Koloreak hautatzeko modu berria: Koloreen hautaketa hobetu egin da KompoZer programan. Oinarrizko koloreak (berdea, urdina eta gorria) aukera daitezke, bai eta haien saturazioa eta distira ere. Dena den, eta nahi izanez gero, saguarekin zuzenean aukera dezakegu behar dugun kolorea.

- Erlaitzak: Erlaitzak erabiltzeak lana errazten dio erabiltzaileari; izan ere, erlaitz batekin baino gehiagorekin egin daiteke lan aldi berean, eta bakoitzean, *desegin* eta *berregin* erremintak erabil daitezke.
- Ataza-barren pertsonalizazioa: Gure beharren arabera, ataza-barretan agertu behar duten botoiak aukera ditzakegu.

*Behera-karga eta
instalazioa*

2

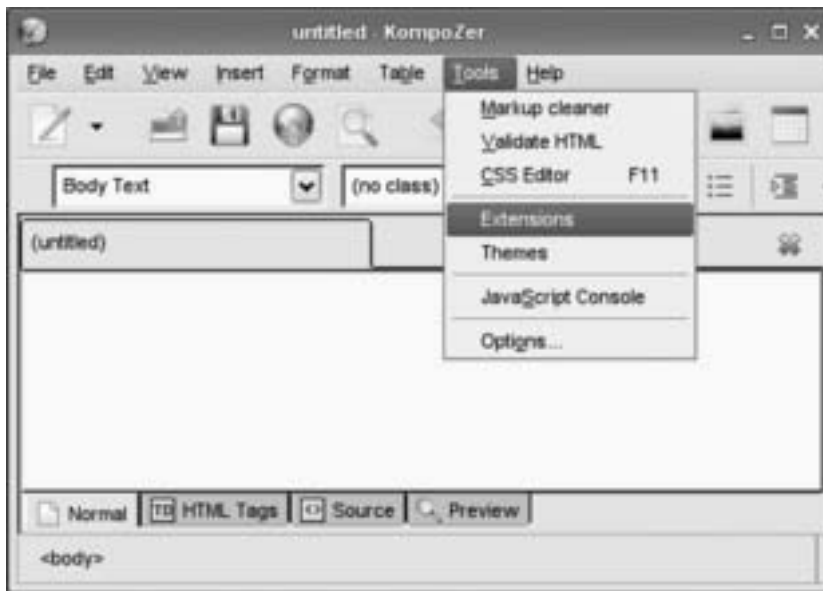
2.1. BEHERA KARGA

Nvu software libreko programa bat da, eta oraindik ez du bertsio finkorik. Azken bertsioa, *Nvu 1.0 Preview Release*, 2005eko apirilaren 14an sortu zen. Haren ezaugarrietako bat nabarmentzarren, plataforma anitzekoa dela esan dezakegu; hau da, Windows, Mac OS X eta OS2 sistema eragileekin funtziona dezake.

Beste proiektu bati esker, gaztelaniaz instala daiteke. Horretarako, fitxategia Internetetik jaitsi, eta besterik gabe instalatu behar da. Bertsio eramangarria ere badago disko gogorrean edota USBn erabiltzeko: *Nvu 1.0 rev 5*, hain zuzen.

KompoZer 0.7.10 zip formatuan dago; Nvu bezala, ingelesez. Gaztelaniaz jartzeko zer prozedura erabili behar dugun azalduko dugu (zoritxarrez, ez dago euskarazko bertsiorik). Hona hemen egin behar diren pausoak:

- A. Instalatu programa (ingelesez).
- B. Jaitsi Internetetik XPI hizkuntza-pakete egokia (programa bakoitzak berea du).
- C. Exekutatu programa, eta aukeratu *Tools/Extensions*:



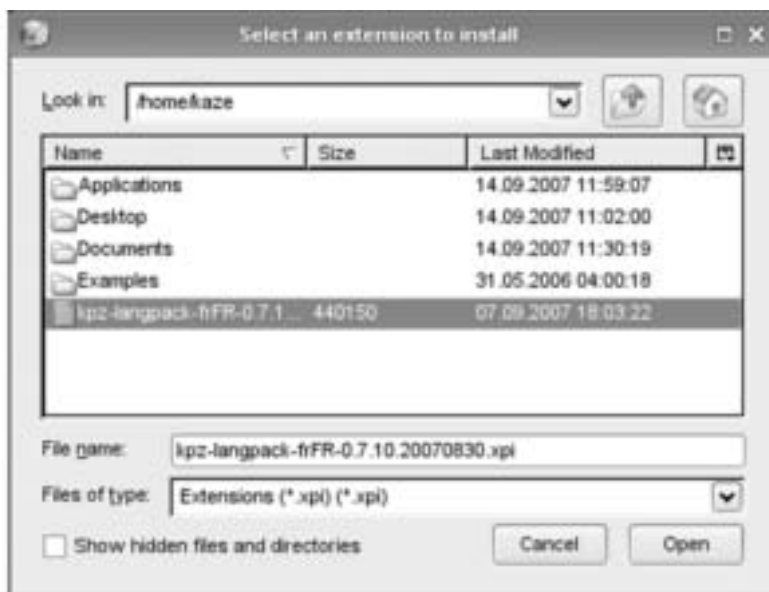
1. irudia

D. Sakatu *Install* botoia.



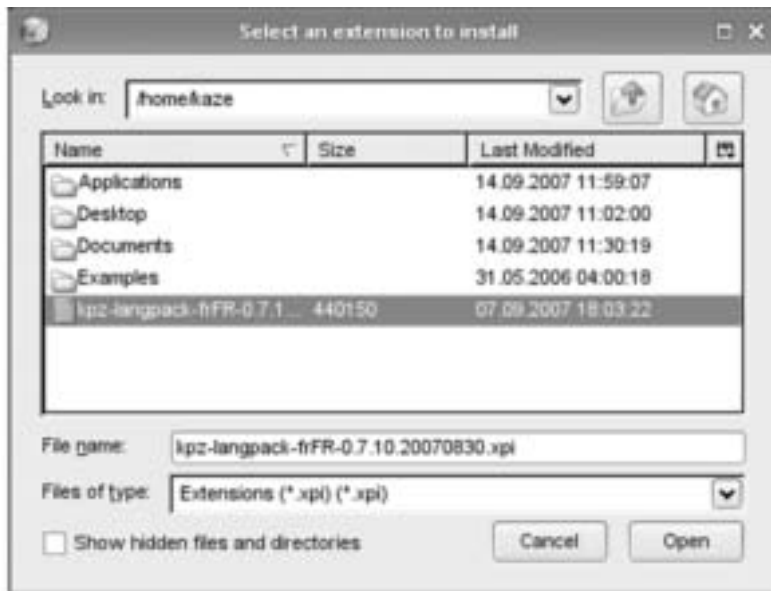
2. irudia

E. Topatu jaitsitako XPIa disko gogorrean, eta aukeratu.



3. irudia

F. Sakatu *Install Now*.



4. irudia

G. Behin instalatuta, berrabiarazi Nvu/KompoZer hizkuntza-aldaketa aktibatzeko.



5. irudia

2.2. NOLA INSTALATU LINUX-EN

Gure programa *Debian* pakete moduan dago eskuragarri, eta *Synaptic* pakete-kudeatzailearen bidez instala daiteke. Kudeatzaile hori *Guadalinex V.3* delakoan dago. Hona instalatzeko erabili behar den prozesua:

- A. Sakatu *Bilatu* botoia, eta sartu Nvu-n.
- B. Aukeratu gure programarekin lotuta dauden paketeak, eta sakatu *Aplikatu* botoia.

Komandoak erabiliz, pauso hauek egin behar dira instalatzeko:

- A. Deskargatu *Nvu-1.0.es-ES.linux-i686.tar.bz2*.
- B. Deskonprimitu */usr/local*-ean *mc* programa edo komando hauek erabiliz:

- *bunzip2 nvu-1.0.es-ES.linux-i686.tar.bz2*
- *tar -xf nvu-1.0.es-ES.linux-i686.tar -C /usr/local*

- C. Eman irakurtzeko baimena sistemaren erabiltzaile guztiei:

- *chmod a+rX /usr/local/nvu-1.0 -R*

- D. Hala eginez, edozein erabiltzailek sor dezake programaren jaurtitzaila helbide honetan: */usr/local/nvu-1.0-linux/nvu*; eta, nahi izanez gero, */usr/local/nvu-1.0-linux/iconsean* dauden ikonoak erabili.

Web-orriak sortzen

3

3.1. OINARRIZKO PRINTZIPIOAK

3.1.1. Zer da web-orria?

Web-orria *World Wide Web*-eko dokumentua da. *World Wide Web Consortium*ek (W3C) zer estandar bete behar diren ezartzen du. HTML edo XHTML formatuan idazten dira (SGML eta XML estandarretatik sortutako formatuak, hurrenez hurren).

Ohiko web-orri batek honako elementu hauek ditu: testua, irudiak, eta sareko beste dokumentu batzuetarako hiperestekak. Baina beste elementu batzuk ere txerta ditzakegu: animazioak, soinuak, *Java* programak eta bestelako edozein dokumentu, *plugin*ak eta beste teknologia batzuk erabiliz.

Gaur egungo web-orriak gero eta dinamikoagoak dira; hau da, helburua ez da erabiltzeak informazioa ikustea bakarrik, parte hartzea baizik. Horretarako, menu interaktiboak, inkestak, bozketak, etab. erabiltzen dira.

Normalean, web-orrietan argazkiak jartzeko, JPEG formatua erabiltzen da. Bestelako irudietarako –diagramak, marrazkiak, grafikoak, etab.–, GIF edo PNG formatuak dira nagusi. Horiek ere argazkietarako balio dute, baina ez dira JPEG bezain egokiak. Izan ere, JPEG formatuan, jaitsi egin daiteke definizioa, eta horrek asko laguntzen du orriaren pisua altua izan ez dadin.

Animazioetarako, GIF eta PNG erabiltzen dira pixel gardenak dituzten irudietan. Pixel partzialki gardenak dituztenetan, PNG bakarrik erabiltzen da. Horrez gain, esan beharra dago Internet Explorer nabigatzaileak ez duela pixel partzialki gardenik onartzen, ez baitu W3C estandarra betetzen.

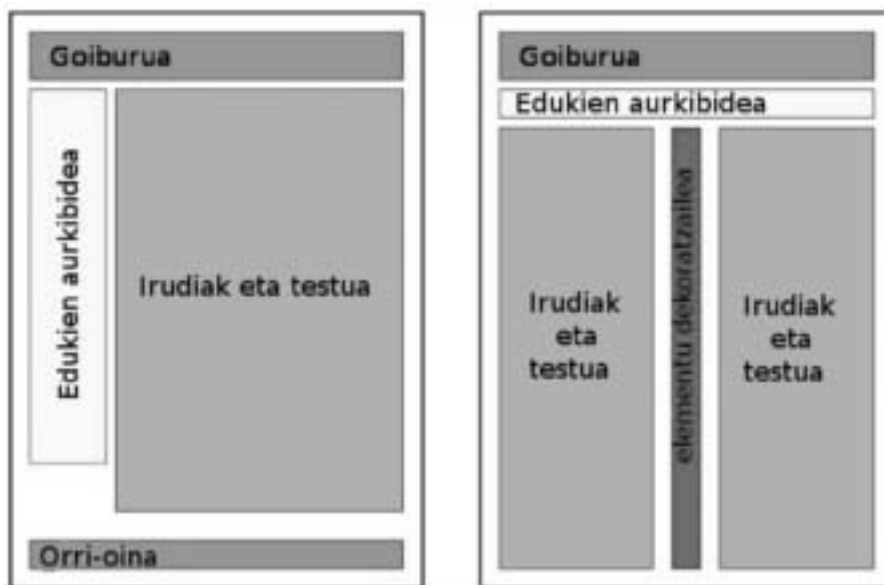
3.1.2. Web-orriko edukiaren gainean

Web-orriak ondo antolatutako dokumentua izan behar du, baita argia ere, zientzia-idazki baten edo literatura-saiakera txiki baten antzera. Lehenik eta behin, gaia ondo zehaztuko dugu; ondoren, ezinbestekoa da edukiak ondo antolatzea eta hierarkizatzea. Haien artean harreman ez-sekuentziala baldin badago, estekak edo hiperestekak erabil ditzakegu.

3.1.3. Diseinua eta aurkezpena

Edukien antolaerak bezala, web-orriaren diseinuak eta edukien aurkezpenak patroi argiei jarraitu behar diete: koloreak, formak, nola kokatu leihoak nabigatzailean, etab. Sinpletasunaren eta estetikaren arteko oreka topatu behar da. Horren adibide ona *Googleren* web-orria dugu: sinplea baina erakargarria.

Interneten milioika orri ditugu aztergai. Beraz, gure web-orria egiten hasi baino lehen, komeni zaigu batzuk aztertzea, baita haien iturburu-kodeak ere.



6. irudia

Aurreko irudian, web-orri biren edukiak nola dauden banatuta ikus daiteke.

3.1.4. Ostatatze-zerbitzuak

Ostatatze-zerbitzuarekin —*web hosting*, ingelesez—, Internet-erabiltzaileek nahi duten informazioa gorde dezakete: irudiak, bideoa, sarean ikusgai izango diren web-orriak, etab. *Web host* horiek enpresak dira, eta beren bezeroei bakarrik eskaintzen diete lekua zerbitzari batean. Hala ere, Interneteko sarbide-hornitzaile askok ostatatze-zerbitzua ere ematen dute; gainera, sareko hainbat lekutan doan topa daitezke zerbitzu hauek, betiere publizitatearen truke.

3.1.5. Web-orriak sortzen, publikatzen eta nabigatzen

Web-orriak sortzen hasi baino lehen, argi bereizi behar ditugu *sortzea*, *publikatzea* eta *nabigatzea* kontzeptuak.

Web-orria ordenagailuko disko gogorrean sortuko dugu (egitura lokalean). Ondoren, FTP protokoloa erabiliz, zerbitzarian —urruneko egitura— publikatuko dugu. Zerbitzari hori ordenagailua besterik ez da, eta identifikatzeko erabiltzaile-izena eta pasahitza sartu beharko ditugu (ostatatze-zerbitzuko enpresak emandakoak).



7. irudia

Behin informazioa gure zerbitzarian eskegita, zerbitzari horrek web-helbidea emango dio gure web-orriari sarean edonork ikus dezan. URL —*Uniform Resource Locator*— ere deitzen zaio web-helbideari.

3.1.6. Nola antolatu fitxategiak

Web-orriak mota askotako fitxategiak izan ditzake: HTMLn kodifikatutako fitxategiak, irudiak, etab. Beraz, oso garrantzitsua da erabiliko ditugun fitxategiak ondo antolatzea. Hasteko, beti sortuko dugu fitxategi bat, *index.html* izeneko edo *default.html* izeneko, web-dokumentuaren aurkibidea izango dena. Nabigatzaileak, web-orria irakurtzen hastean, beti bilatuko du horietako bat.

Sortuko ditugun fitxategien izenek sinpleak eta ulergarriak izan behar dute, lana erraztearren. Kontuan izan behar dugu bereizi egiten direla letra larriak eta xeheak; beraz, komeni da letra xeheak erabiltzea beti. Aldi berean, ez dira erabili behar karaktere bereziak; besteak beste, ñ, á, é, ó, â...

Web-fitxategien luzapena *.html* edo *.htm* izan daiteke; baina gomendatzen da, bat aukeratzen bada, fitxategi guztietan erabiltzea. Dena den, *.html* luzapena da egokiena.

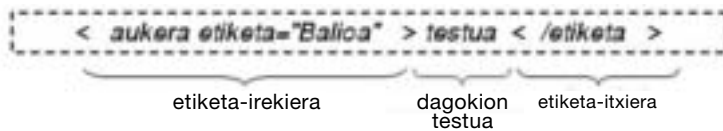
Fitxategi askorekin lan egiten ez badugu, komeni da direktorio batean jartzea guztiak; horrela, fitxategien arteko harremanetan ez dugu arazorik izango. Beharrezkoa bada, direktorio gehiago ere erabil daiteke.

3.2. OINARRIZKO PROGRAMAZIOA HTMLn

3.2.1. HTMLren definizioa

HiperText Markup Language (HTML) —hipertestua markatzeko lengoia, euskaraz— web-orriak sortzeko erabiltzen den lengoia da. Horren bidez, ordenagailuek informazioa elkartrukutzen dute.

HTMLn idatzitako web-orria edozein testu-editoretan irakur daiteke. Ikus dezagun adibide bat:



8. irudia

3.2.2. Funtsezko etiketak

Dokumentu guztietan agertu behar duten HTMLren oinarrizko etiketak hauek dira:

— `<HTML>`: Etiketa honek HTML dokumentuaren hasieran jartzen da, eta HTML-kodea dela adierazten dio nabigatzaileari.

— `<HEAD>`: HTML dokumentuaren goiburua da. Erakusten ez den informazioa izan dezake. Barruan, honako hauek topa ditzakegu:

- `<TITLE>`: Orriaren titulua definitzen du; orokorrean, leihoaren goiko aldeko titulubarran agertzen da.
- `<LINK>`: Honen barruan, ezaugarri garatuak definituko ditugu. Adibidez, estilo-orriak:

```
<link rel="stylesheet" href="/style.css" type="text/css">
```

— `<BODY>`: Dokumentuaren gorputza edo oinarrizko edukia definitzen du. Honen barruan dagoena nabigatzailean ikusiko da, eta bertan orri osoaren ezaugarriak defini daitezke. Besteak beste, etiketa hauek topa ditzakegu:

- `<H1>`, `<H2>` ... `<H6>`: Goiburuetarako eta dokumentuaren tituluetarako letra-tamainak.
- `<P>`: Paragrafo berria.
- `
`: Lerro-jauzia.
- `<TABLE>`: Taula baten hasiera. Lerroak `<TR>`rekin identifikatzen dira; eta barneko gelaxkak, `<TD>`rekin.
- `<A>`: Web-orriaren barruan edo kanpoan hiperesteka dagoela adierazten du. *href* definitu beharreko helbidea da. Adibidez: `Google` jarritz, honela agertuko da gure web-orrian: Google
- `<DIV>`: Gune berezi baten hasiera web-orrian.
- ``: Nabigatzailean erakusteko irudi bat dagoela adierazten du.
- ``````: Zerrendak jartzeko modu erabiliena da.

3.2.3. Oinarrizko web-orriaren adibidea



9. irudia

3.3. WEB ORRIAK SORTZEKO SOFTWAREA

3.3.1. Programa motak

HTML kodea oso ondo ezagutuz gero, oinarrizko edozein testu-editorerekin egin genezake gure web-orria. Baina hori ez da praktikoa, merkatuan software asko baitago helburu horretarako. Normalean, WYSIWYG motakoak dira; hau da, “zer ikusi, hura lortu” (alegia, *What You See Is What You Get*, ingelesez). Programa horiekin, testu-prozesadorea izango balitz bezala editatzen da web-orria, eta pantailan ikusten dena eta sarean ikusiko dena berdin-berdinak dira.

Bestalde, gure beharrak ikusita, editatze-programa bat edo beste aukeratuko dugu, zenbat orri publikatzeko asmoa dugun, zer-nolako itxura eta edukiak izango dituen web-orriak, eta jakina, gure aurrekontua zenbatekoa den. Dena den, software librea ere badago; besteak beste, Nvu/KompoZer, aztertzen ari garen programa, hain zuzen ere.

Hurrengo ataletan, softwarearen adibideak aztertuko ditugu, mota bietakoak: merkatuko softwarea eta software librea.

3.3.2. Merkatuko softwarea

— *Microsoft FrontPage:*



10. irudia

Microsoft enpresaren software honek ez du betetzen W3C estandarra. Beraz, enpresa horren nabigatzailean bakarrik funtzionatzen du ondo: *Internet Explorer*ean, hain zuzen.

Hortaz, agerian dago ez dela aukera egokia gure web-orriak edozein esploratzailearekin ikusi nahi baditugu.

— *Adobe Dreamweaver (Macromedia):*

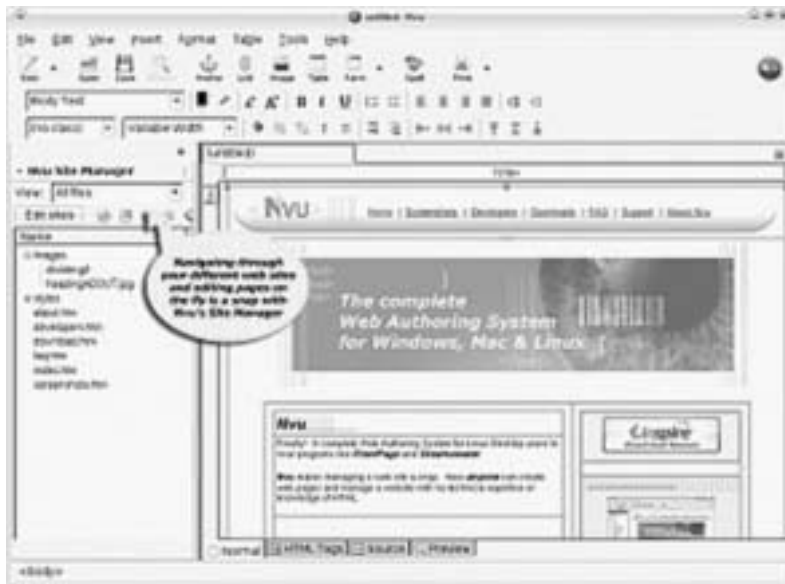


11. irudia

Potentzia handiko programa da, eta, aldi berean, malgua eta moldagarria. Ezaugarri horiek guztiak direla eta, seguruena, gehien erabilitako programa izatera heldu da.

3.3.3. Software librea

— Nvu:



12. irudia

Web-orrien editore hau etengabe garatzen ari da. *Mozilla Composer*en oinordekoa da (*Netscaper*en barruan sartzen zen web-editorearena, hain zuzen).

Aukera oso egokia da web-diseinuan sartu berri direnentzat: erabiltzeko erraza da, eta, kode irekikoa denez, programatzen dakitenez programa-kodearen edozein aldaketa egin dezakete.

— Amaya:



13. irudia

Programa hau editorea eta web-nabigatzailea da aldi berean. Ezaugarri hori dela eta, erakargarria da erabiltzaile trebeentzat.

— *Quanta:*



14. irudia

Programa honek, zoritzarrez, Linuxen bakarrik funtzionatzen du. Sistema eragile horren erabiltzaileen artean da arrakastatsua.

Ingurune grafikoa

4

Behin programa instalatuta, testu-prozesadore bat balitz bezala sor dezakegu gure web-orria. Ikus ditzagun hasierako pantaila eta beraren atalak.

4.1. HASIERAKO PANTAILA



15. irudia

Hasierako pantailak berdinak dira Windows-en eta Linux-en. Itxuran, dena den, aldaketa txikiak izan daitezke sistema eragilearen bertsioaren eta konfigurazioaren arabera, baina ez oinarrizko elementuetan.

4.2. MENU BARRA



16. irudia

Hau da aztertuko dugun lehenengo barra. Windows-eko ohikoak dira barra honetan agertzen diren elementuak, eta, haien gainean sakatuz, goitibeherako menuak zabaltzen dira. Dena den, aukera horietako batzuk botoi-barran daude, eta teklen konbinazioak erabiliz ere exekuta daitezke.

4.3. KONPOSIZIO BARRA

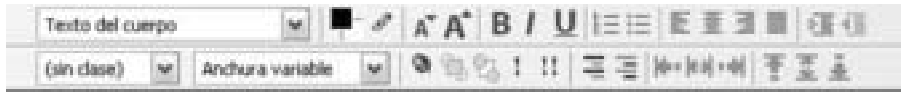


3. irudia

Hona bigarren barra. Web-orrien diseinurako ohiko eragiketak agertzen dira. Honako hauek dira botoi erabilienak:

- *Berria (Nuevo)*: Dokumentu edo orri berria sortzeko balio du.
- *Ireki (Abrir)*: Aurretik sortutako web-orria zabaltzen du.
- *Gorde (Guardar)*: Sortzen ari garen orria gordetzen du (izena jartzeko eskatuko du programak).
- *Publikatu (Publicar)*: Interneteko gure zerbitzariari bidaliko dio web-orria, sarean ikusgai egon dadin.
- *Barneko esteka (Enlace interno)*: Izenak dioen bezala, orriaren barnean estekak sortzeko balio du.
- *Esteka (Enlace)*: Beste orrietarako estekak sortzeko erabiltzen da.
- *Irudia (Imagen)*: Nahi dugun irudia aukera dezakegu gure orrian txertatzeko.
- *Taula (Tabla)*: Taula bat txertatzeko leihoa zabaltzen du (lerro eta zutabeen kopuruak aukera ditzakegu).
- *Inprimakia (Formulario)*: Sortu nahi dugun inprimakiaren ezaugarrien leihoa zabaltzeko du programak.
- *Ortografia (Ortografía)*: Gure testuaren ortografia-akatsak zuzentzen ditu.
- *Inprimatu (Imprimir)*: Sortzen ari garen web-orria inprimatzen du.

4.4. FORMATU BARRA



18. irudia

Barra hau ere askotan erabiliko dugu. Ezkerretik eskuinera begiratuta, honako elementu hauek dira aipagarrienak:

- *Paragrafoaren formatua (Formato de párrafo)*: Menu bat agertuko da, eta bertan gure paragrafoaren formatua aukera dezakegu.
- *Letra mota (Tipo de letra)*: Menu honetan, erabili nahi dugun letra mota aukeratuko dugu.
- *Kolorea (Color)*: Hitza edo paragrafoa nabarmentzeko, testuaren kolorea alda dezakegu.
- *Tamaina (Tamaño)*: Letraren tamaina aukeratuko dugu.
- *Lodia, Etzana, Azpimarratua [Negrita (B), Cursiva (I), Subrayado (U)]*: Hitzak nabarmentzeko erabiltzen dira.
- *Zerrendak (Listas)*: Hierarkizatutako zerrendak sortzeko balio du.
- *Lerrokatzea (Justificación)*: Testua pantailan kokatzeko balio du: ezkerrean, erdian, eskuinean edo justifikatuta (marjina artean banatuta, hain zuzen).
- *Koxkak (Sangrías)*: Aukeratutako paragrafoen ezkerreko eta eskuineko marjinak egoitu daitezke.

4.5. EDIZIO MODUAK

Web-orria editatzeko modu bat baino gehiago daude. Modu batetik bestera pasatzeko, erlaitzean sakatu besterik ez da egin behar.



19. irudia

- Editatzeko modu arrunta (*Normal*): Modu honetan, orria WYSIWYG eran agertzen da (“zer ikusi, hura lortu”, alegia). Beraz, Interneten agertuko den moduan lantzen dugu orria. Dena den, guneak eta objektuak hobeto manipulatzearren, lauki batzuen barruan agertzen dira (gero ikusiko ez direnak). Era berean, objektu dinamikoak ere ez dira ikusiko.
- *HTML etiketak (Etiquetas HTML)*: Kolore horia duten HTML etiketak ikusten dira web-orrian.



20. irudia

- *Iturburu-kodea (Código fuente)*: Bistaratzeko modu honetan, HTML kodea testu lauan edita daiteke.



21. irudia

- *Aurrebista (Vista preliminar)*: Gure web-orria nabigatzailean agertuko den bezala ikusiko dugu. Bista honetan ere, testuen eta objektuen formatuak edita daitezke.

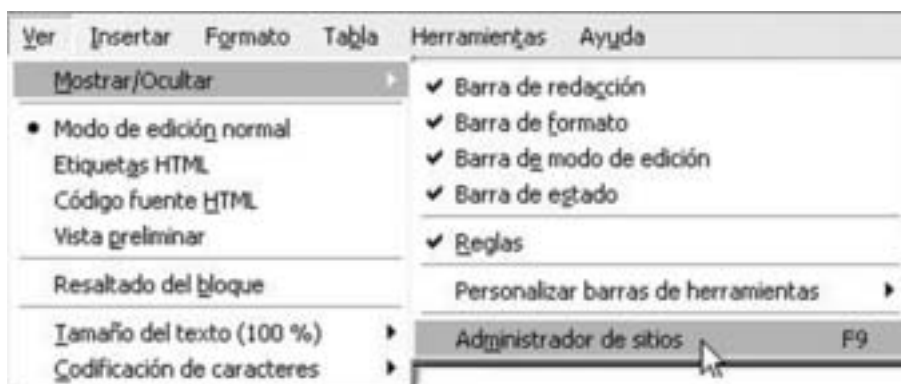
4.6. BESTE BARRA ETA LEIHO BATZUK

- *Titulu-barra*: Pantailaren goiko aldean dago. Ezkerrean, web-orriaren titulua agertzen da, bai eta artxiboaren izena ere, gorde badugu. Eskuinean, berriz, leihoaren kontrol-botoiak: minimizatzea, maximizatzea eta ixtekoa, alegia.



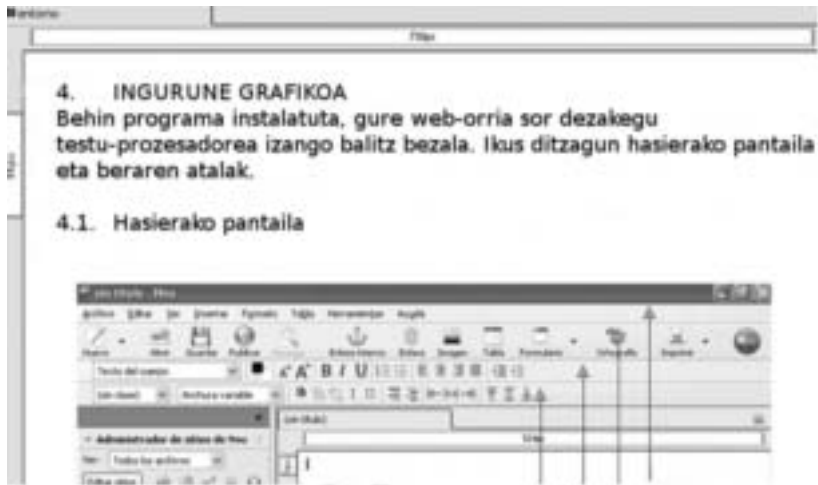
22. irudia

- *Webguneen administrazio-leihoa (Administrador de sitios)*: Leiho honetan sartzeko, honako hau aukeratu behar dugu: *Ver/Mostrar-ocultar/Administrador de sitios*. Horren helburua da gure webguneko orrietara azkarrago heltzea. Aldi berean, web-orria publikatu badugu, zerbitzarian bertan edita dezakegu, disko gogorrean gorde gabe.



23. irudia

- *Ediziogunea*: Gune honetan, gure orriak diseinatu eta editatuko ditugu; langunea da, hain zuzen. Goiko aldean, zabaldutako orriak agertzen dira, eta, dagokien erlaitzean klik eginez, batetik bestera pasa gaitezke. Objektuen tamaina kontrolatzearen, erregelak ikusgai jar daitezke, honako hau eginez: *ver/mostrar-ocultar/reglas*



24. irudia

- *Egoera-barra*: Prozesuaren informazioa ematen du, eta, barra honen bidez, etiketak aukera ditzakegu eta dagozkion ezaugarriak alda daitezke.

```
<body> <div class="itemizedlist"> <ul> <li>
```

25. irudia

*Nire lehenengo
web-orria*

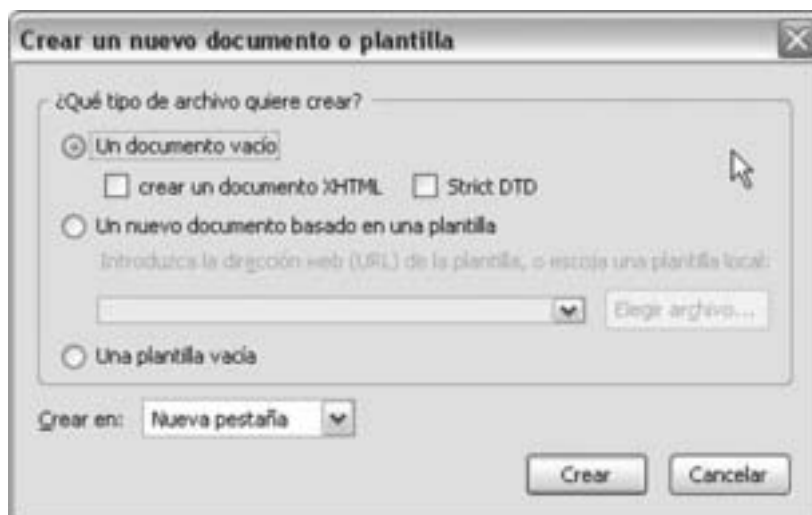
5

5.1. NOLA SORTU WEB ORRIA

Modu bi daude web-orri berria sortzeko: *Nuevo/Archivo* aukeratuz edo *CTRL-N* sakatuz.



26. irudia



27. irudia

Agertzen den elkarrizketa-koadroan, aukera hauek ditugu:

- *Orri hutsa (Un documento vacío) sortzea*: Honetan, XHTML estandarra edo Strict DTD hauta dezakegu.
- *Txantilo batean oinarritutako dokumentu berria (Un nuevo documento basado en una plantilla) sortzea*: Aurretik sortutako txantiloian oinarrituta, dokumentu berri bat idaztea.
- *Txantilo hutsa (Una plantilla vacía) sortzea*: Erabilgarria da gure webguneko orri guztiek itxura berdina izatea nahi badugu.

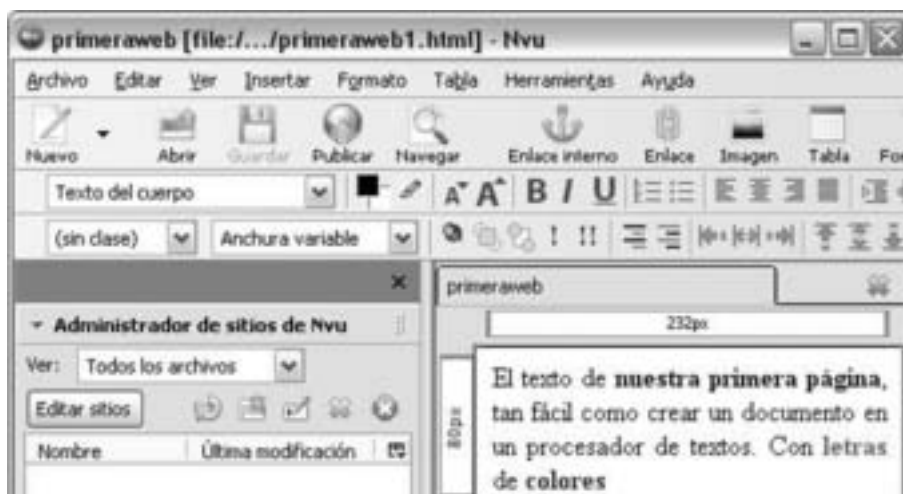
Pantailaren beheko laukian, dokumentu berria non sortu aukera daiteke: erlaitz berri batean edo programaren leiho berri batean.

5.2. WEB ORRIAN IDAZTEN HASI

Nvu programan testuak idazteak ez du inolako zailtasunik, edozein testu-prozesadorekin bezala egiten baita.

Kontuan hartu behar dugu HTMLn karaktere bereziak modu berezian idazten direla, baita zuriuneak ere, beren kodeak erabiliz. Editatzeko modu arrunta (*Normal*) erabiliz gero, Nvu-k automatikoki itzultzen ditu karaktere horiek.

Teklatuan ez dauden beste karaktere eta sinbolo asko ere txerta ditzakegu: *Insertar/Caracteres y Símbolos* aukeratuz. Azken finean, web-orriak izan behar duen itxura lortzea da helburua: testu pertsonalizatuak, koloreak, irudiak, taulak, multimedia-elementuak, etab.



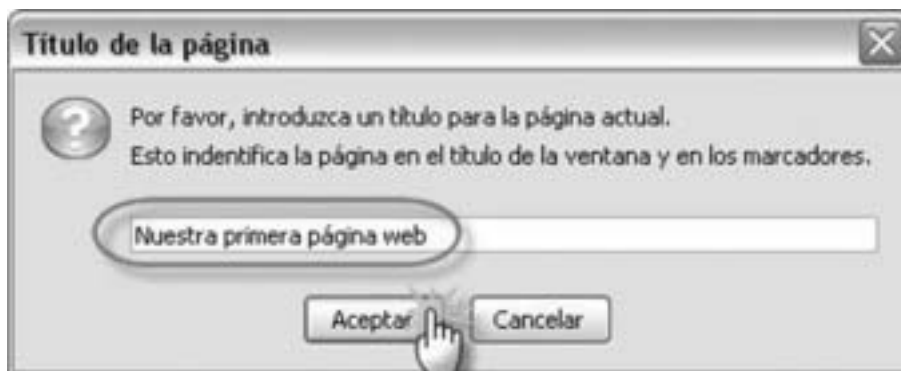
5.3. NOLA GORDE DOKUMENTUA

Beti gorde behar dugu gure web-orria; bestela, programa ixtean, galdu egingo da. Hiru modu daude gordetzeko: *Guardar* botoia sakatuz, CTRL+S teklak erabiliz, eta goiko menuan *Archivo/Guardar como* aukeratuz. Dena den, orria gorde ez badugu, ixterakoan, ea gorde nahi dugun galdetuko digu programak, eta zer izenekin.



29. irudia

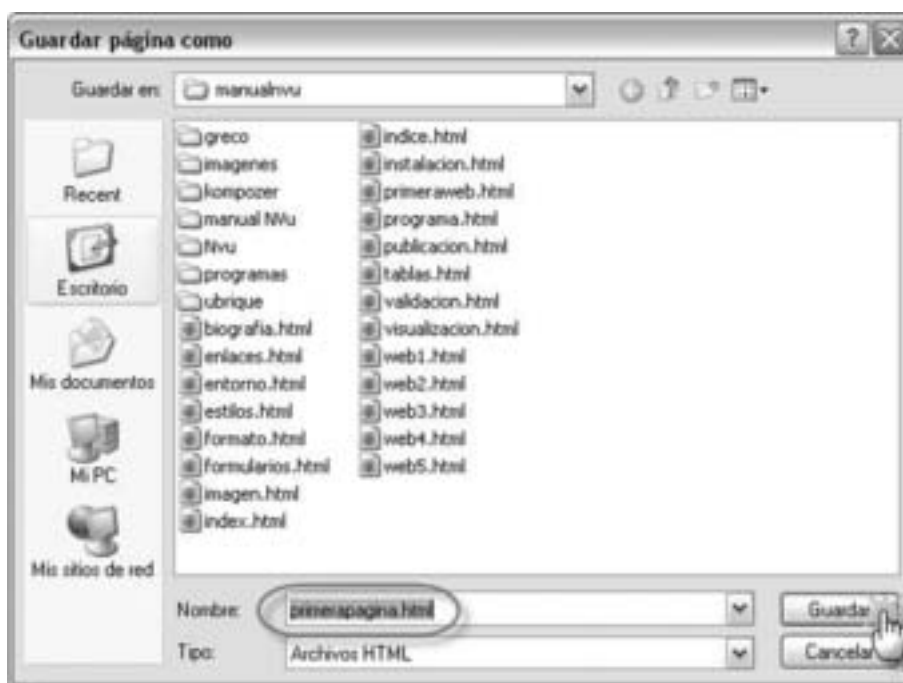
Guardar como aukeratu eta gero, beheko irudiko leihoa agertuko zaigu. Bertan, nahi dugun titulua jarriko diogu gure web-orriari.



30. irudia

Azkenik, artxiboaren izena aukeratuko dugu, bai eta non gorde nahi dugun ere. Izena idazterakoan, hartu beti kontuan honako irizpide hauek:

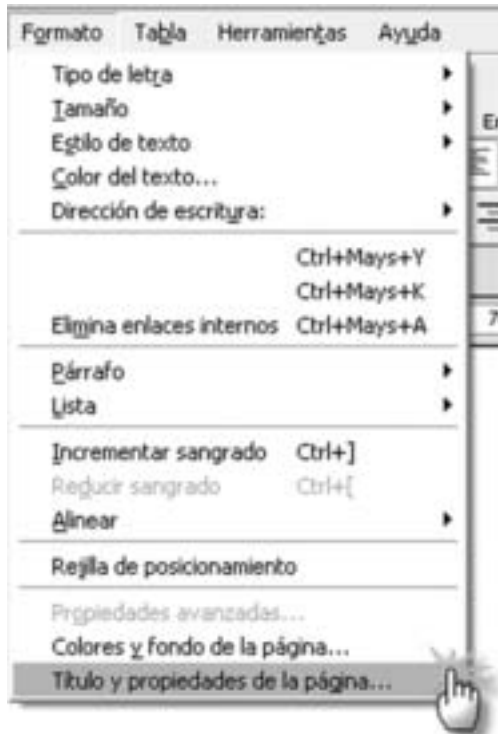
- Erabili letra xehea.
- Ez erabili karaktere bereziak: ñ, azentuak, zuriuneak, etab.
- Ez erabili erreserbatutako karaktereak: izartxoak (asteriskoa), galdera-ikurrak, parentesiak, etab.
- Ez jarri zuriunerik tituluaren hitzen artean, beheko gidoia (“_”) baizik.



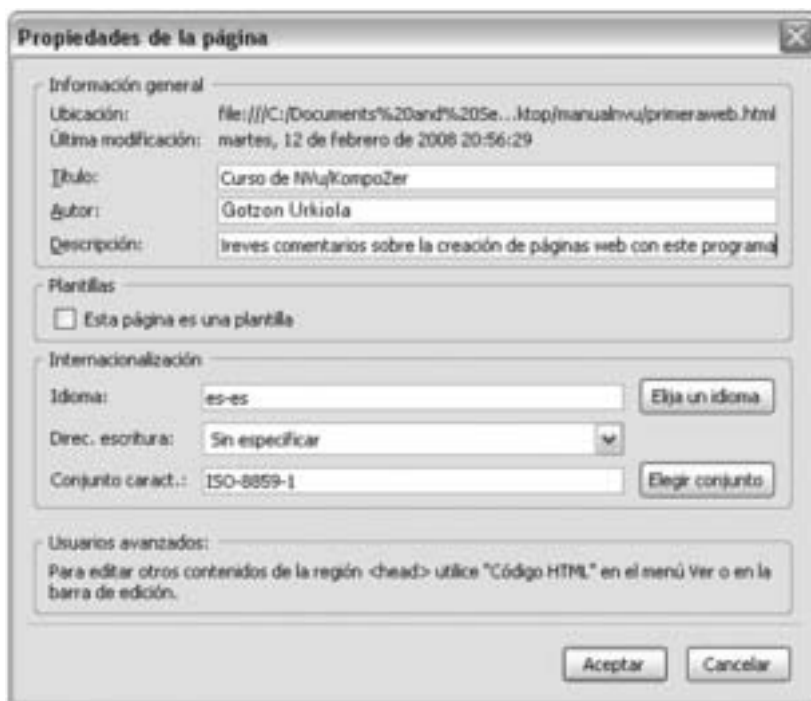
31. irudia

5.4. NOLA KONFIGURATU ORRIAREN EZAUGARRIAK

Web-orriaren itxura konfiguratzeko, ondoren aipatuko ditugun ezaugarri batzuk zehaztu egin behar dira. Horretarako, aukeratu goiko menuan *Formato/Título y propiedades de página*.



32. irudia



33. irudia

- *Informazio orokorrean (Información general)*, honako datu hauek jarriko ditugu: titulu-a, egilea eta orriaren deskripzioa. Oso interesgarria da datu horiek zehaztea, bilatzaile batzuek indexatu egiten baitituzte hor agertzen diren datuak beren datu-baseetan.
- *Orri hau txantiloia da (Esta página es una plantilla)*. Gure web-orria txantiloia dela marka dezakegu. Txantiloiak *.mzt* luzapenarekin gordetzen dira.
- *Nazioartekotasuna (Internacionalización)* izena duen gunean, hizkuntza, eta erabilitako karaktere-jokoak jarriko ditugu. Izan ere, datu horiek garrantzitsuak dira bilatzaileek gure hizkuntza klasifikatzeko, bai eta beste hizkuntzetako ordenagailuetan karaktereak era egokian agertzeko ere.

Formato/Colores y fondo de página aukeratuz, gure orriaren beste ezaugarri batzuk konfiguratu daitezke:

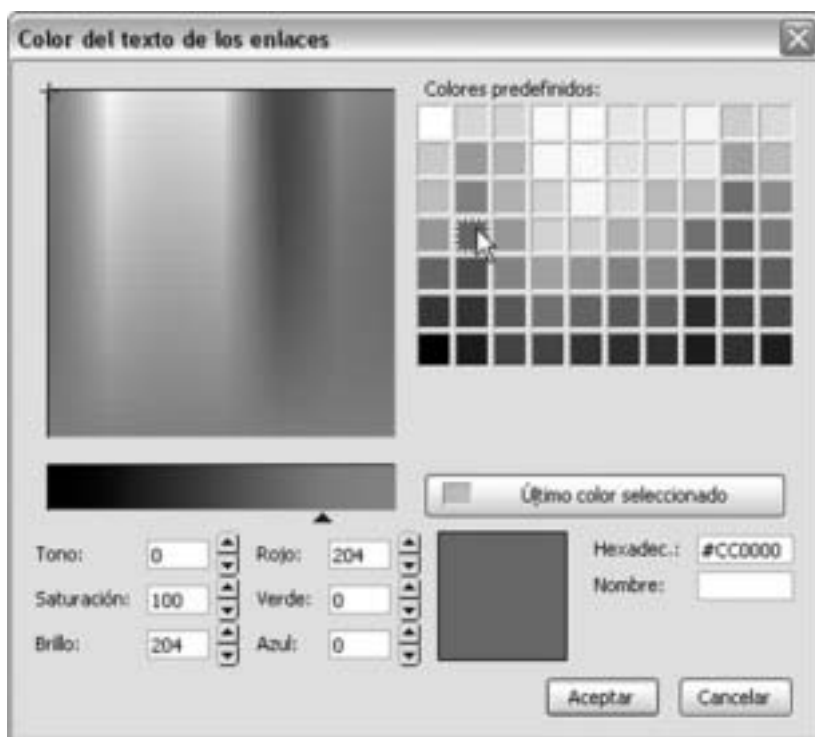


34. irudia



35. irudia

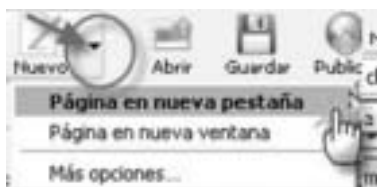
- Modu bi ditugu gure web-orriaren koloreak aukeratzeko: lehenetsiak eta pertsonalizuak. Kolore lehenetsiak aukeratzeko, nabigatzailearen konfigurazioak berak erabakiko du zer kolore erabili testuetan, esteketan eta orriaren atzeko planoan. Kolore pertsonalizatuak aukeratzeko, aldiz, geuk nahi ditugun koloreak jar ditzakegu.



36. irudia

5.5. ERLAITZAK NOLA ERABILI

Nvu-k aukera ematen du dokumentu batzuk aldi berean editatzeko. Horretarako, erlaitzak erabiltzen dira. Beraz, hainbat dokumentu izan ditzakegu zabalik leihoberean, baina erlaitz batean baino gehiagotan kokaturik. Erlaitzak zabaltzeko, sakatu CTRL+T, edo aukeratu *Página en nueva pestaña*, delakoa *Nuevo* ikonoaren goitibeherako menuan.



37. irudia

Erlaitz bakoitzean, dokumentuaren egoera adierazten da; hau da, modifikazioak egin badiugu eta gorde ez baditugu, diskete gorria agertuko zaio erlaitzari ezkerrean.



38. irudia

5.6. NOLA BISTARATU EGINDAKO WEB ORRIA

Behin gure web-orria eginda, nahi dugun nabigatzailearekin bistaratu dezakegu. Horretarako, hiru modu daude:

1. Aukeratu *Archivo/Visualizar página en el navegador*.



39. irudia

2. Sakatu *Navegar* botoia erreminta-barran.



40. irudia

3. Klik egin birritan gordetako web-orriaren gainean, eta nabigatzailean bistaratuko da. Aldaketak eginez gero, ikusi baino lehen, gorde egin behar da.

*Formatua ematen
web-orriari*

6

Ordenagailuaren pantailan testuak irakurtzea ez da gauza erosoia. Horregatik, testuei ahalik eta itxura erakargarriena eta orekatuena eman behar zaie; hau da, testuen formatu egokiena aukeratu behar da.

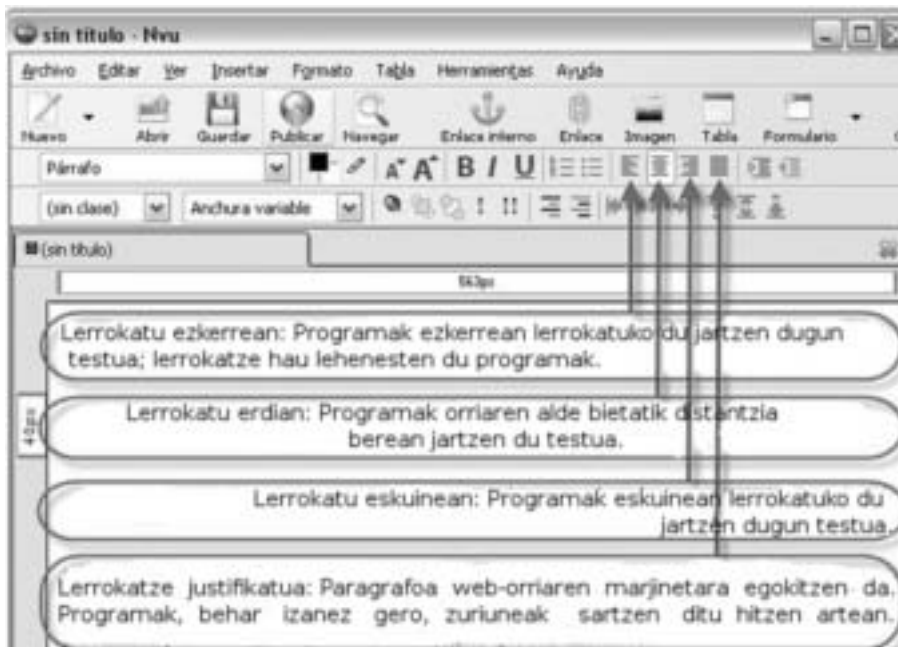
Formatua, paragrafoei eta karaktereei eman diezaiekegu.

6.1. PARAGRAFOEN FORMATUA

Paragrafoen formatuari dagokionez, honako aukera hauek ditugu: lerrokatzea, titulu-estiloak, zerrenda-elementuak eta koskak.

6.1.1. Lerrokatzea

Lerrokatzean, eta hurrengo irudian ikusten den bezala, lau aukera hauek ditugu:



41. irudia

6.1.2. Titulu-estiloak

Gure testuan sekzio edo atal batzuk bereizteko erabiltzen dira titulu-estiloak. Horretarako, HTMLn sei maila daude, eta letra-tamainaren arabera sailka daitezke. Irudian ikus dezakegun bezala, beheranzko ordenan daude: 1. mailatik 6. mailara arte; hau da, handienetik txikienera. Kontuan izan behar dugu estilo horiek birdefinitu egin daitezkeela: CSS estiloak erabiliz, hain zuzen ere.

Estiloak aplikatzeko prozedura honako hau da: nahi dugun testua aukeratu, eta formatu-barrako goitibeherako menuan, titulu-estilo baten gainean klik egin. Hurrengo irudian, ikusiko dugu zer itxura izango duten paragrafoek titulu-estilo horiek erabiliz:



42. irudia

Badago beste modu bat estilo horietara heltzeko: *Formato/Párrafo* aukeratuz, goiko menuan:



43. irudia

Iturburu-kodeari erreparatuz gero, H1-H6 etiketak ikusiko ditugu. Etiketa bakoitzak titulu-estilo bat adierazten du. Haietako bi, testuaren hasieran eta amaieran jartzen dira; beraz, horien artean dagoen testuaren ezaugarriak aukeratutako titulu-estiloarenak dira.

6.1.3. Zerrendak

Gure paragrafoek zerrenda-itxura har dezaten erabiltzen da zerrenda-formatua. Adibidez, gure orriaren aurkibidea sortzeko.

Horretarako, *Formato/lista* aukeratu behar dugu:



44. irudia

Ikusten dugunez, lau aukera ditugu goitibeherako menuan: *No numerada*, *Numerada*, *Término*, *Definición*.

- *Bulet-dun zerrenda (No numerada)*: kasu honetan, zerrenda osatzen duten elementuen aurrean, bulet bat jartzen zaie, hain zuzen. Programak hiru bulet mota eskaintzen dizkigu: zirkulu betea, zirkunferentzia eta lauki betea. Zerrenda horretara, formatu-barrako *Viñetas* botoia sakatuz hel daiteke:



45. irudia

Ikus dezagun adibide bat:

- **Arkitektura**
 - Bernini
 - Borromini
 - **Eskultura**
 - Bernini
 - **Pintura**
 - Caravaggio

- *Zenbakidun zerrenda (Numerada)*: Izenak dioen bezala, zenbakiak edo letrak jartzen dira zerrendako elementuen aurrean. Horretarako, *Formato/Lista/Propiedades de la lista* aukeratuko dugu.



46. irudia

Edozein mementotan alda daitezke zerrendaren ezaugarriak, baita zerrenda mota ere. Horretarako, aurreko pantailara jo behar dugu, bai formatu-menuetik, bai zerrenda gainean kokatuta, eskuineko botoia sakatuz.

Hona zerrenda mota honen adibide bat:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. Sareak <ul style="list-style-type: none"> a. Lan b. Wan 2. Topologiak <ul style="list-style-type: none"> a. Bus b. Erastun c. Izar |
|---|

- *Termino eta definizioa (término y definición)*: Formatu hauek biak, elkarrekin, definizioen zerrendetarako erabiltzen dira. Termino da definitu nahi dugun hitza edo esaldia; beraz, termino-formatua eman beharko diogu. Definizioa da, berriz, jarritako terminoaren azalpena, eta, hortaz, definizio-formatua emango diogu.

Horrelako formatuak, lehen ikusitako bidetik aukeratu ahal izateaz gain, formatu-barra-ko botoietan aukera daitezke: ezkerrekoa terminoa da; eskuinekoa, berriz, definizioa:



47. irudia

Ikus ditzagun adibide bi:

HTML

Web-orriak sortzeko sasilengoaia da.

WWW

World Wide Web

6.1.4. Paragrafoei koskak jartzen

Paragrafoetan koskak jartzeko —hau da, paragrafoa pantailan nahi dugun lekuan kokatzeko—, erabili *Tab* tekla, edota sakatu erreminta-barran *Sangrar-Desangrar texto (Handitu koska-Txikitu koska)* botoiak.



48. irudia

Ez erabili zuriune-barra horretarako, nabigatzaile askotan ez baitira kontuan hartzen zuriuneak. Izan ere, nahiz eta zuriune batzuk jarri, nabigatzaileak lehenengoa bakarrik bis-taratuko du.

6.2. KARAKTEREEN FORMATUAK

Gure testuei nahi dugun itxura emateko balio dute: estiloari, koloreari eta letra motari dago-kienez.



49. irudia

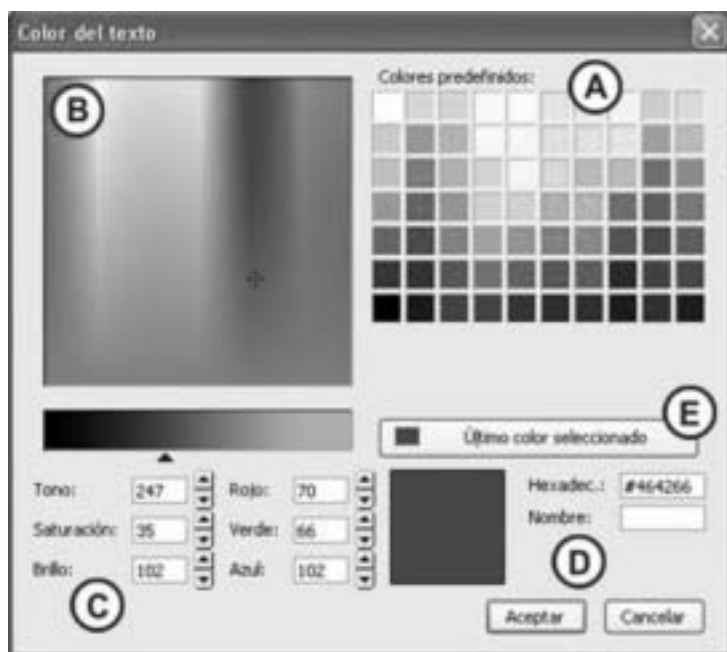
6.2.1. Testu-estiloak

Web-orrian, testu-prozesadoreetan bezala, modu askotan ager daitezke testuak. Honako hauek dira testu-estiloak:

- *Letra lodia (Negrita)*: Ohikoak baino lodiera handiagoko letrak sortzen ditu (**lodia**).
- *Letra etzana (Cursiva)*: Eskuinerantz okertzen du testua (*etzana*).
- *Azpimarratua (Subrayado)*: Marra bat sortzen du testuaren azpian (azpimarratua).
- *Marratua (Tachado)*: Testuaren gainean marra horizontala agertzen da (~~marratua~~).
- *Goi-indizea (Superíndice)*: Testua apur bat gora eramaten du, eta tamaina nabarmen txiki ($X^{\text{goi-indizea}}$).
- *Azpi-indizea (Subíndice)*: Testua apur bat beheara eramaten du, eta tamaina nabarmen txikitu ($X_{\text{azpi-indizea}}$).
- *Zabalera finkoa (Anchura fija)*: Letra bakoitzak zenbat okupatzen duen kontuan izan gabe, zabalera bera ematen zaie letra guztiei.
- *Apurtu gabea (Sin romper)*: Lerro bakar batean ikusiko da testua, tabulazioek inolako eraginik izan gabe.
- Gainerako estiloak ezaugarri bereziko testuetarako erabiltzen dira: aipamenak, laburdurak, akronimoak, programazio-kodeak, aldagaiak, adibideak, etab.

6.2.2. Koloreetako testuak

Testuen kolorea aldatzeko, aurreko kasuan bezala, aukeratu testua, eta jo *Formato/color de textora*. Honako leiho hau agertuko da, nahi dugun kolorea aukera dezagun:



50. irudia

6.2.3. Letra motak

Letra mota bakarra erabiltzeak koherentzia ematen dio dokumentuari. Horren ondorioz, irakurleak erraz topa dezake behar duen informazioa. Aldiz, askotariko tipografia erabiltzeak oztopoak jartzen ditu dokumentuan zehar nabigatzeko, baita informazio-blokeak bereizteko ere.

Bestalde, letra mota jakin bat bistaratzeko, ordenagailu batek bere sistema eragilean instalatuta izan behar du. Beraz, letra mota homogenea erabiltzeaz gain, komeni da sistema eragile gehienetan instalatuta dauden letra motak erabiltzea; bestela, ez dira ondo ikusiko.

Letra mota aukeratzeko, modu bi daude:

- Aukeratu *Formato/Tipo de letra*.



51. irudia

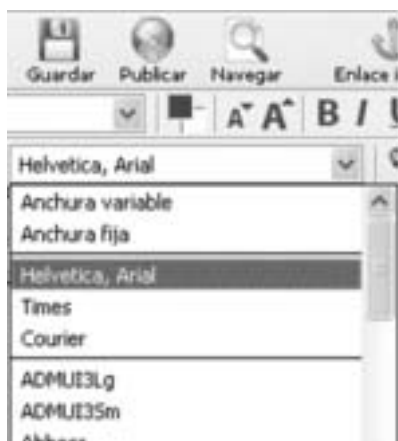
- Zabaldu formatuko erreminta-barra, eta aukeratu nahi den letra mota eta beraren ezau-garriak:

Lehenik eta behin, aukeratutako testuaren letra mota ikusiko dugu; *Helvetica, Arial*, gure kasuan, beheko irudian ikusten den bezala.

Bigarrenik, eta goitibeherako menuan pixka bat beherago, lehen aipatutako letra-zabalerara: *finkoa eta aldakorra* (gogoratu: finkoa aukeratuz gero, letra guztiek leku berdina okupatzen dute).

Hirugarrenik, W3C estandarrak aurretik zehazten dituen letra motak, edozein nabigatzailetan arazorik gabe ikus daitezzen.

Azkenik, gure ordenagailuan instalatuta ditugun letra mota guztiak, alfabetikoki ordenaturik.



52. irudia

Estekak jartzen

7

Web-orriak, testu-dokumentuak izateaz gain, hipertestuak ere badira: estekak eta hiperestekak dituzten dokumentuak, alegia.

Saia gaitezen estekak eta hiperestekak zer diren definitzen: gure dokumentuaren beste atal batekin lotzen duen elementua edo lotura da esteka; hiperesteka, berriz, sareko beste dokumentu batekin lotura sortzen duena. Dena den, hemendik aurrera, estekak deituko diegu bie.

Estekak sortzen duen jauzia egiteko, helburuko URL helbidea —*Uniform Resource Locator*— erabiltzen da. Interneteko dokumentu eta baliabideen helbide orokorra da, hain zuzen; adibidez: <http://www.uzei.com>. Lehenengo zatiak ([http](http://www.uzei.com), gure adibidean), erabili beharreko protokoloa adierazten du; eta gainerakoak (www.uzei.com, gure adibidean), berriz, baliabidearen kokalekuari dagokion IP helbidea —*Internet Protocol*— edo domeinu-izena.

7.1. URLak

Lehen ikusi dugun bezala, sarean modu estandarrean baliabideak topatzeko erabiltzen ditugu URLak. Baliabide horiek honako hauek izan daitezke: irudiak, soinuak, animazioak, eta orokorrean nabigatzaileak erabil dezakeen informazioa.

Ikus dezagun zer esan nahi duten URL jakin baten elementuek:

http://www.espaciolatino.com/horoscopo/index.htm

- *http*: Erabilitako protokoloa da; hau da, ordenagailuen arteko komunikazio-arauak ezartzen dituena.
- *www.espaciolatino.com*: Zerbitzariaren izena da; nahi dugun baliabidea honen barruan dago.
- *horoscopo*: Zerbitzariaren barnean dagoen karpeta bat da.
- *index.htm*: Bilatzen ari garen baliabidea da.

Baliabideen helbideak modu bitan idatz daitezke: absolutuan eta erlatiboan.

- URL absolutuen hasieran, *http://* agertu behar da; adibidez:

http://misitio.com/irudiak/gifs/begiak.gif

- URL erlatiboak zerbitzari berean dauden baliabideak erabiltzeko dira. Horrela, helbidean, ez da erabili behar zerbitzariaren atala (*http://misitio.com*, gure kasuan).

Ikus dezagun adibide bat:

Irudiak karpetan, *index.htm* web-orria dago. Demagun horren barruan *begiak.gif* fitxategiaren helbide erlatiboa jarri nahi dugula. Modu bitan egin daiteke:

gifs/begiak.gif

/irudiak/gifs/begiak.gif

Kontuan izan bigarren kasuan “/” ikurra agertzen dela helbidearen hasieran. Horrek esan nahi du gure webgunearen erroan dagoela *Irudiak* karpeta.

7.2. ESTEKA MOTAK

Web-orri batean, honako esteka mota hauek topa ditzakegu:

- *Barneko esteka*: Web-orriaren barnean, estekak adierazten duen beste leku batera eramaten gaitu.
- *Esteka lokala*: Zerbitzarian bertan dagoen beste baliabide batekin egiten du lotura (URL erlatiboa).
- *Kanpoko esteka*: Beste zerbitzari batean dagoen baliabideari egiten dio erreferentzia.
- *Posta-esteka*: Honelako esteketan klik eginez, gure posta elektronikoaren programa zabaltzen da, estekak adierazten duen helbide elektronikora, mezua bidaltzeko.
- *Fitxategietarako estekak*: Esteka hauek fitxategiekin egiten dute lotura: irudiekin, animazioekin, soinuekin...

7.3. NOLA TXERTATU ESTEKAK

7.3.1. Web-orrietarako estekak jartzen

Beste web-orri baterako esteka sortzea da atal honen helburua. Estekaren euskarria testu edo irudi bat izan daiteke, eta, kasu bietan, berdin-berdin jokatuko dugu:

- Kokatu kurtsoa esteka jarri nahi duzun lekuan.
- Aukeratu *Insertar/Enlace*, edo sakatu *Enlace* botoia, edota sakatu CTR+L. *Estekaren ezaugarriak (Propiedades de enlace)* pantaila agertuko da.



53. irudia



54. irudia

- Idatzi *Estekaren testuan* (*Texto de enlace*) gure web-orrian agertarazi nahi dugun testua (gure web-orrian testua alde z aurretik aukeratu badugu, ez da beharrezkoa).

- Idatzi *Estekaren helbidean (Ubicación del enlace)* nahi dugun web-orriaren edo artxi-boaren URLa. Dakigunez, URL hori absolutua edo erlatiboa izan daiteke, eta erreferentzia egiten die honelako luzapenak dituzten fitxategiei: *.htm*, artxiboa bada; eta *.jpg*, *.gif* edo *.png*, irudien kasuan. Hala ere, esploratzaileak beste luzapen batzuk onar ditzake; *.zip* luzapena, besteak beste. Esploratzaileak, fitxategi horiek bistaratu beharrea, jais-teko eta gordetzeko aukera emango du.

Ikus dezagun adibide praktiko bat: esteka absolutu bat sortuko dugu; “Nvu ikastaroa” testua agertu behar da gure web-orrian, erreferentzia helbide honi egin behar diona:

`http://iesmikeltxo.net/ikastaroak/web/index.html`

Beraz, honela idatziko dugu *Estekaren ezaugarriak (Propiedades del enlace)* pantailan:



55. irudia

7.3.2. Posta-elektronikorako estekak

Aurrekoan bezala jokatuko dugu, baina oraingoan *Estekaren helbidean (Ubicación del enlace)* nahi dugun helbide elektronikoa jarriko dugu. Horrela, estekaren testuan klik eginez, gure posta elektronikoa zabalduko da, eta jarritako helbide horretara bidal dezakegu mezua:



56. irudia

7.3.3. Beste orri batzuekiko barneko estekak

Gure web-orrian, beste orri baten barneko estekak sor daitezke: aingura bati zuzenduta dauden estekak, hain zuzen ere. Horretarako, helburu-orriaren URLri traola (#) gehitzen zaio, eta horren ostean, ainguraren izena. Ikus dezagun adibide bat:

<http://www.elsitio.com/preguntas.htm#apartado2>

Sortuko dugun esteka aingura honetara doa: *http://www.elsitio.com/* zerbitzarian, *preguntas.htm* orriaren *apartado2* aingurara, hain zuzen ere.

Honela idatzi behar dugu *Estekaren ezaugarriak (Propiedades del enlace)* pantailan:



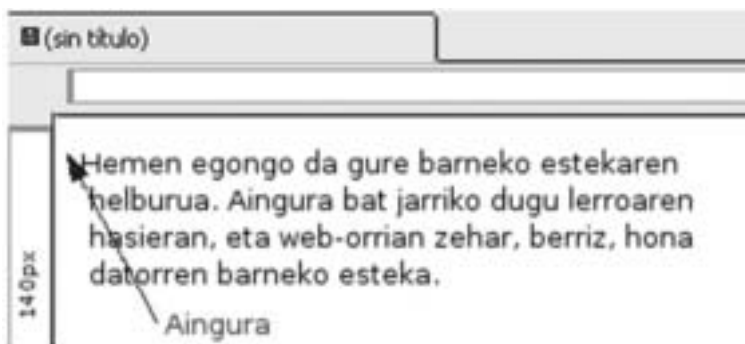
57. irudia

7.4. BARNEKO ESTEKAK

Web-orri batzuek, estekekin elkarlotuta, webgune osoa osatzen dute. Lehen ikusi dugunez, esteka mota batzuk daude, eta beste orri batzuekiko barneko estekak ere sortu ditugu. Oraingoan, orri bereko barneko estekak nola sortu ikasiko dugu.

Barneko estekak gure orriko leku batetik bestera joateko balio du, nabigatzailearen korritze-barra erabili gabe. Oso erabilgarria izan daiteke gure orriaren aurkibideko testuetan kokatzea: orriaren ataletara azkar joateko aukera emango digu horrek.

Lehenengo pausoa aingurak jartzean datza. Aingura horietaz baliatuz, jauziak egingo ditugu orriaren barnean.



58. irudia

Beraz, honako hau da prozesua:

- Kokatu kurtsoa aingura jarri nahi den lekuan.



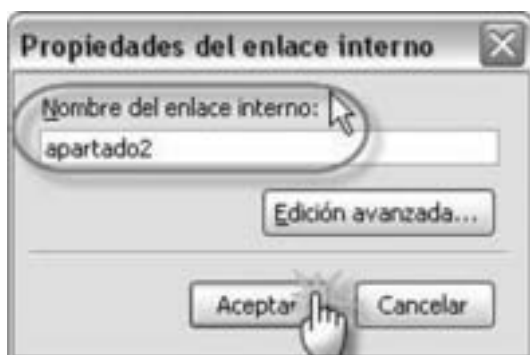
59. irudia

- Sakatu *Barneko esteka (Enlace interno)* botoia, edo aukeratu menuan *Insertar/Enlace interno*.




60. irudia

Barneko estekaren ezaugarriak (Propiedades del enlace interno) leihoa agertuko da, estekari nahi dugun izena jartzeko:



61. irudia

Ados (Aceptar) botoia sakatu eta gero, ikur hau ikusiko dugu kurtsorea jarri genuen lekuan: , bai eta, tartetxo batean sagua gainean utziz, jarritako izena ere.

- Aukeratu esteka; hau da, sortu aingurara joateko esteka. Prozedura hori lehen ikusi dugunaren antzekoa da: *Insertar/Enlace* aukeratzuz, eta goitibeherako menuan, nahi dugun ainguraren gainean, klik eginuz.



62. irudia

Irudiak txertatzen

8

Web-orrietan, ezinbestekoa da irudiak jartzea, bai testuak ilustratzearren, bai arazo estetikoen. Normalean, erabiltzen diren irudiak bit-mapakoak dira, GIF, JPG eta PNG formatuetakoak, hain zuzen. Formatu horien helburua irudiaren kalitate egokiari eustea da, irudiaren tamaina ahalik eta txikiena izanik; horrela, hobetu egiten da artxibo grafikoaren transmisioa.

Web-orria publikatu nahi izanez gero, ez da komeni BMP formatua erabiltzea. Izan ere, formatu horretan, handia da irudien tamaina, eta bistartzeko arazoak sor ditzake horrek.

Nvu programan, irudi bat txertatzen denean, web-orrian gordetzen da irudi horri dagokion erreferentzia. Beraz, hobe da lehenik eta behin web-orria publikatzea, eta ondoren, irudiak txertatzea, erreferentzia erlatiboak erabiltzearren.

8.1. FORMATUA AUKERATZEN

8.1.1. GIF formatua

GIF formatua (*Graphics Interchange Format*, ingelesez) 1987an sortu zen. Kolorezko irudiak erabiltzea zen formatu horren xedea. Izan ere, ordura arte, zuri-beltzezko irudiak bakarrik erabiltzen ziren, RLE formatuan.

GIF formatuaren ezaugarri nagusiak honako hauek dira:

- Galerarik gabeko konpresio-formatua da; beraz, artxiboaren tamaina txikiagoa izanda ere, eutsi egiten zaio irudiaren kalitateari. Aldaketa kromatikorik gabeko eta kolore lauak dituzten irudietan erabiltzen da gehienbat; umeen marrazkiak bezalakoetan, hain zuzen.
- Gardentasunak onartzen ditu; hau da, irudiaren edozein kolore garden bihurtuz, atzeko plano edo irudia agerian utziko digu programak.
- Programa egokia aukeratuz, animazioak sor ditzakegu, irudiz irudi, marrazki bizidunak izango balira bezala. Baina, hori egiteko, 256 kolore bakarrik erabil ditzakegu.

Gaur egun, GIF programaren lizentziakin dagoen arazoa dela eta, PNG formatua erabiltzen da horrelako aplikazioetarako.

8.1.2. JPG formatua

JPG edo JPEG (*Joint Photographic Expert Group*, ingelesez), era orokorrean, irudiak trukatzeko erabiliena da, konpresio-formatu hau oso egokia baita kolore-aukera zabala duten irudietan. Aldi berean, konpresio maila doitu daiteke, eta, hortaz, irudiaren kalitatea ere bai.

Hauek dira JPGren ezaugarri nagusiak:

- Galerak sor ditzakeen konpresio-formatua da: Artxiboaren tamaina txikitu ahala, irudiaren kalitatea galdu egiten da.

- Web-orrietan argazkiak jartzeko erabiltzen da. Izan ere, 16 milioi kolore ditu formatu honek.
- Ez ditu kolore gardenak onartzen.
- Ezin da animaziorik sortu formatu honetan.
- Konpresio maila doitu egin daiteke.
- 24 biteko kodifikazioa du; beraz, 16 milioi kolore erabil ditzake: “benetako kolorea” esaten dena, hain zuzen.

8.1.3. PNG formatua

PNG (*Portable Network Graphics*, ingelesez), patenterik gabeko konpresio-algoritmo batean oinarrituta dago. Besteak bezala, bit-mapen fitxategietan aplikatu daiteke, eta ez du galerarik sortzen.

Formatu hau GIF formatuaren gabeziak gainditzeko sortu da, GIFek baino kolore gehiago erabiltzea onartzen baitu, besteak beste.

Ikus ditzagun PNGren ezaugarri nagusiak:

- Galerarik gabeko konpresio-formatua denez, tamaina murriztu, eta eutsi egiten zaio artxi-boaren kalitateari.
- Kolore indexatua (256 kolore) onartzen du, bai eta 48 biteko kolorearen bizitasuna eta 16 biteko gris-eskalak ere.
- Kolore gardenak onartzen ditu, bai eta mailaz mailako gardentasuna ere.
- Ezin da animaziorik sortu. Horretarako, PNGrekin harremana duen MNG formatua dago, baina ez da oso erabilia.
- PNG formatuan, azpiformatu bi daude: PNG8 (GIFen antzekoa) eta PNG24 (24 biteko koloreak). Azken hori ez da onartzen nabigatzaile guztietan, are eta gutxiago bertsio zaharretan.

8.1.4. Ondorioak

Aurreko guztia ikusita, web-orrian irudiak sartzean, honako alderdi hauek izan behar ditugu kontuan:

- Orria ahalik eta azkarren kargatu behar denez, irudiak sartzerakoan, egoki aukeratu beharko ditugu irudion ezaugarriak: tamaina, formatua, erresoluzioa, etab.
- Kontuan izan irudiaren tamainaren eta kolore kopuruaren arabera dela irudi-artxi-boaren tamaina.

- GIF edo PNG formatuak kasu hauetan erabiliko ditugu: 256 kolore lauho baino gutxiagoko irudietan eta grafiko sinpleetan.
- JPG edo PNG24 formatuak 256 kolore baino gehiago dituzten irudietan erabiliko ditugu.
- Erabili beti irudien tamaina erreala. Nabigatzaileak ez du irudiak txikitzearen ardura hartu behar.
- Ez kokatu irudi gehiegi orri berean. Irudi asko aurkeztekotan, erabili koadro txikiak (*thumbnails*) aurkibide gisa, eta estekatu banan-banan irudiekin; horrela, orri bana izango dute irudiek.
- Webgunearen egitura diseinatzean, sartu karpeta berean web-orrian zehar gehien erabiliko ditugun irudiak.
- Erabili ALT atributua irudietan, orriaren edukia ulergarria izateko. Horrela, bai erabiltzaileei bai gure orria indexatu nahi duten bilatzaileen robotei erraztuko diegu lana.

8.2. NOLA TXERTATU IRUDIA

Irudia txertatzeko prozesua honako hau da:

- Kokatu kurtsoa irudia jarri nahi dugun lekuan.
- Sakatu *Imagen* botoia tresna-barran edo aukeratu *Insertar/Imagen:*



63. irudia



64. irudia

- Irudiaren ezaugarriak izeneko laukia zabalduko da. Bertan, *Fitxategia aukeratu* (*Elegir archivo*) gainean klik egin, eta, *greco* karpetan adibidez, *retrato.gif* zabalduko dugu:



65. irudia



66. irudia

— Hurrengo pantailan, *Irudiaren kokapena (Ubicación de la imagen)* izeneko laukian, *retrato.gif* irudiak kokapen erlatiboa duela erakusten da (*greco/retrato.gif*).

Irudia kargatzen den bitartean pantailan testu bat ikusi nahi badugu, idatzi testua *Ordezko testuan (Texto alternativo)*.

Aurrebistan (vista preliminar), irudiaren benetako tamaina bistaratu dezakegu.



67. irudia

- *Tamaina (Dimensiones)* erlaitzean, irudiaren tamaina alda dezakegu:



68. irudia

- *Itxura (Apariencia)* erlaitzean, irudiaren eta testuaren arteko distantziak jarriko dira. Gure kasu praktikoan, 4 pixelekoa da; eta *Ezkerretik isuri (Fluir por la izquierda)* aukeraturaz, pantailaren eskuinean kokatuko da irudia:



69. irudia

- *Esteka (Enlace)* erlaintzak irudiari esteka jartzeko balio du. Lehenengo laukian, estekaren helbidea aukeratuko dugu. Posta-elektronikoa bada eta helbideak URL erlatiboa badu —hurrenez hurren—, markatu egin behar ditugu hurrengo lauki biak.



70. irudia

Behin irudia txertatuta edukita, gainean birritan klik eginez, edo *Formato/Propiedades de la imagen* aukeratuz, irudiaren ezaugarriak alda daitezke.

Bestalde, paragrafo baten irudien amaieran, ebaki-marra jarri nahi izanez gero, aukeratu *Insertar/Ruptura tras imágenes*.

8.3. NOLA TXERTATU IRUDIA ATZEKO PLANOAN

Prozedura honako hau da:

- Aukeratu *Formato/Colores y fondo de página*.



71. irudia

- *Atzeko planoaren irudian (Imagen de fondo)*, aukeratu nahi den irudia, eta sakatu *Elegir Archivo* botoia.



72. irudia

— Adibide gisa, *papel.jpg* irudia aukeratuko dugu:



73. irudia

— Hurrengo pantailan ikusten denez, irudiaren URLa erlatiboa da. Esan dugun bezala, helbide absolutuak erabili beharrean, egokiagoa da erlatiboak erabiltzea:



74. irudia

Kontuan izan irudiaren tamaina pantaila baino txikiagoa bada programak mosaiko moduan errepikatuko duela, eta, testua era egokian irakurtzeko, kontu handiz aukeratu behar direla atzeko planoko irudiak.

Taulak

9

Taulak, datu-zerrendak erakusteko egokiak izateaz gain, oso aproposak dira web-orrien diseinuan erabiltzeko. Izan ere, taulak erabiliz, web-orriaren pantailak era egokian kudea ditza-kegu; besteak beste, egunkarietan bezala zutabeetan jar dezakegu testua, orriko atalek beteko duten lekua aldeaz aurretik egokitu, eta, era errazean, argazki baten oinean testua kokatu.

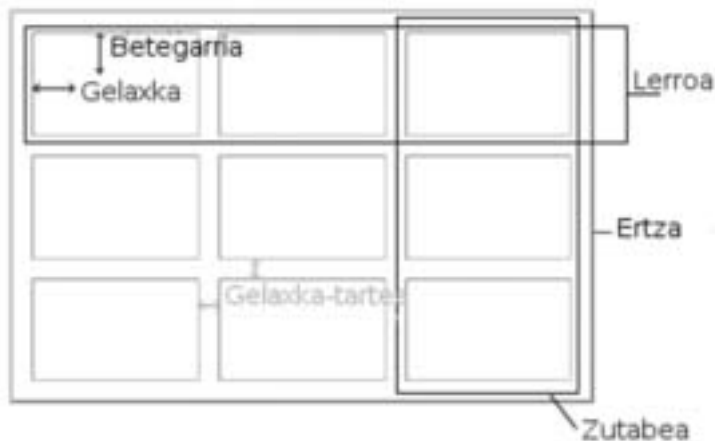
Beraz, web-orri erakargarriak eta irakurterrazak egin nahi izanez gero, taulak erabili behar-ko ditugu.

9.1. TAULAK DESKRIBATZEN

Taula bat lerroz eta zutabez antolatutako gune multzo bat da. Gune bakoitzak *gelaxka* izena hartzen du, eta edozein HTML elementu koka daiteke barruan: testua, irudia...

Taulen atributu batzuk honako hauek dira:

- *Altuera eta zabalera*: Taularen tamaina ezartzeko erabiltzen dira.
- *Ertza*: Zenbaki honek taula inguratzen duen ertzaren zabalera adierazten du. “0” bada, ez du ertzik izango.
- *Betegarria*: Ertzaren eta edukiaren arteko tartea da, gelaxka bakoitzean jar daitekeena. Pixeletan adierazten da.
- *Gelaxka-tartea*: Gelaxken arteko tartea adierazten du, eta, aurrekoan bezala, pixeletan adierazten da.



75. irudia

9.2. TAULAK SORTZEN

Taula sortzea dagokion HTML elementua txertatzean datza. Horretarako, hiru aukera ditugu:

- Erabili *Taula (Tabla)* botoia.



76. irudia

- Aukeratu *Insertar/Tabla*.



77. irudia

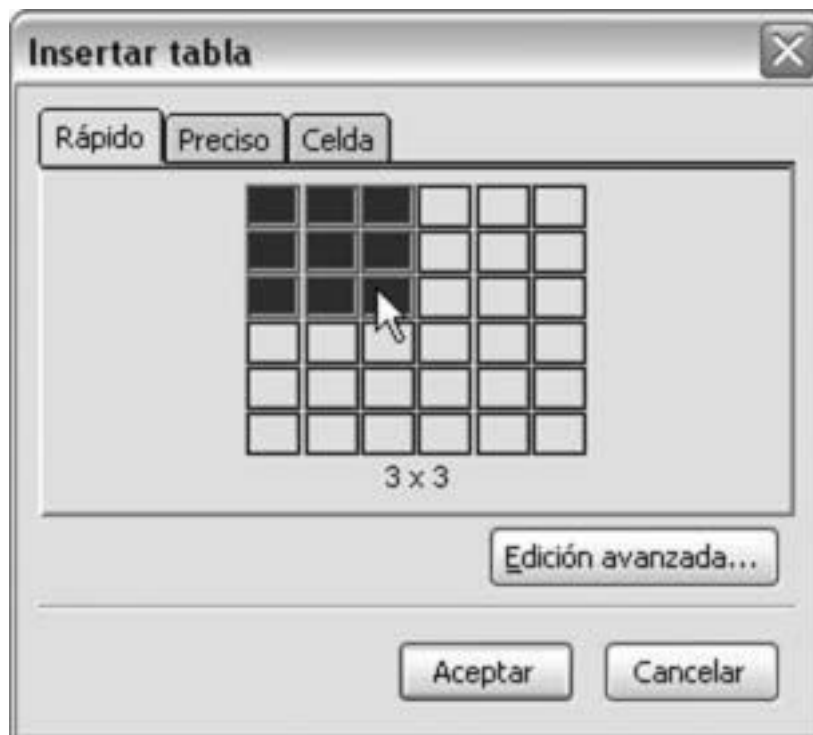
- Aukeratu *Tabla/Insertar/Tabla*.



78. irudia

9.3. TAULEN EZAUGARRIAK EZARTZEN

- Taularen ezaugarriak definitzeko, *Insertar tabla* elkarrizketa-koadroa agertuko da. Koadro horretako lehenengo erlaitzean (*Rápido*), taularen egitura aukera daiteke (sagua arrastatuz):



79. irudia

- Bigarren erlaitzean (*Preciso*), taularen ezaugarri zehatzagoak aukera daitezke: lerroen eta zutabeen kopuruak, taularen zabalera (píxeletan, edo leihoaren ehunekotan), eta ertzaren lodiera ("0" balioa jarritz, ertzik ez).



80. irudia

— Hirugarren eta azken erlaitzean, *Gelaxkaren (Celda)* ezaugarriak ezarriko dira:

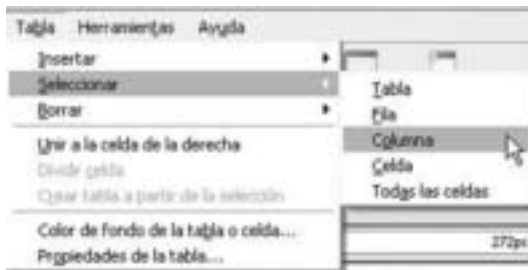
- *Lerrokatze horizontala*: Lerrokatu gabe, ezkerrean lerrokatzea, erdian lerrokatzea eta eskuinean lerrokatzea aukera daitezke.
- *Lerrokatze bertikala*: Lerrokatu gabe, goian lerrokatzea, erdian lerrokatzea eta behean lerrokatzea aukera daitezke.
- *Doitu (Ajustar)* aukeratu, gure testuak behar beste lerro bete ditzake, gelaxkaren zabalera aldatu barik.
- *Ez doitu (No ajustar)* aukeratu, gure testua lerro bakar batean agertuko da, gelaxkak behar besteko zabalera hartuz.
- *Gelaxka-tartean*, gelaxken arteko pixel kopurua sartuko dugu.
- *Betegarrian (Relleno de celdas)*, gelaxkaren ertzetik edukietarako pixel kopurua jarriko da.



81. irudia

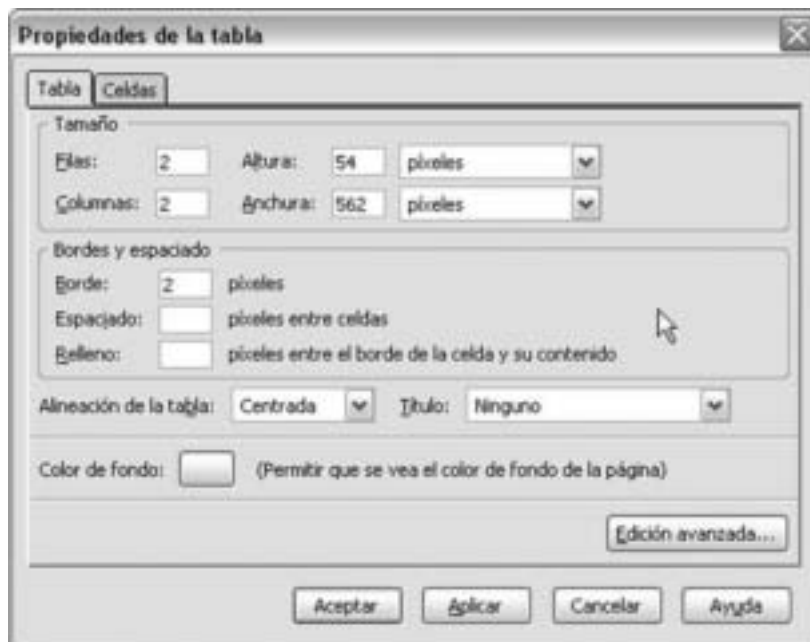
9.4. TAULEN EZAUGARRIAK ALDATZEN

Taula txertatu eta gero, gelaxka baten edo taula osoaren ezaugarriak alda daitezke. Horretarako, taula gainean klik eginez, eta *Tabla/seleccionar* aukeratu, nahi dugun elementua hauta dezakegu. Gure kasuan, taula osoa izango da (*Tabla*):



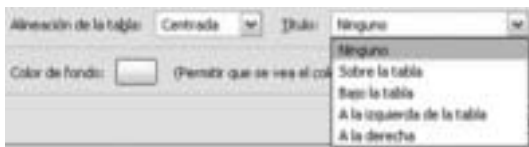
82. irudia

- *Taularen ezaugarriak (Propiedades de la tabla)* elkarrizketa-koadroa zabalduko dugu, hiru modu hauetatik bat erabiliz: saguaren eskuineko botoia erabiliz, *Taula (Tabla)* menua zabalduz, edo menu-barrako *Taula* botoian klik eginez:



83. irudia

- *Tamaina (Tamaño)*: Taularen lerroen eta zutabeen kopuruak alda daitezke. Aldi berean, taularen tamaina doitu dezakegu, altuera eta zabalera ezarriz. Balio horiek pixeletan edo leihoaren ehunekotan eman daitezke.
- *Ertzak eta gelaxka-tarteak (Bordes y espaciado)*: Honako ezaugarri hauek aukera daitezke: taularen kanpoko ertzaren lodiera, gelaxken arteko distantzia, eta gelaxken barruko edukietatik ertzerainoko tartea.
- *Taularen lerrokatzea (Alineación de la tabla)*: Leihoaren ezkerrean, erdian, edo eskuinean lerroka daiteke.
- Tituluaren kokapena ere aukeratuko dugu:



84. irudia

- *Atzeko planoaren kolorea (Color de fondo)*: Laukizuzenaren gainean klik eginez, nahi dugun kolorea aukera daiteke:



85. irudia



86. irudia

Gure adibidean, honelako itxura hartzen du taulak:

87. irudia

9.5. GELAXKEN EZAUGARRIAK ALDATZEN

Taularen ezaugarriak aldatzeko, aurrekoan erabilitakoaren antzeko prozedurari jarraituko diogu. Lehenik eta behin, klik egin saguaren ezkerreko botoian, ezaugarriak aldatu nahi ditugun gelaxkaren gainean. Ondoren, aurreko *Taularen ezaugarriak* menua zabalduko dugu, hiru modu hauetatik bat erabiliz: gelaxka gainean egonda saguaren eskuineko botoia sakatzuz, *Formato/Propiedades de celda de tabla* aukeratuz, edo menu-barrako *Taula* botoia sakatzuz:



88. irudia

- *Hautespina (Selección)*: Goitibeherako menuan, aldaketak non aplikatuko ditugun aukeratuko dugu: gelaxkan bakarrik, lerro osoan, edo zutabe osoan.
- *Tamaina (Tamaño)*: Taularen ezaugarrietan bezala, pixeletan edo leihoaren ehunekotan adieraz dezakegu gelaxkaren tamaina. Kontuan izan tamaina-aldaketa horiek eragina izango dutela lerro eta zutabe osoan.

- *Edukiaren lerrokatzea* (Alineación del contenido): Horizontalean eta bertikalean testua nola lerrokatu aukera dezakegu.
- *Gelaxkaren estiloa* (*Estilo de celda*): Gelaxka mota bi hauetatik bat aukera dezakegu: arrunta eta goiburua. Azken hori aukeratuz, tamaina handiagoan eta letra lodian idatzi-ko da.
- *Testu-egokitzea* (*Ajuste del texto*): *Ajustar líneas* edo *No ajustar líneas* aukera daitezke. Lehenengo kasuan, lerro batzuk gehituz, sartzen dugun testua gelaxkaren zabalera egokitzen da; bigarrenean, berriz, gelaxkaren zabalera handitu egiten da testua sartu ahala.
- *Atzeko planoaren kolorea* (*Color de fondo*): Aukera honekin, gelaxken atzeko planoaren kolorea alda daiteke, bai banan-banan, bai multzoka, hautespen-laukia erabiliz.

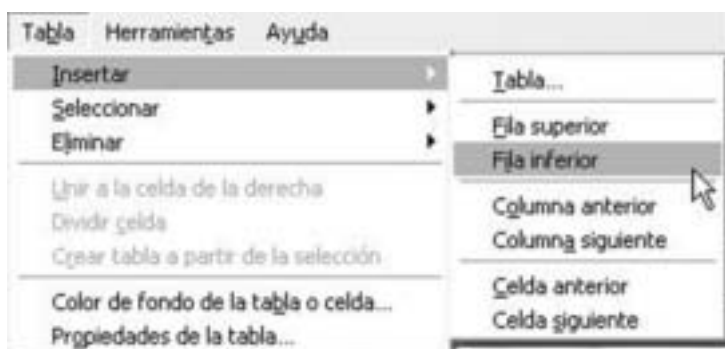
9.6. BESTE ALDAKETA BATZUK

Taula batek nahi dugun itxura har dezan, beste aldaketa batzuk egin ditzakegu. Lerroen, zutabeen eta gelaxken kopuruak erraz alda daitezke, eta gelaxkak batzeko edo erdibitzeko aukera ere badugu.

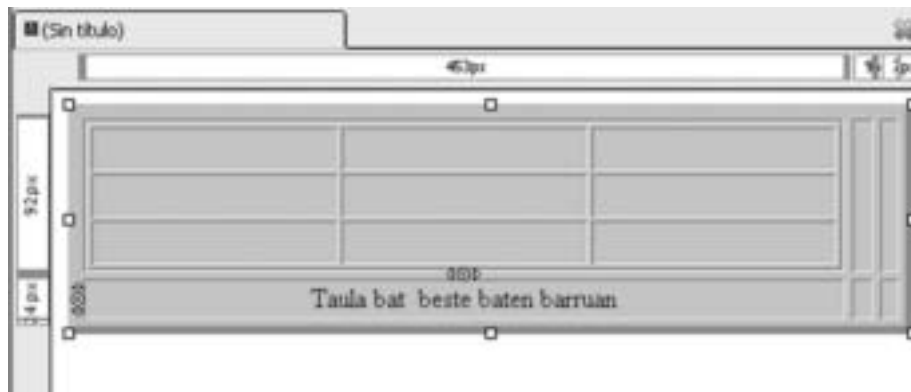
9.6.1. Nola txertatu taula baten barruan lerroak, zutabeak, gelaxkak eta taulak

- Lerro bat txertatzeko, kokatu sagua nahi den lerroan, eta, eskuineko botoia sakatuz, aukeratu *Insertar tabla* agertzen den goitibeherako menuan. *Goiko lerroa* (*Fila superior*), edo *Beheko lerroa* (*Fila inferior*) aukerak emango ditu horrek, eta bata edo bestea aukeratuko dugu, lerro berria non txertatu nahi dugun.

Gauza bera egin daiteke, kurtsorea taula gainean egonda, menu-barrako *Tabla/Insertar* aukeratuz:



- Zutabe bat edo gelaxka bat txertatzeko, berdin jokatuko dugu, aurreko irudiko *Columna anterior* eta *Columna siguiente* aukeretan klik eginez.
- Taula bat gelaxka baten barruan txertatzeko, *Tabla/Insertar/Tabla* aukeratuko dugu:



90. irudia

9.6.2. Nola ezabatu taula baten elementuak

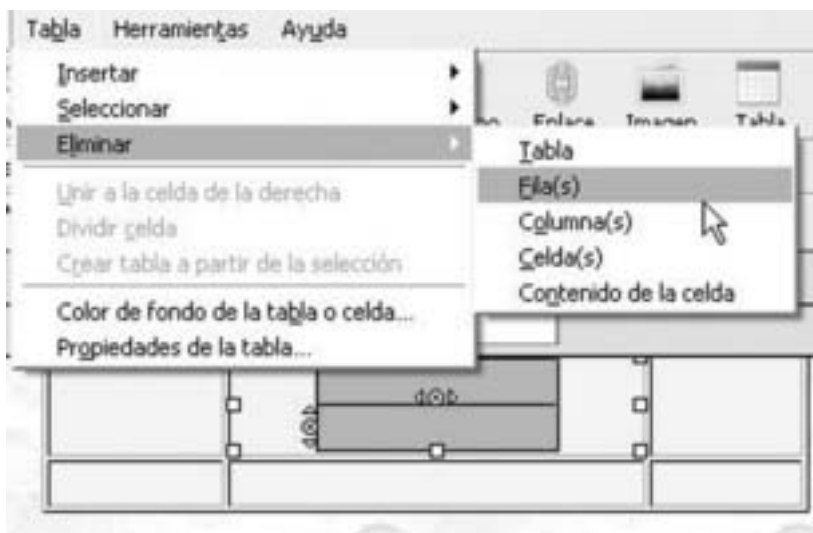
Taulak, eta haien barneko elementuak, txertatu ditugun bezala ezaba ditzakegu. Erabili beharreko prozedura hauetako bat izango da:

- Taularen gainean egonda, sakatu eskuineko botoia, eta, agertzen den menuan, aukeratu *Eliminar tabla*. Bertan, aukera izango dugu nahi dugun elementua ezabatzeko:



91. irudia

- Ezabatu nahi dugun elementuaren gainean kokatu, eta, goiko menuan, aukeratu *Tabla/Eliminar*: Aurrekoan bezala, goitibeherako beste menu bat zabalduko da, nahi dugun elementua ezabatzeko:



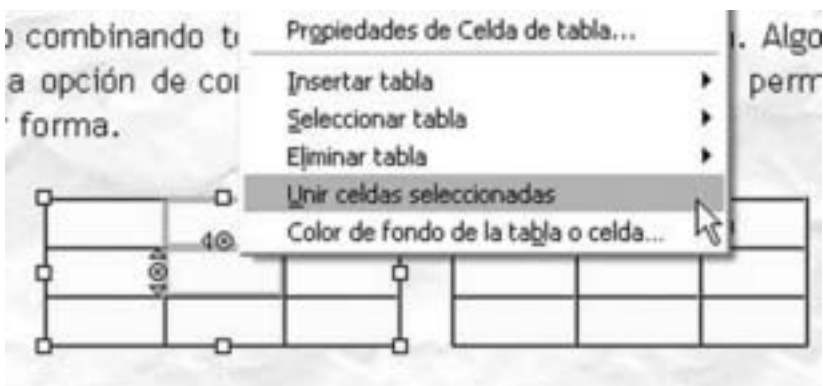
92. irudia

9.6.3. Nola batu eta banandu gelaxkak

Taulari goiburua jarri nahi izanez gero, aukera egokia da goiko gelaxkak batzea. Halaber, taularen oinean zerbait jartzekotan, berdin batu ditzakegu beheko gelaxkak.

Hori lortzeko, prozesu bi daude:

- Aukeratu, sagua arrastatuz eta ezkerreko botoia sakatuz, batu nahi ditugun gelaxkak.
- Sakatu eskuineko botoia, eta aukeratu *Unir celdas seleccionadas*:



93. irudia

Edo, goiko menuan, aukeratu *Tabla/Unir celdas seleccionadas*:



94. irudia

Batutako gelaxkak berriro banandu daitezke, gelaxken gainean eskuineko botoia sakatuz eta *Dividir celda* aukeratuz.

Aurreko irudian ikusten den bezala, *Dividir celda* aukera dago *Tabla* menuan; beraz, hori aukeratuz ere banandu ditzakegu gelaxkak.

Estilo-orriak

10

10.1. SARRERA

Kapitulu honetan, gure webguneetan estilo-orriak nola erabili ikasiko dugu. Izan ere, estilo-orriak aplikatuz, dokumentuei itxura pertsonalizatua eman diezaiekegu.

Bestalde, estilo-orriak ondo aplikatu nahi izanez gero, ezinbestekoa da oinarritzko HTML lengoaia ezagutzea. Beraz, ezinbestekotzat jotzen dugu alboan izatea oinarritzko HTML lengoiaren eskuliburua.

Estilo-orri bat edo CSS bat (*Cascade Style Sheet*, ingelesez) zenbait ezaugarriren eta arau-
ren multzoa da. Web-orri batean edo batzuetan aplikatuz, dagokien itxura alda daiteke. Horrela, web-orri baten diseinua eta haren edukia banandu daitezke nolabait; eta, bide batez, web-diseinua automatizatu egin dezakegu.

Estilo bat tituluetarako defini dezakegu, eta beste bat testu-
etarako. Behin hori eginda, ez dizkiegu estilo horiek tituluei eta testuei banan-banan aplikatu beharko, programak automatikoki jarriko baititu.

Estilo-orri batek kokaleku bi izan ditzake: aplikatzen den orrian bertan, edo orri horretatik kanpoko fitxategi batean. Bigarren kasuan, webgune osorako estiloa defini daiteke, eta, horrela, ez dugu estilo bera orriz orri zertan idatzi. Horregatik, web-orri jakin batean efektua aplikatu nahi izanez gero, lehenengo modua erabiliko dugu, eta bigarrena, aldiz, efektua web-orri guztietan aplikatzekotan.

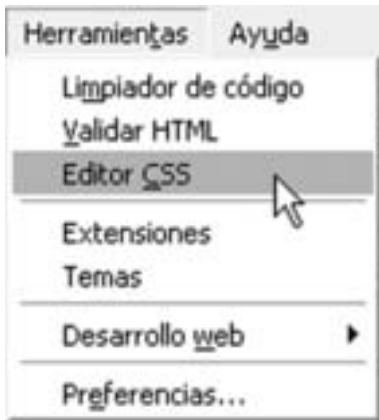
Nvu/KompoZer programak, txantiloiak erabiliz, estiloak erabiltzea errazten digu. Horrela, ez dugu HTML lengoaia errotik jakin behar.

10.2. NOLA ERABILI ESTILO ORRIAK

Nvu/KompoZer programak badu estilo-orrien editore bat, *CaScadeS* edo *CSS editore* izenekoa (*Cascade Style Sheets*, ingelesez). Editore horrek barneko zein kanpoko estilo-orriak ekoizteko balio du, eta edizio-modu bi ditu: hasiberrientzako modua eta modu aurreratua.

Gure HTML dokumentuan estilo-orria sortzeko, honakoa egin behar da:

— Aukeratu *Herramientas/Editor CSS*.



95. irudia

KompoZer programan, CasCadeS ikonoa dugu estilo-editorea abiarazteko:



96. irudia

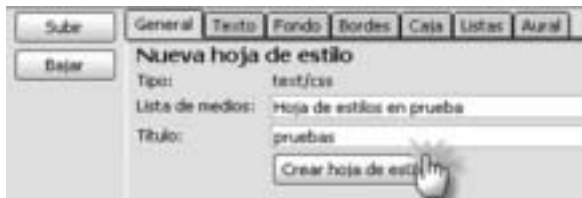
— Nvu programan barneko estilo-orria sortu nahi izanez gero, hau egin behar da:

- Sakatu `<style>` botoia:



97. irudia

- Sakatu *Estilo-orria sortu (Crear hoja de estilos)* hurrengo pantailan, *Lista de medios* eta *Título* bete eta gero:



98. irudia



99. irudia

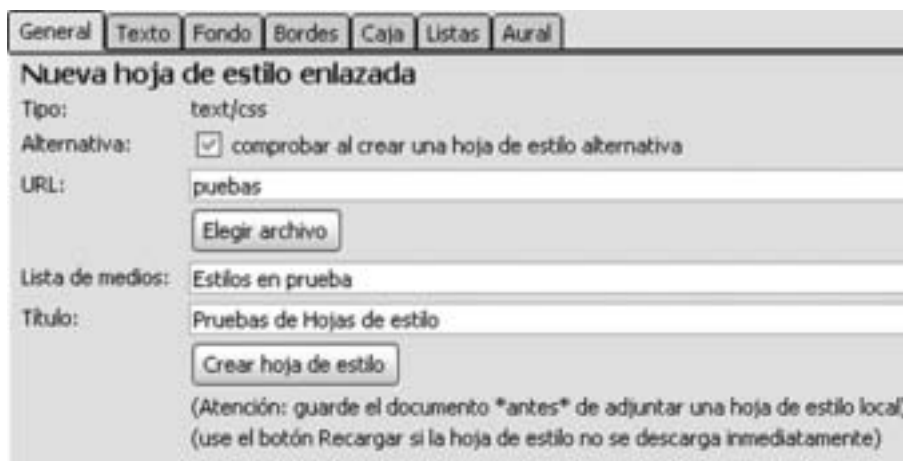
— Kanpoko estilo-orria sortzekotan, ondorengoa egin behar da:

- Sakatu `<link>` botoia hasierako pantailan:



100. irudia

- Idatzi hurrengo pantailan estilo-orriaren URLa. Aldez aurretik sortu ez badugu, fitxategi berri bat sortuko du programak.



101. irudia

Oharrean ikusten den bezala, dokumentua gorde egin behar da, barneko estilo-orria txertatu baino lehen. Sakatu *Birkargatu* (*Recargar*) botoia hasierako pantailan, estilo-orria berehala ez bada behera-kargatzen.

10.3. NOLA SORTU ESTILO ARAUAK

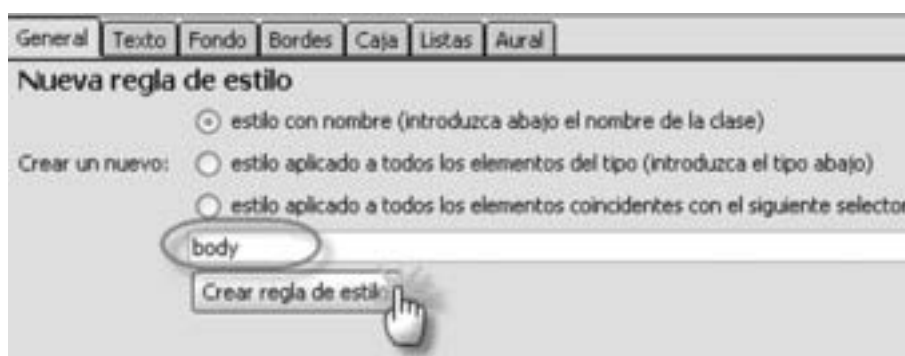
HTML dokumentu baterako estilo-orri bat edo batzuk sortu eta gero, estilo-arauek sor daitezke estilo-orrien barruan. Horretarako, honakoa egin behar da:

- Sakatu *Araua (Regla)* botoia, CSS estilo-orrien pantailan:



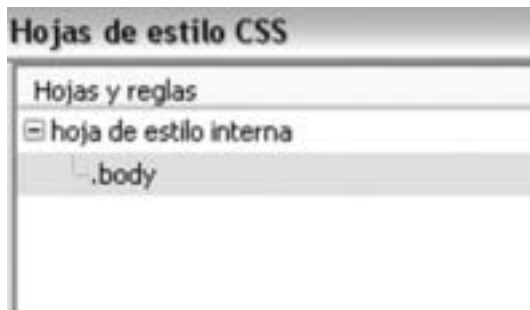
102. irudia

- Sakatu *Estilo-araua sortu (Crear regla de estilo)* botoia, estilo berriaren izena (“body”, gure kasuan) jarri eta gero:



103. irudia

Pantailaren ezkerrean, sortutako estilo-araua agertuko da, dagokion estilo-orriarekin estekatuta:

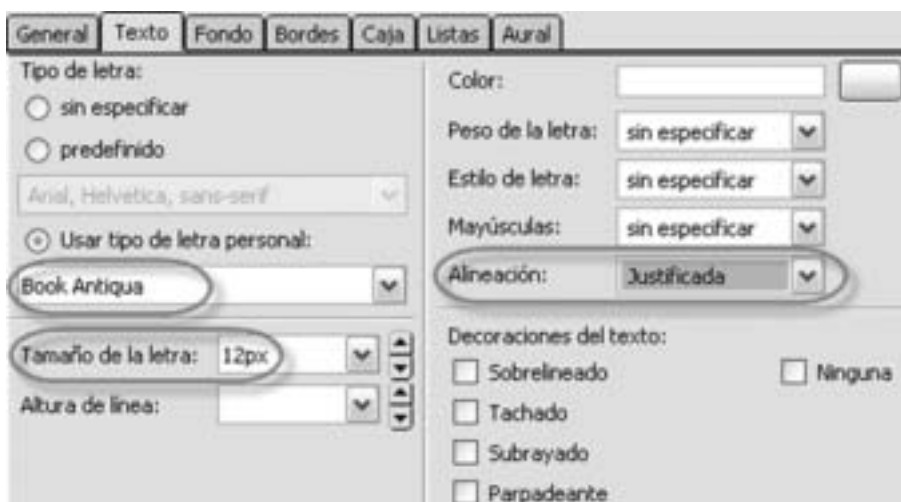


104. irudia

10.4. ARIKETA PRAKTIKOA

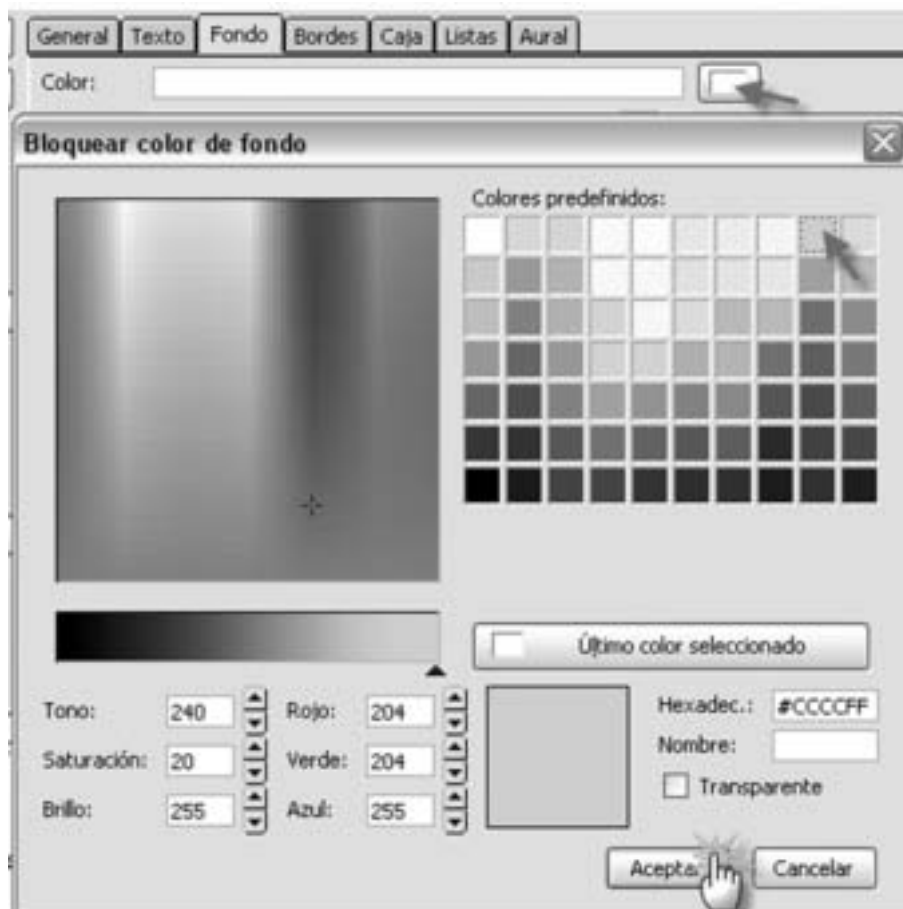
Kapitulu honetan, ikasitakoa praktikan jartzearen, web-orri bat eta berarekin lotuta dagoen estilo-orri bat sortuko ditugu. Hona hemen horretarako egin behar ditugun urratsak:

- Zabaldu dokumentu huts bat, eta aukeratu *Herramientas/Editor CSS*.
- Sakatu *<Style>* botoia.
- Sakatu *Estilo-orria sortu (Crear hoja de estilo)*; horrela, barneko estilo-orria sortuko dugu.
- Sakatu *Araua (Regla)* botoia, eta eman “Body” izena estilo-arauari.
- Aukeratu *Testua (Texto)* erlaitzean: Book Antiqua, 12px eta lerrokatze justifikatua; hurrengo irudian agertzen den bezala:



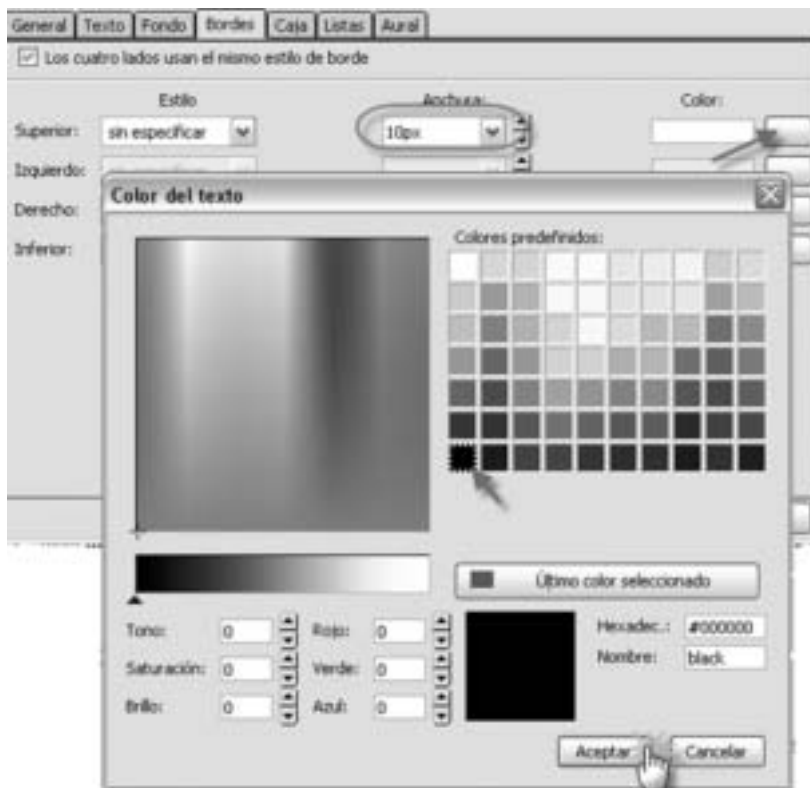
105. irudia

- Aukeratu kolore urdinxka bat *Atzeko plano* (*Fondo*) erlaitzean:



106. irudia

- Aukeratu 10 pixeleko zabalera eta kolore beltza *Ertzak* (*Bordes*) erlaitzean:



107. irudia

— Aukeratu kokapen erlatiboa eta 500 pixeleko zabalera *Kutxa* (*Caja*) erlaitzean:



108. irudia

- *Orokorra (General)* erlaitzean sakatuz gero, orain arte egindako aukeraketak ikusiko ditugu:



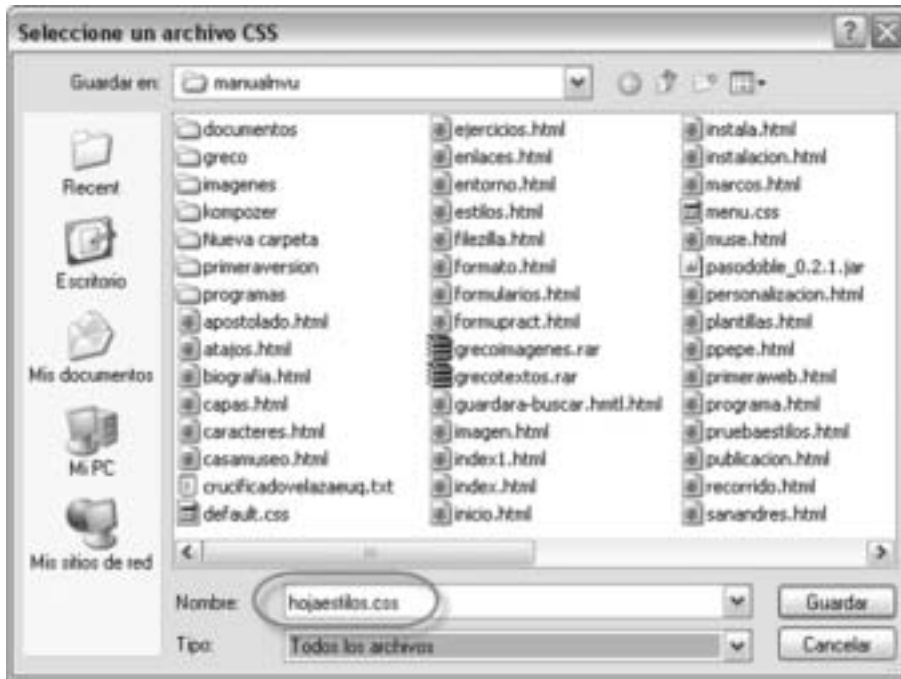
109. irudia

- Sakatu *Barneko estilo-orriaren* gainean (*Hoja de estilos interna*) pantailaren ezkerrean, eta klikatu *Exportar hoja de estilo y cambiar a la versión exportada*:



110. irudia

- Eman *hojaestilos.css* izena fitxategiari (ez ahaztu *.css* luzapena):



111. irudia

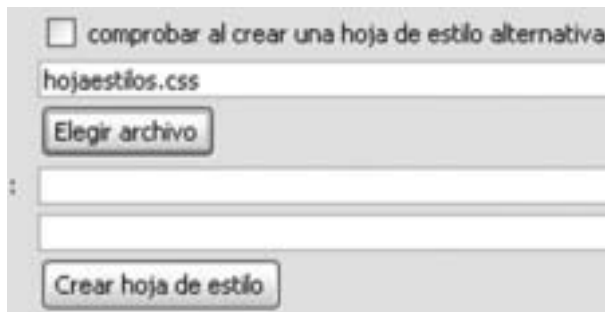
— Prozesua amaitzeko, sortutako *hojaestilos.css* fitxategia *index.html* web-orriarekin estekatu behar dugu. Horretarako, honako hau egin behar da:

- Zabaldu *index.html* web-orria.
- Zabaldu *Herramientas/Editor CSS*.
- Sakatu `<link>` botoia.
- Aukeratu *Hojaestilos.css* fitxategia.



112. irudia

- Utzi idatzita *hojaestilos.css* bakarrik URLn. Ezabatu gainerakoa:



A screenshot of a web form. At the top, there is a checkbox labeled "comprobar al crear una hoja de estilo alternativa" which is unchecked. Below it is a text input field containing "hojaestilos.css". Underneath the input field is a button labeled "Elegir archivo". Below the button is a vertical separator line. Below the separator line are two empty text input fields. At the bottom of the form is a button labeled "Crear hoja de estilo".

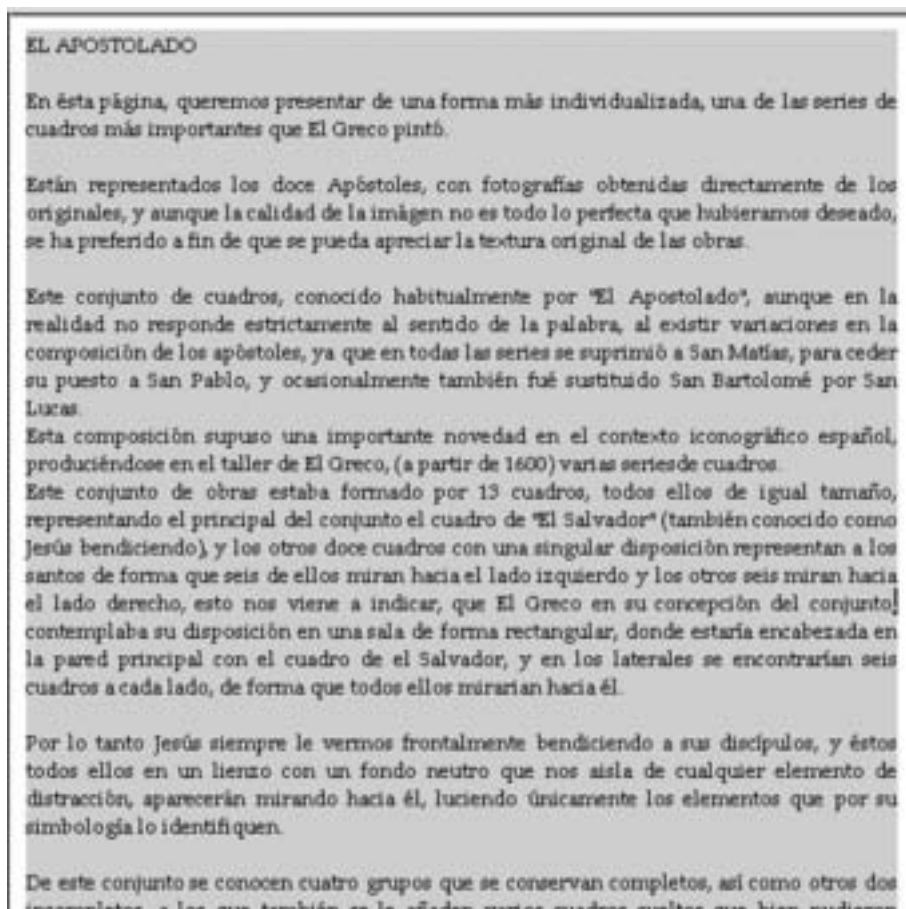
113. irudia

- Azkenik, gure web-orriaren testu bat aukeratuz, sortutako *body* estilo-araua aplikatuko dugu:



114. irudia

— Honako hau izango da lortutako azken emaitza:



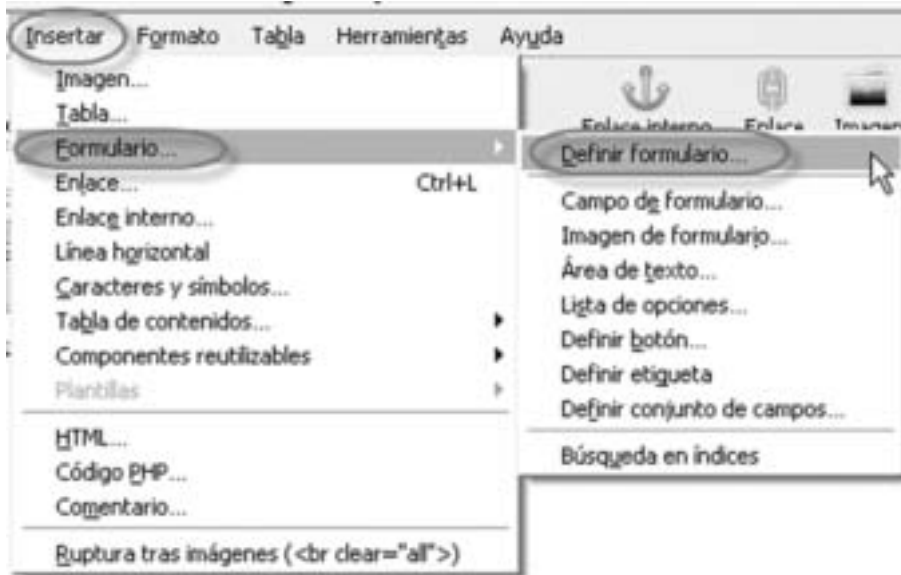
115. irudia

Inprimakiak sortzen

11

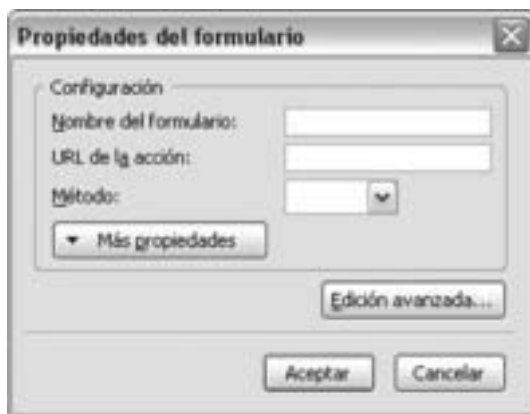
Nvu/KompoZer programa erabiliz, honako hau egin behar da inprimakiak sortzeko:

— Aukeratu *Insertar/formulario/Definir formulario*, goiko menuan:



116. irudia

— *Inprimakiaren ezaugarriak* leihoa (*Propiedades del formulario*) agertuko da:



117. irudia

- *Inprimakiaren izenean (Nombre del formulario)*, nahi dugun izena emango diogure inprimakiari.
- *Ekintzaren URLa (URL de la acción)*: Inprimakiarekin eskuratutako informazioa, nahi dugun URL helbidera bidali dezakegu. Gure kasuan, <http://forms.melodysoft.com> jarriko dugu.
- *Metodoan (Método)*, POST aukeratu dugu (hau da, bidali).

- Sakatu *Ados* botoia.
- Marra eteneko lauki bat agertuko da pantailan. Gune horren barruan inprimakiaren elementuak ezarriko ditugu, gure webguneko bisitariak bete ditzaten.



118. irudia

- Klik egin lauki barruan, eta idatzi *Nombre*.
- Aukeratu *Insertar/Formulario/Campo de Formulario*. Agertzen den leihoan, aukeratu ondokoa eta idatzi:



119. irudia

- Honelako itxura hartuko du gure inprimakiak:

Nombre:

120. irudia

- Era berean, beste eremu batzuk jar ditzakegu:

Nombre: Apellidos:
 Correo electrónico: @

121. irudia

- Itemak ere jar ditzakegu, bisitariak aukera batzuen artean nahi dutena marka dezaten. Horretarako, galderak idatziko ditugu, eta haien ostean egiaztapen-gelaxkak, aukeratu behar diren erantzunekin. Gelaxka bakoitzaren izena jartzeko, inprimakian idatziko dugun izena aukeratuko dugu:



122. irudia



123. irudia



124. irudia

Honelako itxura hartuko du gure inprimakiak:

Nombre: Apellidos:

Correo electrónico: @

¿Qué te parece la web?

- Interesante
- Normalita
- Regular

125. irudia

- Iradokizunen bat idazteko aukera eman dakieke bisitariari. *Insertar/Formulario/Área de texto* aukeratuz, testu-laukiak jar ditzakegu:



126. irudia

Agertzen den leihoan, testu-laukiaren izena eta ezaugarriak aukeratuko ditugu:



127. irudia

— Honelako itxura hartuko du gure inprimakiak:



128. irudia

— Amaitzeko, inprimakia bidaltzeko eta garbitzeko botoiak jarri behar dira, bisitariak inprimakia nahi duenean bidal dezan, edo, datuak idaztean erratuz gero, inprimakia ezabatzeko:



129. irudia



130. irudia



131. irudia

— Hori guztia eginda, honelako itxura hartuko du gure inprimakiak:

Nombre: Apellidos:

Correo electrónico: @

¿Qué te parece la web?

- Interesante
- Normalita
- Regular

Haznos alguna sugerencia sobre nuestra web:

132. irudia

Txantiloiak sortzen

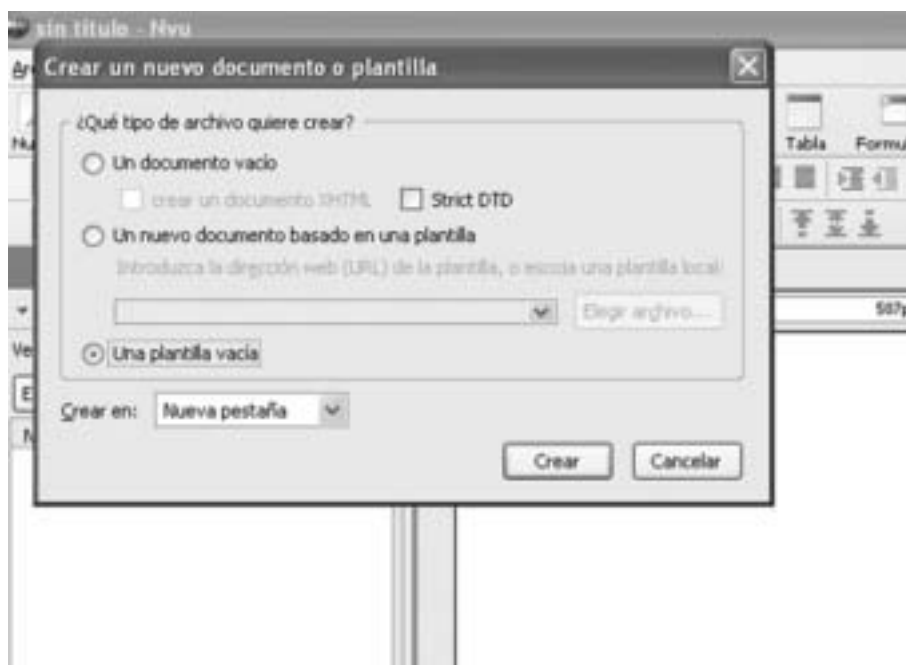
12

Antzeko diseinuko web-orri batzuk sortu behar direnean, HTML txantiloiak erabiltzen dira. Horrela, behin txantiloia diseinaturik izanda, gure web-orriak sortzeko oinarritzat erabil dezakegu.

12.1. NOLA SORTU TXANTILOI BAT

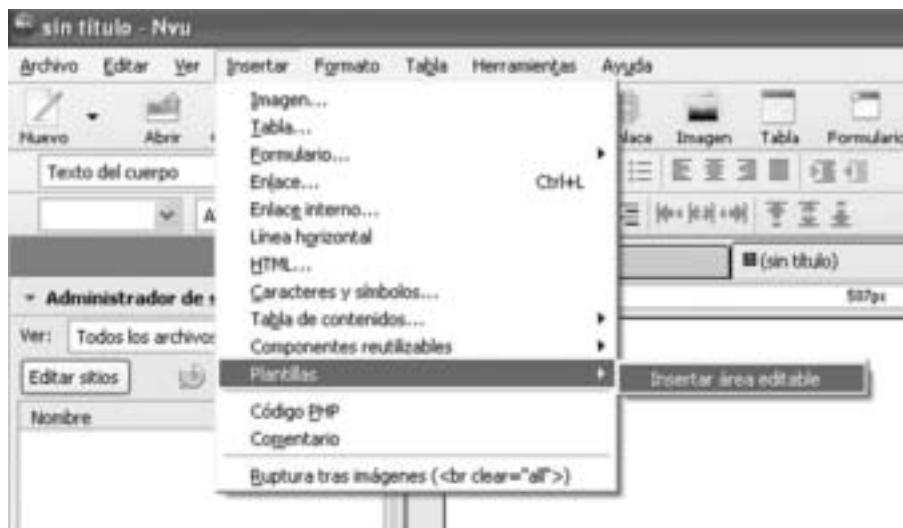
Honako hau da txantiloia bat sortzeko prozesua:

- Aukeratu *Archivo/Nuevo/Una plantilla vacía*:



133. irudia

- Sartu web-orri guztietan agertu behar duen edukia, web-orri arruntetan erabilitako ohiko metodoak aplikatuz.
- Aukeratu *Insertar/Plantillas/Área editable*, web-orri bakoitzean agertu behar diren edukia sartzeko:



134. irudia



135. irudia

— Gorde sortutako txantiloia *Plantillas HTML* (*.mzt) formatuan:

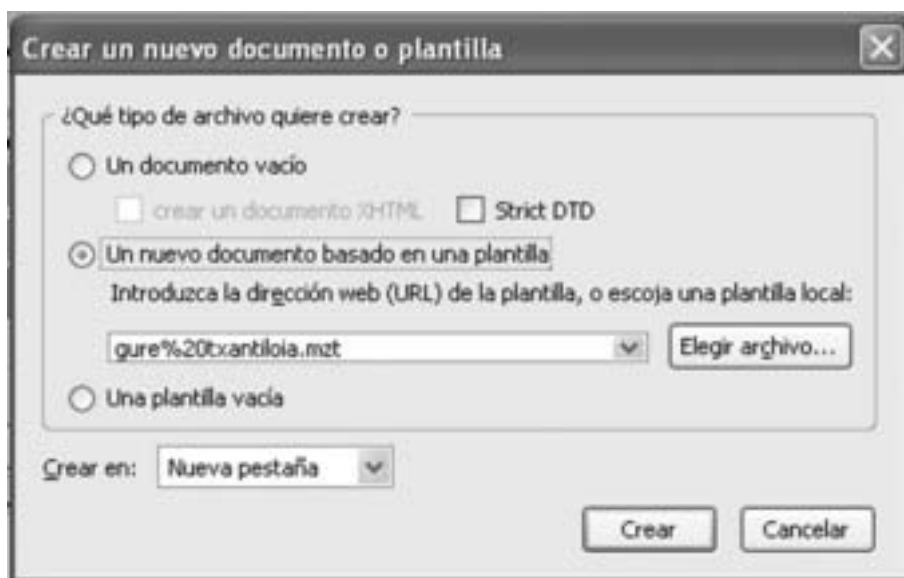


136. irudia

12.2. NOLA ERABILI SORTUTAKO TXANTILOIA

Hau egin behar da aurretik sortutako txantiloia erabiltzeko:

- Aukeratu *Archivo/Nuevo*, eta, horren barruan, *Un nuevo documento basado en una plantilla*.
- Bilatu erabili nahi dugun txantiloia fitxategia (*gure txantiloia.mzt*, adibidean):



137. irudia

- Bete txantiloia gune editagarriak.
- Gorde fitxategia HTML dokumentu moduan; horrela, txantiloia batean oinarritutako HTML web-orri bat sortuko dugu.

*Nvu/KompoZer
personalizierten*

13

13.1. NOLA PERTSONALIZATU TRESNA BARRA

Erabiltzaileak pertsonalizatu egin ditzake Nvu/Kompozer programak dituen tresna-barrak; horrela, nork bere gustura egokitu dezake programa: botoi erabilgarrienak agerian utziz eta gainerakoak ezkutatuz, adibidez.

Honako hau da programa pertsonalizatzeko prozedura:

- Sakatu saguaren eskuineko botoia editatu nahi dugun tresna-barraren gainean, eta aukeratu *Personalizar barra de herramientas*.



138. irudia



139. irudia

- Arrastatu nahi ditugun ikonoak editatzen ari garen tresna-barrara. Ondorengo adibidean, *ebaki*, *kopiatu* eta *itsatsi* ikonoak kokatuko ditugu goiko tresna-barran:



140. irudia

- Ondorengo irudian ikusten den bezala, bereizleak ere jar daitezke, bai eta ikonoen itxura aldatu ere (*Ikonoak eta testua*, *Ikonoak* bakarrik edo *Testua* bakarrik aukeratuz beheko laukian):



141. irudia



142. irudia

13.2. NOLA HOBETU PROGRAMAREN FUNTZIONAMENDUA

Luzapenak erabiliz, funtzionalitate berriak gehitu daitezke, bai eta programaren bertsio zaharrek sor ditzaketen arazoak konpondu eta hizkuntza aldatu ere, besteak beste. Luzapenak programa txikiak dira, eta, instalatuz gero, esan bezala, ezaugarri edo funtzio berri batzuk gehitu diezazkiokegu programari.

Komeni da luzapenak bilatzea Interneten noizean behin. Erabiltzaileak erabakiko du zer luzapen instalatu nahi duen bere beharren arabera.

Honako prozedura hau erabiliko dugu luzapenak instalatzeko:

- Deskargatu luzapena Nvu/KompoZer webgunetik.
- Aukeratu *Herramientas/Extensiones* luzapenen administratzailea zabaltzeko. Luzapenen bat instalaturik egonez gero, bertan agertuko da; bestela, sakatu *Eguneratu (Actualizar)* botoia.
- Sakatu *Instalatu (Instalar)*, deskargatutako luzapenak instalatu nahi izanez gero.



143. irudia

13.3. NOLA ALDATU PROGRAMAREN ITXURA

Luzapenak erabiliz, programaren itxura (edo *gaia*, esaten den bezala) ere alda dezakegu. Horrek programaren aurkezpena bakarrik aldatuko digu, ez funtzionamendua.

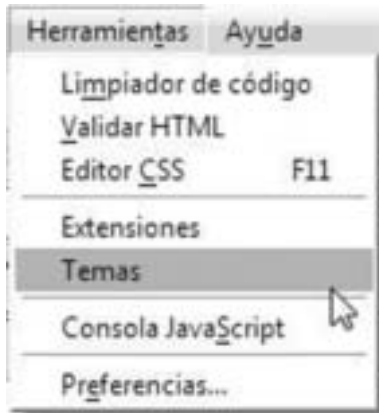
Ondorengo adibidean, *Pasodoble* gaia instalatuko dugu, Nvu/KompoZer programarako eginda dagoena, hain zuzen:

- Deskargatu Nvu/KompoZer programarako *Pasodoble* gaia, www.jesusda.com web-orritik, edo topatu Interneten. Hau bezalako web-orri bat zabalduko da:



144. irudia

- Aukeratu *Herramientas/Temas*:



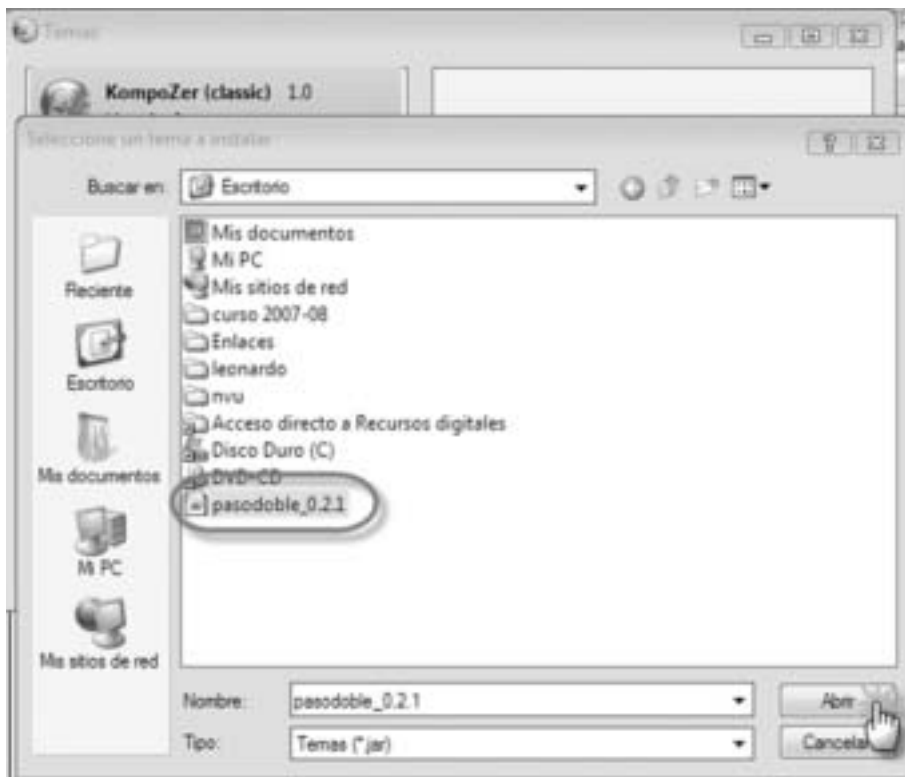
145. irudia

— Pantaila hau agertuko da. Bertan, sakatu *Instalatu (Instalar)*:



146. irudia

— Aukeratu deskargatutako *pasodoble 0.2.1.jar* fitxategia:



147. irudia



148. irudia

— Joan berrero *Gaiak* (Temas) pantailara, eta aukeratu bertan *Usar tema*.



149. irudia

- Gai berria martxan jartzeko, berrabiarazi egin behar da programa. Honelako itxura hartuko du hasierako pantaila, *Pasodoble* gaia erabiliz:



150. irudia

- Aurreko konfiguraziora itzuli nahi izanez gero, joan *Gaiak (Temas)* pantailara, eta aukeratu bertan *KompoZer (classic) 1.0*. Berrabiarazi programa berriro.

*Geruzak eta
markoak jartzen*

14

14.1. GERUZAK JARTZEN

Geruzak HTML edukia duten blokeak dira. Era dinamikoan eta 3Dn koka daitezke. Geruzak egokiro erabiltzeko, CSS estiloetan aplikatu behar dira.

Honako hau egingo dugu geruza bat sortzeko:

- Aukeratu geruza barruan kokatu nahi dugun informazioa.
- Sakatu *Geruza (Capa)* botoia.

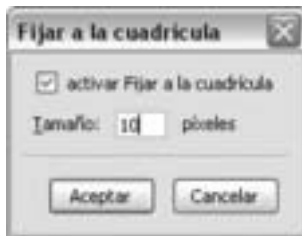


151. irudia

- Irudian ikusten denez, *Geruza* botoiaren alboan beste bi botoi daude, sortutako geruza aurreko edo atzeko planora eramateko.
- Aukeratu *Formato/Rejilla de posicionamiento* sortzen ditugun geruzak nahi dugun lekuan hobeto kokatzeko. *Saretari atxiki (Fijar a la cuadrícula)* leihoa agertuko da, eta bertan saretaren oinarritzko pixel kopurua ezarriko dugu; horrela, balio horretara mugatzen dugu geruzaren higadura minimoa saretan zehar (10 pixelekoa, gure kasuan).



152. irudia



153. irudia

14.2. MARKOAK JARTZEN

Markoak (*Frames*, ingelesez) erabiliz, leiho batean baino gehiagotan banandu dezakegu geure lan-leihoa. Sortutako leiho txiki horietan, web-orri bana karga dezakegu.

Nabigatzaileen bertsio zaharrek ez dute markoekin lan egiteko gaitasunik; beraz, ez dituzte bistaratuko web-orri horiek.

Egia esan, Nvu/KompoZer programak oraindik ez du gaitasunik markoekin lan egiteko. Markoren bat sartu nahi izanez gero, HTML lengoaia zuzenean erabili behar da.

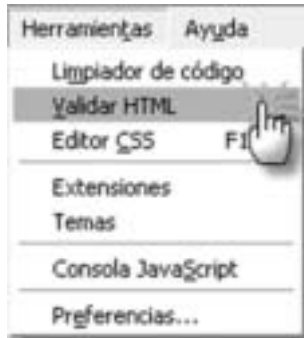
*HTML kodea
balidatzen*

15

15.1. NOLA BALIDATU WEB ORRI BAT

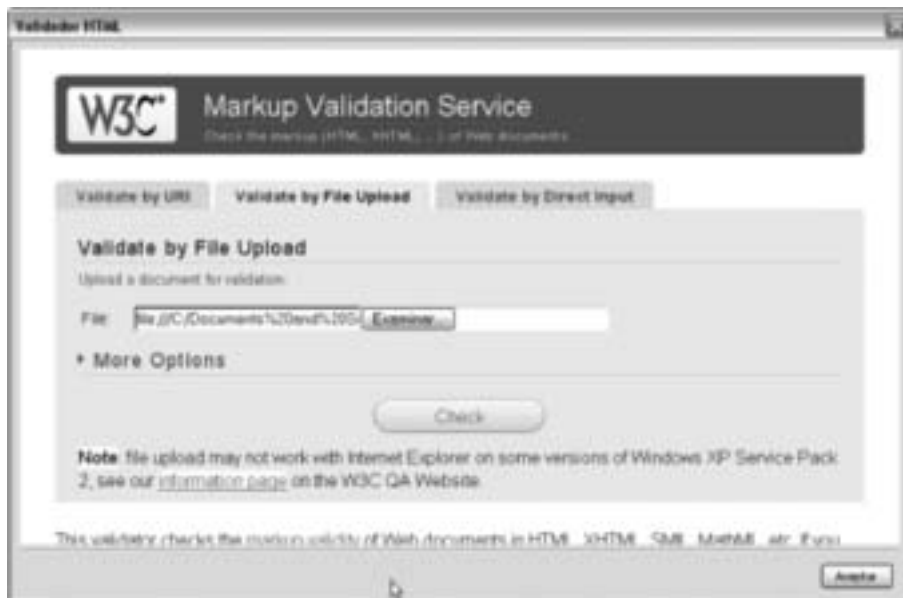
HTML balidatzaileak web-dokumentuaren zuzentasuna egiaztatzen du; horrela, gure web-orria errorerik gabe bistaratuko dute web-nabigatzaileek. HTML balidatzaile batzuk topa daitezke Interneten: *W3C HTML validator*, *WDG HTML validator* eta *Doctor HTML*, besteak beste. Nvu programaren HTML balidatzailea (W3C) erabili nahi izanez gero, honela jokatu behar da:

- Aukeratu *Herramientas/Validar HTML* goiko menuan:



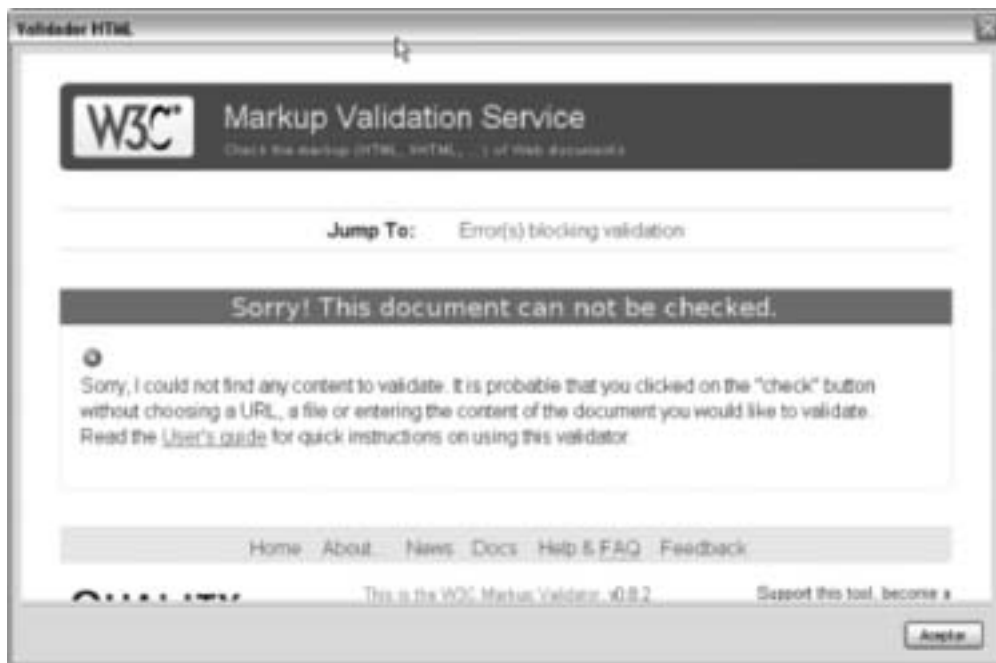
154. irudia

- *Validador HTML* web-orria zabalduko da. Bertan, gure web-dokumentua egiaztatzailekegu:



155. irudia

- Ez badugu ezer egiten, pantaila bat agertuko da, dokumentua egiaztaturik ez dela izan adierazten duena:



156. irudia

- *Aukera gehiago (More options)* gainean klik eginez, HTML balidatzailea hobeto konfiguratu dezakegu:



157. irudia

- Erroreak egonez gero, errore horien zerrenda bistaratuko du HTML balidatzaileak, eta errore bakoitza zein lerrotan dagoen adieraziko du. Baliteke lehenengo errorea zuzenduta ondorengo batzuk automatikoki zuzentzea; beraz, lehenengoa zuzendu eta HTML balidatzailea pasatuko dugu berriro. Oraindik ere erroreak egonez gero, aurreko prozesua errepikatuko dugu, dokumentua errorerik gabe utzi arte.

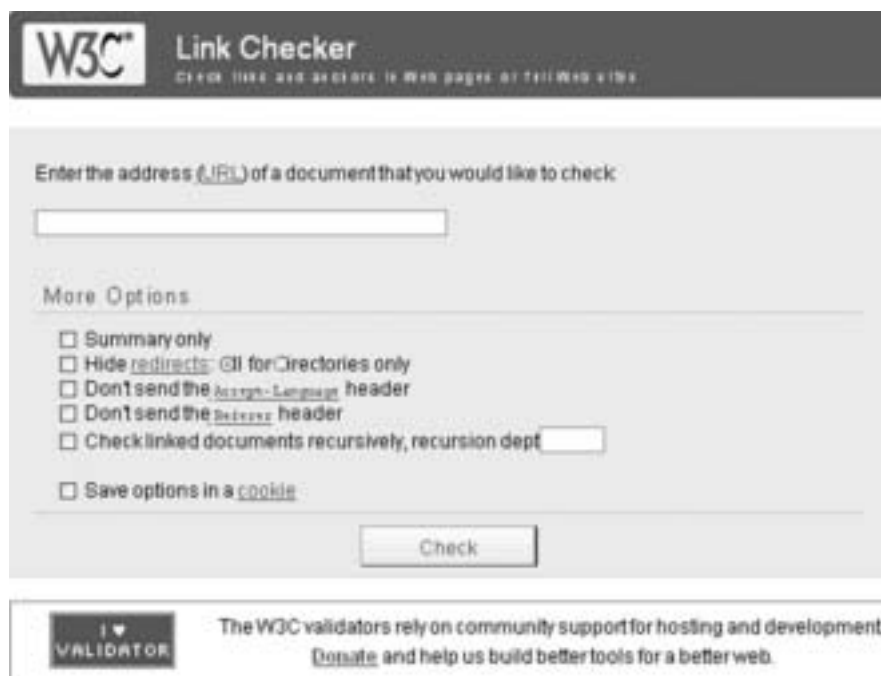
Erroreak egon ezean, ondoko mezua bistaratuko du balidatzaileak:

This Page Is Valid HTML 4.01 Transitional!

158. irudia

15.2. NOLA BALIDATU ESTEKAK

Askotan, gure web-orrietan galdu egiten dira beste web-orriekin jartzen ditugun estekak, orri horiek desagertu edo aldatu egin direlako. Gainera, komeni da gure webgunearen barruan jarritako estekak birpasatzea, errorerik gabe egon daitezen. Hori guztia egiteko, *W3C Link Checker* erabil dezakegu:



W3C[®] Link Checker
Check links and errors in Web pages of all Web sites

Enter the address (URL) of a document that you would like to check:

More Options

Summary only

Hide redirects: GI for Directories only

Don't send the Accept-Language header

Don't send the charset header

Check linked documents recursively, recursion dept

Save options in a cookie

Check

I ♥ VALIDATOR

The W3C validators rely on community support for hosting and development
Donate and help us build better tools for a better web.

159. irudia

Programa horrek, zerbitzariari dokumentuaren *http* goiburuak eskatuta, gure webguneko esteken txostena sortzen du. Gure estekak ondo egonda ere, erroreak sor daitezke zerbitzariaren konfigurazioa txarto badago. Arazo hori konpontzeko, zerbitzariarekin jarri behar da harremanetan.

Ikus dezagun *Link Checker* programak sortzen duen zerrendaren adibide bat, *www.google.es* webgunea aztertuz:



The W3C validators are hosted on server technology donated by HP, and supported by community donations.
[Donate](#) and help us build better tools for a better web.

Processing <http://www.google.es/>

Go to [the results](#). Settings used:

- [_____](#): text/html, application/xhtml+xml;q=0.9, application/vnd.ms-html+xml;q=0.5, */*;q=0.5
- [_____](#): es-es
- [_____](#): sending
- [_____](#): Sleeping 1 second between requests to each server

For reliable link checking results, check [HTML validity](#) first. See also [CSS validity](#).

[Back to the link checker](#).

Status: Done. Document processed in 12.97s.

```

Checking link http://www.google.es/img/robots?site=images
HEAD http://www.google.es/img/robots?site=images fetched in 1.45s

Checking link http://www.google.es/7hl?es
HEAD http://www.google.es/7hl?es fetched in 0.85s

Checking link http://www.mapforum.org/DTU/dhtml-mobile10_0hd
HEAD http://www.mapforum.org/DTU/dhtml-mobile10_0hd fetched in 1.40s

Checking link http://www.google.es/dhtml/images/google.gif
HEAD http://www.google.es/dhtml/images/google.gif fetched in 1.18s

```

160. irudia

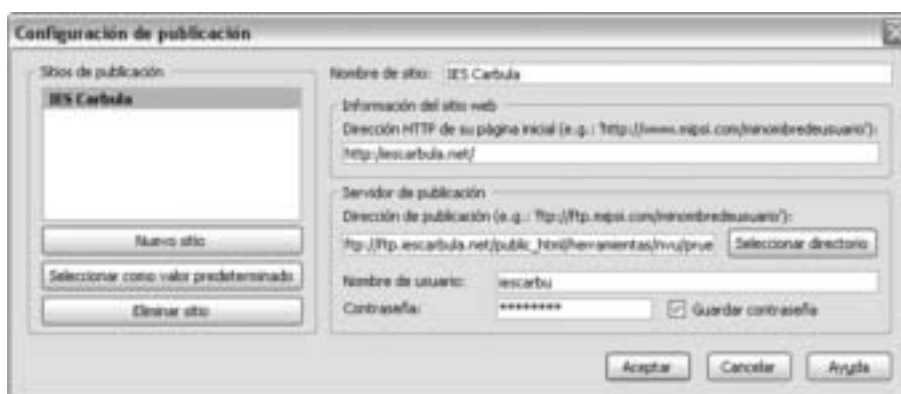
*Nola publikatu
web-orri bat*

16

Interneteko webgunean zuzenean publikatzeko diseinaturik dago Nvu/KompoZer programa. Hala ere, gure ordenagailuan presta dezakegu web-orria, sistema lokalean, eta gero zerbizarira igo.

16.1. NOLA KONFIGURATU PUBLIKAZIOA

- Sortu webgune bat gure fitxategiak kudeatzeko. Horretarako, aukeratu goiko menuan *Editar/Configuración de publicación*, edo sakatu *Editar sitios* botoia ezkerreko panelan. Ondorengo leihoa zabalduko da:



161. irudia

Ezkerrean, aldez aurretik sortutako guneak agertuko dira; eskuinean, berriz, aukeratutako gunearen ezaugarriak.

- Sakatu *Nuevo sitio* botoia gune berria sortzeko. Eskuineko laukiak bete beharko ditugu:
 - *Lekuaren izena (Nombre del sitio)*: Nahi dugun izena jarriko diogu gure guneari (*IES Carbula*, goiko irudian).
 - *Hasierako orriaren HTTP helbidea (Dirección HTTP de su página inicial)*: Webgunearen hasierako orriaren URL helbidea jarriko dugu.

Geocities atarian sortu nahi izanez gero, honelakoa izango da URL helbidea:

<http://es.geocities.com/usuario/indexoki.html>

Sistema lokalean lan egin nahi badugu, ondorengo itxura hartu beharko du helbideak:

<file:///home/usuario/sitioweb/index.html>

Gure adibidean, <http://iescarbula.net/> gunean publikatuko dugu.

- *Publikatzeko helbidea (Dirección de publicación)*: Fitxategi-transferentziako protokoloaren (FTP) helbidea da. Zerbitzariak emandakoa da helbide hori.

Geocities atarian publikatu nahi izanez gero:

ftp://ftp.es.geocities.com/

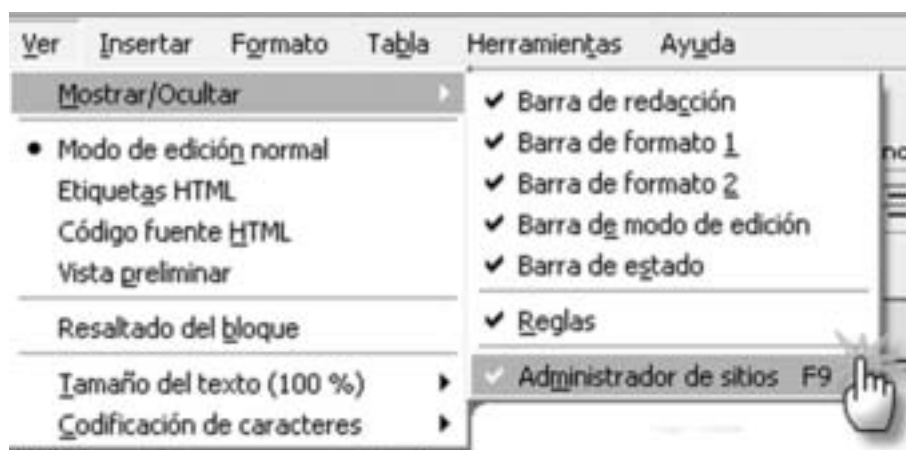
Sistema lokalean lan egitekotan, honelako URL helbidea jarriko dugu, edo *Seleccionar directorio* botoia sakatuz, nahi dugun direktorioa aukeratuko dugu:

file:///home/usuario/sitioweb/

- *Erabiltzaile-izena (Nombre de usuario)* eta *Pasahitza (Contraseña)*: Zerbitzariak emango dizkigun datuak dira.
- Sakatu *Eliminar sitio* botoia gune bat ezabatzeko (aldez aurretik, zerrendan aukeratu behar da).
 - Sakatu *Seleccionar como valor predeterminado*, aukeratutako gunea lehenetsi nahi badugu. Letra lodiz agertuko da.
 - Ezkerreko panelean, webguneko fitxategi guztiak agertuko dira. Fitxategi batean klik bikoitza eginez, erlaitz berri batean zabalduko da.

16.2. NOLA PUBLIKATU GURE WEB ORRIA

Behin gunea konfiguratuta, aurreko atalean egin dugun moduan, gure web-orriak publikatu ditzakegu Interneten, bai eta aurretik publikatutakoak editatu ere. Horretarako, komeni da guneen administratzailea begi-bistan uztea: *Ver/Mostrar-Ocultar/Administrador de sitios*.



Publikatzea da zerbitzari batean gordetzea gure web-orria disko gogorrean gordeko bagenu bezala. Lehen ikusi dugunez, guneen administratzailean konfiguratu behar dugu geure zerbitzaria alde zurretik. Honakoa egin behar da publikatzeko:

- Sakatu *Publicar* botoia, edo aukeratu *Archivo/Publicar* goiko menuan:

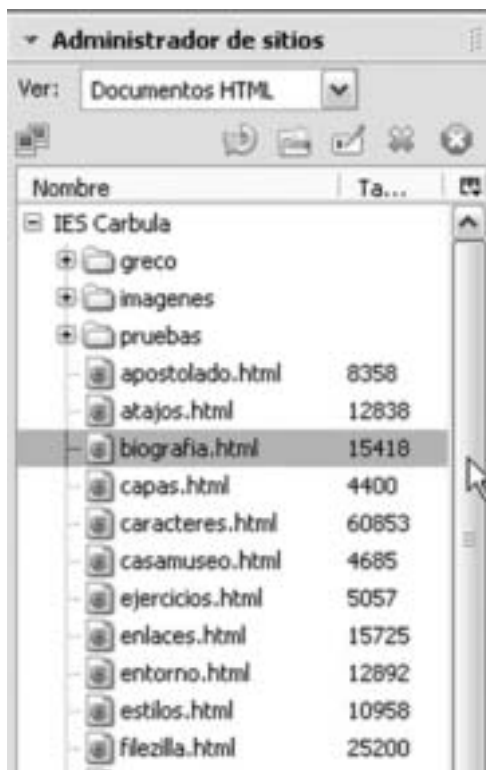


163. irudia

Pantaila honetan, aukerako dugu non eta zer izenekin publikatu gure web-orria.

Guneen administratzailea erabiliz, Interneten publikatutako web-orriak alda ditzakegu:

- Aukeratu aldatu nahi dugun fitxategia guneen administratzailean. Horrela, Internetetik Nvu/KompoZer programara deskargatuko da.



164. irudia

- Egin aldaketa guztiak fitxategian.
- Publikatu berriro fitxategia, aldaketak Interneten ikus daitezzen.

16.3. KONTUAN HARTZEKO OHARRA

W3C partzuergoak gomendatzen duenez, *Doctype* izan behar da web-orriaren lehenengo instrukzioa, *<HTML>* aurrean jarri beharrekoa, hain zuzen ere. Web-zerbitzariari web-orriaren informazioa ematea da *Doctype* instrukzioaren helburua. Izan ere, nabigatzailearen eta zerbitzariaren arteko komunikaziorako erabil daiteke instrukzio hori.

Dena den, ez da beharrezkoa *Doctype* instrukzioa erabiltzea; jarrita ez badago ere, ondo bis-taratuko da web-orria.

Doctype modu estandarrean idatzi behar da, ondoko adibidean bezala:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 4.0//EN">
```

- *HTML PUBLIC*: Dokumentua publikoa dela adierazten du.
- *IETF*: Dokumentua *Internet Engineering Task Force* erakundeak arautzen duen arabe-rakoa dela adierazten du.
- *DTD HTML 4.0*: HTML 4.0 da dokumentuak onartzen duen bertsioa.
- *EN*: Dokumentuaren hizkuntza ingelesa da.

*FTPren bidez
(FileZilla) publikatzen*

17

17.1. SARRERA

FileZilla FTP bezeroa da. Windows plataformarako dago garaturik (bertsio guztietarako), bai eta beste sistema eragileetarako ere. *GNU General Public License (GPL)* duen software librea da FileZilla; hortaz, gantia dago etorkizunean ere mantenduko dela.

Aplikazioa, dokumentazioa eta hainbat informazio deskarga daitezke ondorengo helbide elektronikotik:

<http://filezilla.sourceforge.net>

Windows-esplotzailearen antzekoa da programaren interfazea, eta leiho lokala zein urruneko fitxategiak erakusten ditu programak. Gainera, fitxategiak leku batetik bestera pasatzeko, *arrastatu eta jaregin (drag and drop, ingelesez)* besterik ez da egin behar.

FTP bezero honen ezaugarri nagusiak honakoak dira:

- *Arrastatu eta jaregin* baliabidea du.
- Behera-karga eten egiten bada, zerbitzariak onartuz gero, deskargatzen jarrai dezake.
- FTP-guneen konexio-parametroak gordetzeko erreminta du.
- FTP-zerbitzariarekin ezartzen den konexioari “bizirik” eusteko gaitasuna du.
- *Proxy* eta *Firewall* bidezko konexioetarako laguntza eskaintzen du.
- *SOCKS4/5* eta *HTTP1.1* lengoaietarako laguntza du.
- Konexio seguruak onartzen ditu *SSL* eta *SFTP* lengoaietan.
- Lehentasun-ilarak erabil daitezke.

17.2. INSTALAZIOA

FileZilla programa *<http://filezilla-project.org/>* web-orritik deskarga daiteke. Ikus dezagun Windows32 sistemarako instalazio-prozesua:

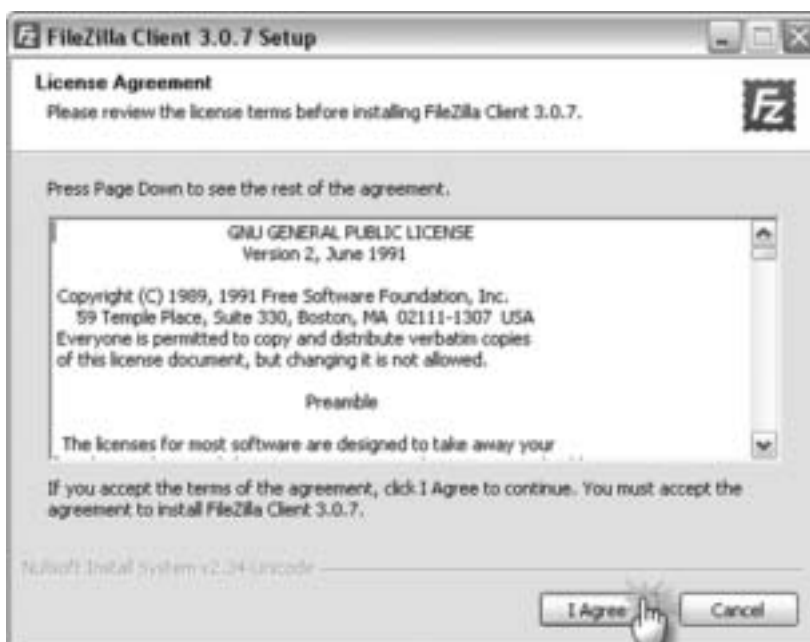
- Gorde instalazio-programa disko gogorrean:

**165. irudia**

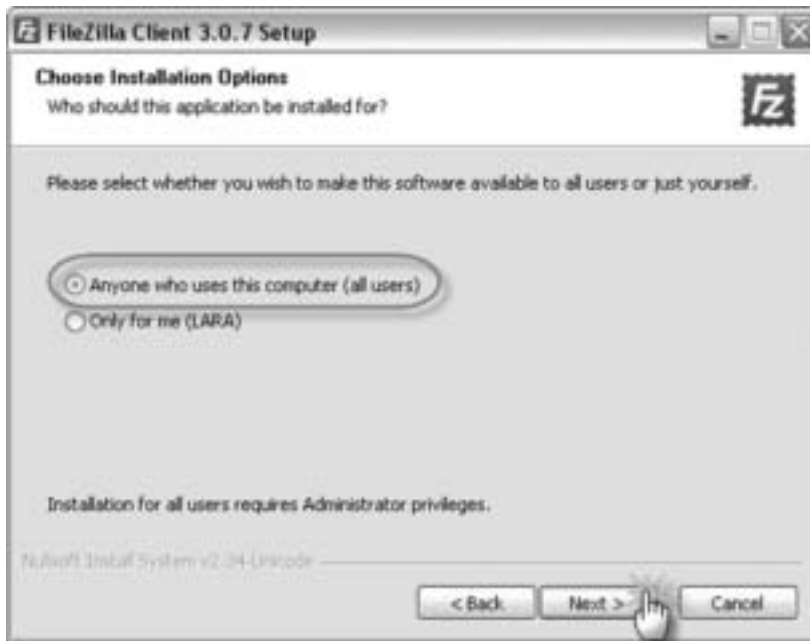
- Exekutatu instalazio-programa.

**166. irudia**

- Onartu *GNU General Public License*, ados (*I agree*) botoia sakatuz:

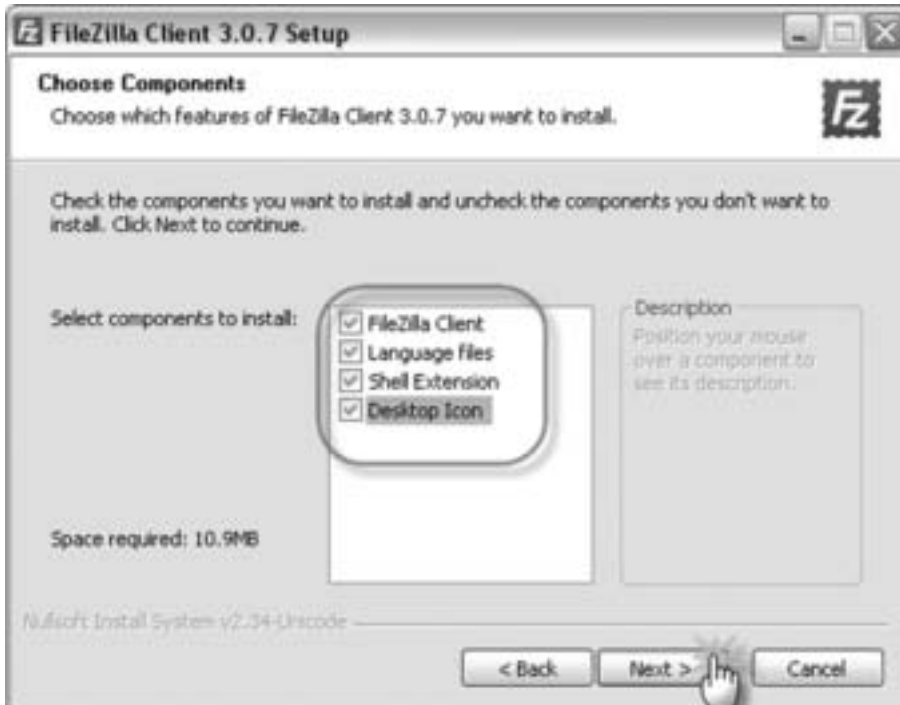
**167. irudia**

- Eman programa hau erabiltzeko baimena ordenagailua erabiltzen duen edonori:



168. irudia

- Berretsi osagai guztiak instalatzeko:



169. irudia

- Berretsi *C:\Program Files\FileZilla FTP Client* instalazio-direktoriotzat:



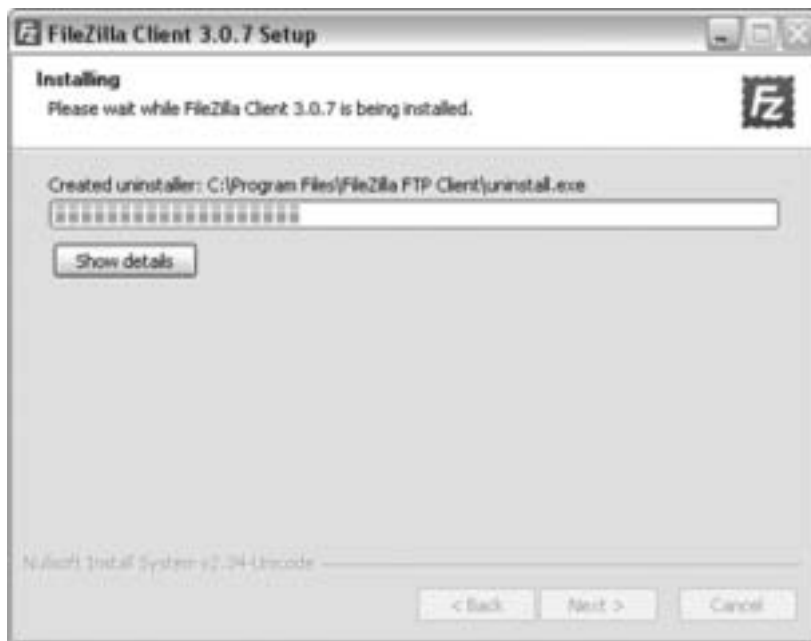
170. irudia

- Berretsi *FileZilla FTP Client* Hasi-menuko karpetatzat. Programaren lasterbideak sortuko dira karpeta horren barruan:



171. irudia

- Sakatu *Finish* botoia instalazioa amaitzeko:



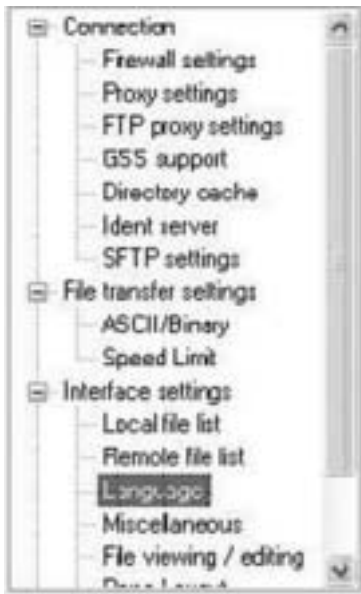
172. irudia



173. irudia

17.3. NOLA KONFIGURATU PROGRAMA

Aukeratu goiko menuan *Edit/Settings* FileZilla programa konfiguratzeko. Hiru bloketan banatzen da konfigurazioa:

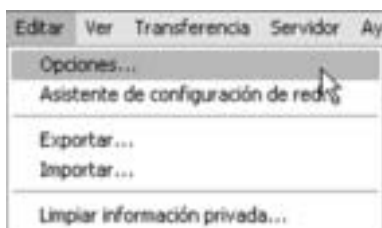


174. irudia

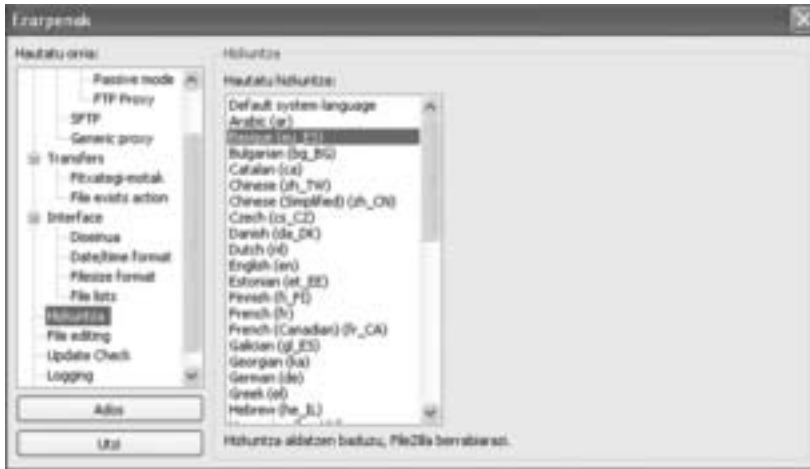
- *Konexioa (Connection)*: Konexio-aukera gehigarriak agertzen dira bloke honetan: *proxyak*, *suebakiak*, *konexio seguruak*, *etab*.
- *Transferentziak (File transfer settings)*: Erabiliko den kodea eta transferentziaren abiadura aukera daitezke.
- *Interfazea (Interface settings)*: Hizkuntza eta pantailan agertuko diren elementuak aukera daitezke, besteak beste.

17.3.1. Nola konfiguratu hizkuntza

Behin programa instalaturik, eta ingelesez badago, euskaraz/gaztelaniaz jar daiteke. Horretarako, aukeratu *Edit/Settings/Language*.



175. irudia

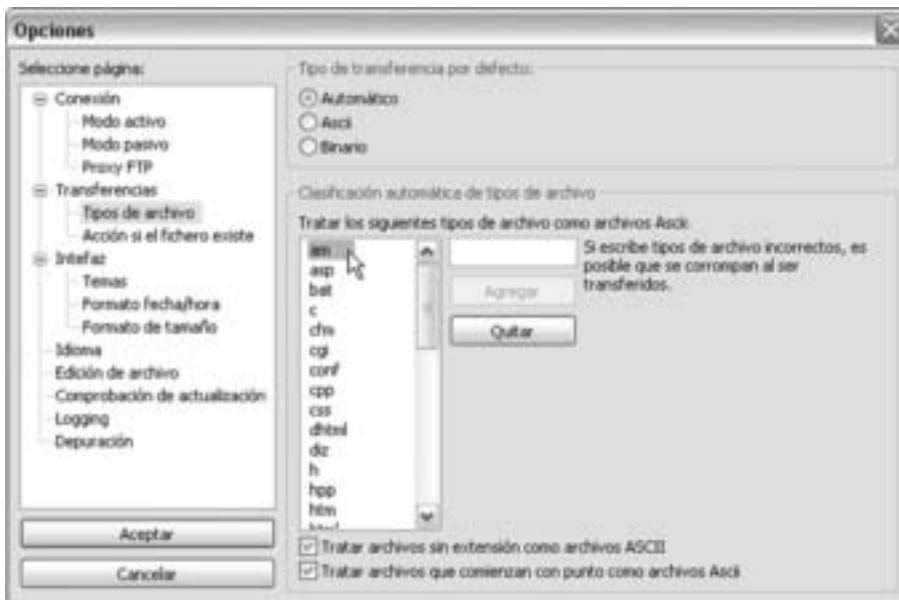


176. irudia

17.3.2. Bezero-aukeren konfigurazioa

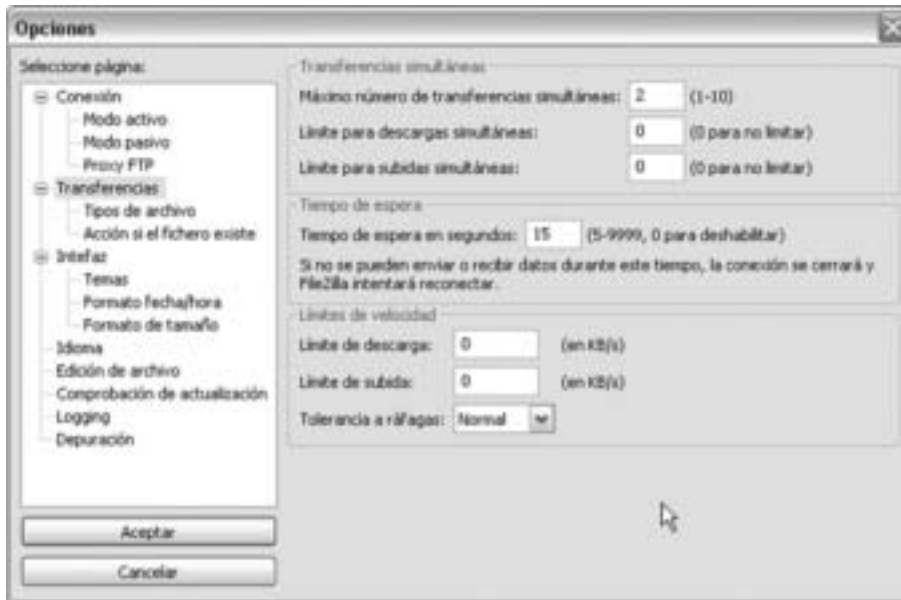
Hizkuntza aldatzeaz gain, konfiguratzeko hainbat aukera ditugu programa honetan. Ondoren, garrantzitsuenak eta erabilgarrienak ikusiko ditugu:

- *Fitxategi motak (Tipos de archivo)*: Fitxategien FTPren bidezko transmisioa modu bitan egin daiteke: ASCII kodea edo kode bitarra erabiliz. Modu automatikoan jarritz gero, programak aukeratuko du kodea, fitxategi-luzapenaren arabera:



177. irudia

- *Transferentziak (Transferencias)*: Honetan, transferentziaren kodea konfiguratzear gain, transmisioaren beste hainbat ezaugarri egokitu daitezke:

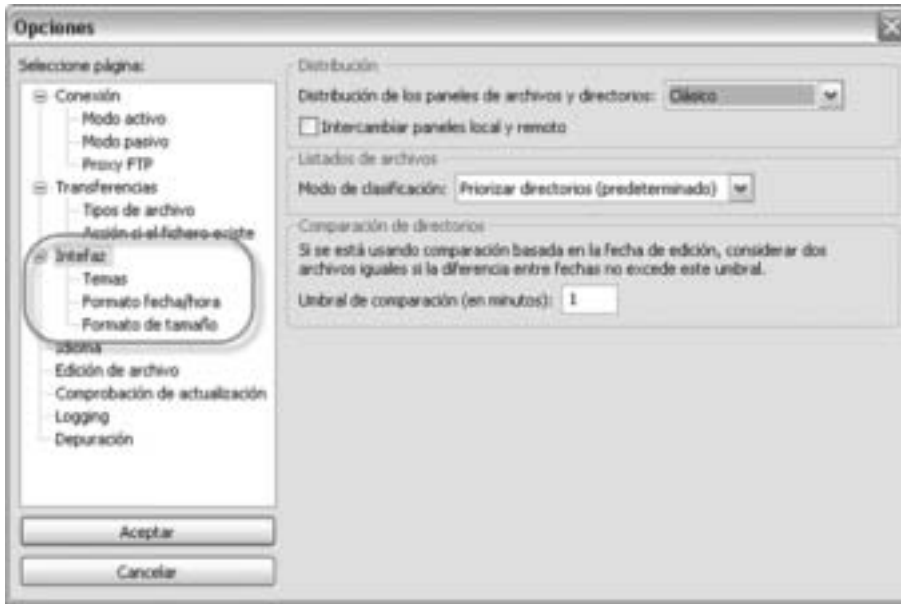


178. irudia



179. irudia

— *Interfazea (Interfaz):* Interfazearen hainbat ezaugarri alda ditzakegu ondorengo pantailan:



180. irudia

17.4. NOLA LAN EGIN FileZilla PROGRAMAREKIN

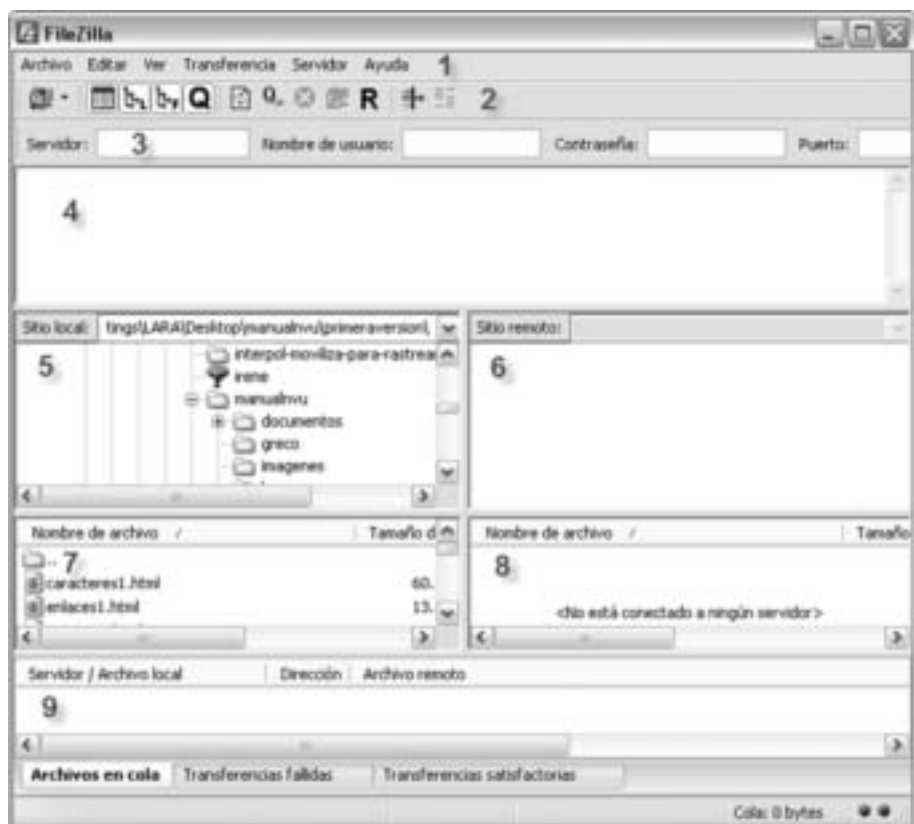
Atal honetan, FileZillaren ingurunea ikusiko dugu, bai eta programa honekin nola lan egin ere: fitxategiak gora-kargatzea (*upload*) eta behera-kargatzea (*download*), fitxategi-baimenak kudeatzea, urruneko zerbitzarian eta PC lokalean direktorioak sortzea, fitxategiak ezabatzea eta izena aldatzea, etab.

17.4.1. FileZillaren ingurunea

FileZillaren hasierako leihoak, irudian ikusten den bezala, ondorengo guneak ditu:

1. Menu-barra.
2. Erreminta-barra.
3. Konexio azkarren barra: Oinarrizko konexio-parametroak sar daitezke.
4. Mezuen erregistro-panela: FTP zerbitzariarekin trukutzen ditugun komando guztiak agertzen dira.
5. Fitxategien arakatzaille lokala: Direktorio-zuhaitza ikus daiteke sistema lokalean.
6. Fitxategien urruneko arakatzaillea: Direktorio-zuhaitza ikus daiteke urruneko sisteman.

7. Fitxategien zerrenda lokala: Uneko direktorio lokaleko fitxategiak eta karpetak ikus daitezke.
8. Urruneko fitxategien zerrenda: Uneko urruneko direktorioan dauden fitxategiak eta karpetak ikus daitezke.
9. Transferentzia-ilarako panela: Transferentzia guztiak batera programa daitezke.



181. irudia

17.4.2. Nola sortu konexio azkarra FTP-zerbitzariarekin

Modu bitan konekta daiteke FTP-zerbitzariarekin: konexio azkarra erabiliz, eta guneen administratzailea erabiliz.

Ondoko irudian agertzen diren barrako laukiak bete behar ditugu konexio azkarra sortzeko:



182. irudia

- *Zerbitzaria (Servidor)*: Zerbitzariaren DNS izena edo IP helbidea idatziko dugu.
- *Erabiltzaile-izena (Nombre de usuario)* eta *Pasahitza (Contraseña)*: Zerbitzariak emandako datuak dira.
- *Ataka (Puerto)*: Hutsik jarrita, ataka lehenetsia erabiliko da.

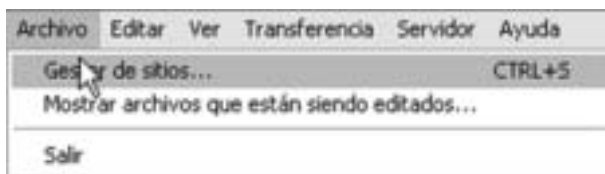
Parametro guztiak behar bezalakoak badira, ezarriko da zerbitzariarekiko konexioa.

17.4.3. Nola sortu konexioa guneen administratzailea erabiliz

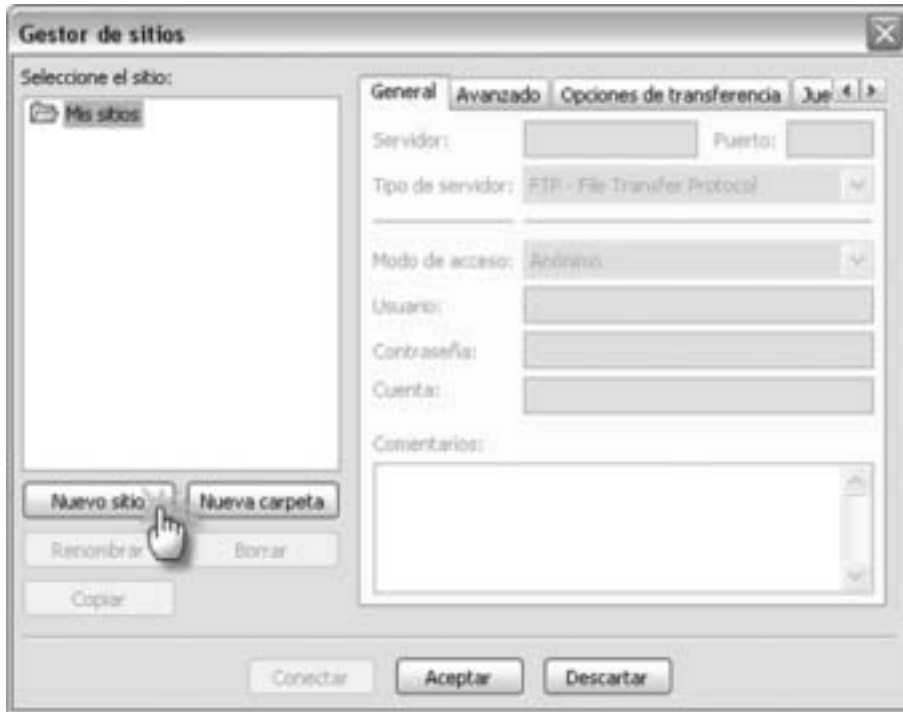
Guneen administratzailea erabiliz, nahi dugun zerbitzariarekin konekta gaitezke, konexioaren parametroak behin eta berriro sartu gabe. Horretarako, aldez aurretik konfiguratu behar dugu konexioa, guneen administratzailearen ikonoa sakatuz, edo *Archivo/Gestor de sitios* aukeratuz:



183. irudia



184. irudia



185. irudia

- *Zerbitzaria (Servidor):* Zerbitzariaren izena edo IP helbidea idatzi behar dugu.
- *Ataka (Puerto):* Zerbitzariak erabiltzen duen atakaren zenbakia. Normalean, 21 da.
- *Zerbitzari mota (Tipo de servidor):* FTP (lehenetsia da), edo SFTP (SSHren bidezko FTP segurua) izan daiteke. Zerbitzariak SFTP onartuz gero, *SFTP using SSH2* aukera daiteke lauki honetan; horrela, zerbitzariarekiko komunikazioa modu seguruan eta enkriptatua izango da.

17.4.4. Nola transmititu fitxategiak

Erraz transmiti daitezke fitxategiak: zerrenda lokaletik urruneko zerrendara (edo alderantziz) arrastatuz eta jareginez.

Saguaren eskuineko botoia sakatuz zerrenda lokalean edo urruneko zerrendaren gainean, ondorengo aukerak emango dituen laster-menua zabalduko da:



186. irudia

- *Igo (Subir)*: Aukeratutako fitxategiak automatikoki transmititzen ditu.
- *Gehitu fitxategiak ilarari (Añadir archivos a la cola)*: Transmisio-ilaran jartzen ditu fitxategiak (geroago transmititu nahi izanez gero, aukeratu *Cola/Procesar Cola* goiko menuan).
- *Direktoriaoa sortu (Crear directorio)*: Direktorioak sor ditzakegu sistema lokalean eta urrunekoan (zerbitzariaren baimena eduki behar da bigarren kasuan).
- *Ireki (Abrir)*: Aukeratutako fitxategia ireki dezakegu.
- *Editatu (Editar)*: Fitxategia edita dezakegu.
- *Ezabatu (Borrar)*: Fitxategiak eta direktorioak ezaba ditzakegu.
- *Berrizendatu (Renombrar)*: Fitxategien eta direktorioen izena alda dezakegu.

Ondorengo irudian, fitxategien transmisio-prozedura ikus daiteke:



17.4.5. Nola aldatu fitxategien Unix-baimenak

Urruneko sisteman fitxategien baimenak aldatu nahi izanez gero, aukeratu fitxategiak, eta sakatu eskuineko botoia haien gainean:



188. irudia

Irudian ikusten den bezala, Unix sistemetan erabiltzen den balio numerikoa ere idatz daiteke fitxategiei baimenak emateko (644, gure kasuan).

*Teklatuko
lasterbideak*

18

18.1. LASTERBIDE OROKORRAK

Komandoa	Windows / Linux / MacOS
Ireki fitxategia	Ctrl+O
Ireki orri berria/Txantiloia	Ctrl+N
Ireki erlaintz berria	Ctrl+T
Gorde fitxategia	Ctrl+S
Kopiatu	Ctrl+C
Itsatsi	Ctrl+V
Ebaki	Ctrl+X
Hautatu dena	Ctrl+A
Itxi leihoa	Ctrl+W
Ezabatu hurrengo hitza	Ctrl+Supr
Eraman orrialde bat gora	RePág
Eraman orrialde bat behera	AvPág
Eraman lerro bat gora	Gora-gezia
Eraman lerro bat behera	Behera-gezia
Desegin	Ctrl+Z
Errepikatu	Ctrl+Mayús+Z
Bilatu	Ctrl+F
Errepikatu bilaketa	Ctrl+G / F3+G
Bilatu aurrekoa	Ctrl+Mayús+F
Zabaldu laster-menua	Mayús+F10 / Ctrl+Zuriunea
Zabaldu menu orokorra	Alt / F10
Itzuli lerro-hasierara	Inicio+Ezker-gezia / Ctrl+A
Joan lerro-amaierara	Fin+Eskuin-gezia / Ctrl+E
Joan hurrengo erlaintzera	Ctrl+AvPág
Joan aurreko erlaintzera	Ctrl+RePág
Itxi erlaintza	Ctrl+W
Irten KompoZer programatik	Ctrl+Q

18.2. EDIZIO LASTERBIDEAK

Komandoa	Windows / Unix / Linux / MacOS
Ireki web-helbidea	Ctrl+Mayús+L
Publikatu	Ctrl+Mayús+S
Txikitu letra-tamaina	Ctrl+“-” (minus)
Handitu letra-tamaina	Ctrl+“=” / Ctrl+“+” (plus)
Jarri testuaren tamaina % 100ean	Ctrl+O
Txertatu/editatu esteka	Ctrl+L
Jarri letrakera lodian	Ctrl+B
Jarri letrakera etzanean	Ctrl+I
Azpimarratu testua	Ctrl+U
Handitu koska	Ctrl+[
Txikitu koska	Ctrl+]
Ez jarraitu testuen estiloak	Ctrl+Mayús+Y
Ez jarraitu esteka	Ctrl+Mayús+K
Aukeratu lerroa/zutabea	Ctrl+sagua arrastatu
Aukeratu gelaxkak	Ctrl+klik egin saguarekin
Guneen administratzailea	F9
Aztertu ortografia	Ctrl+K

18.3. LAGUNTZA LASTERBIDEAK

Komandoa	Windows / Unix / Linux / MacOS
Nabigatu eskuineko panelean	Tab
Alboko panelaren ikusgarritasuna	F9
Aukeratu <i>Búsqueda</i> , <i>Contenido</i> , <i>Índice</i> eta <i>Glosario</i> erlaintzak ezkerreko panelean egonik	Gora-gezia eta behera-gezia
Tiratu/okertu eduki-taularen egitura	Ezker-gezia eta eskuin-gezia
Inprimatu orria	Ctrl+P
Itzuli aurreko orrira	Alt+ezker-gezia
Orri-jauzia aurrera	Alt+eskuin-gezia
Itxi programaren laguntza-leiho	Ctrl+W

Ariketak

19

Nvu/KompoZer programaren erabilpenean trebatzeko, pare bat ariketa proposatzen dugu hemen:

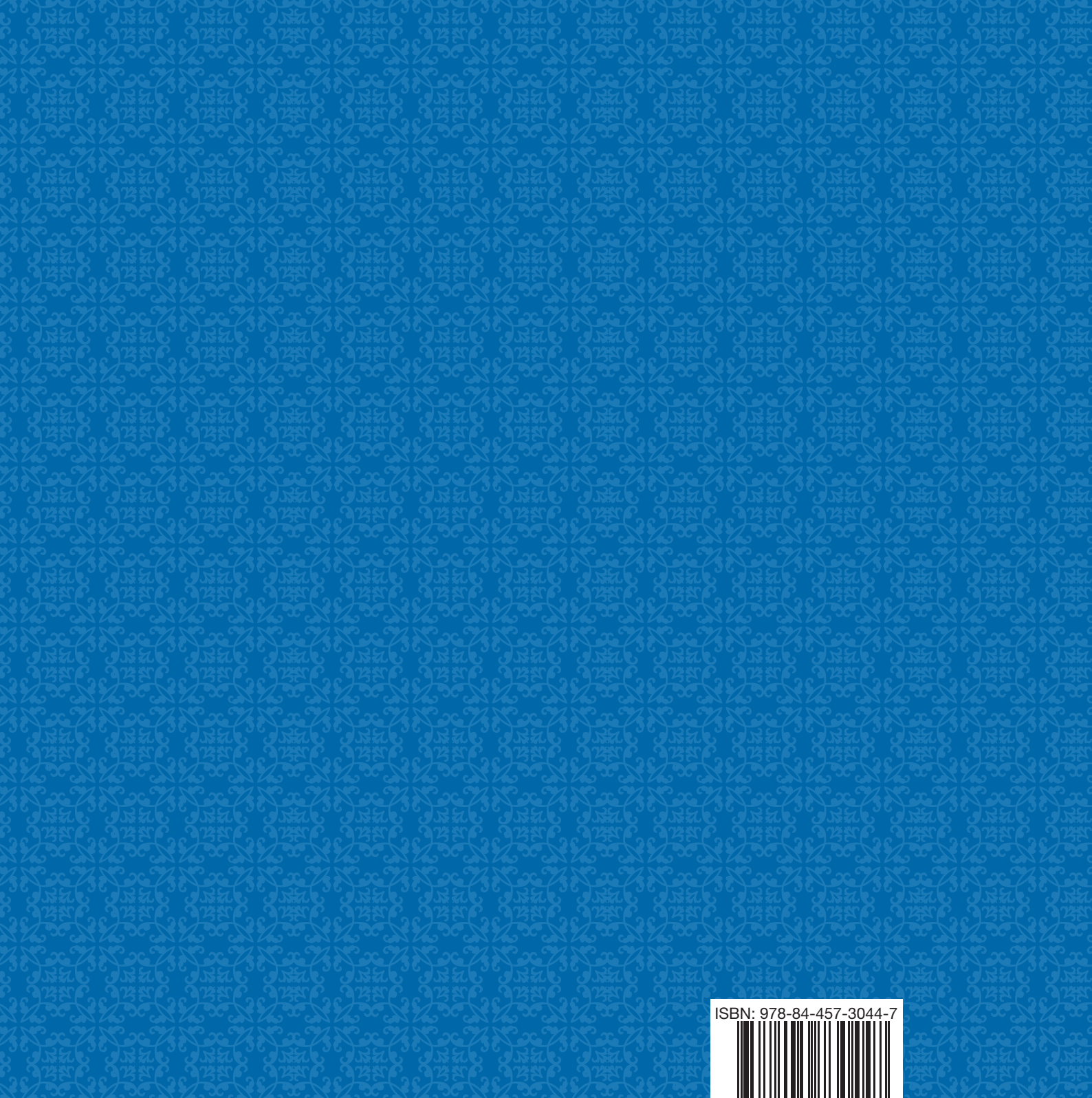
1. Nahi dituzun materialak erabilia, sortu edozein gairi buruzko web-orri pertsonal bat: ikasgai bati buruz, gai baten inguruko dokumentuen bilketa bati buruz, prentsan agertutako berri baten gainean...
2. Webgune bat sortu behar duzu ariketa honetan. Horretarako:
 - Jarri beste web-orri batzuetarako estekak *Index.html* web-orrian. Estekak *Index.html* web-orriaren aurkibidean bakarrik edo orri guztietan ager daitezke.
 - Idatzi webgunean sartzeko dokumentu batzuk, honako ezaugarriak kontuan hartuz: letren formatuak, koloreak, lerrokatzea...
 - Jarri atzeko planoetan koloreak edo irudiak.
 - Sortu barneko eta kanpoko estekak.
 - Erabili hainbat formatutako irudiak; aldatu haien neurria, lerrokatzea eta kokapena, eta jarri tituluak irudiei.
 - Sortu taulak, eta aldatu haien ezaugarriak.
 - Taula bat erabiliz, sortu irudien koadro txikiak, eta estekatu beste web-orri batzuekin.

*Erabilitako
materialak*

20

Merkatuan ez dago argitaratuta liburu askorik software libreari buruz. Horregatik, Interneten topatutako materialei esker burutu da NVu/KompoZer programari buruzko eskuliburu hau. Honako testuak erabili ditugu, besteak beste:

- LARA, José Manuel: *Curso de Nvu/KompoZer*.
- SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ, Raúl: *Curso de diseño web con software libre: Nvu*.
- SEVILLA CALLEJO, Miguel: *Curso básico de creación de páginas web*, UAM, Madril.
- *Nvu: Editor Web Gratuito*. creatuweb.espaciolatino.com
- *Curso de creación web con Nvu*. www.omerique.net
- *KompoZer*. www.difundefirefox.com
- *Diseño web: Nvu*. www.molinux.info
- *Manual de KompoZer. Aprende a usarlo*.
- *Manual de FileZilla*. Jaeneko Unibertsitatea, Jaen.
- *Publicar archivos mediante FTP con FileZilla*. Aemilius.net



Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

