

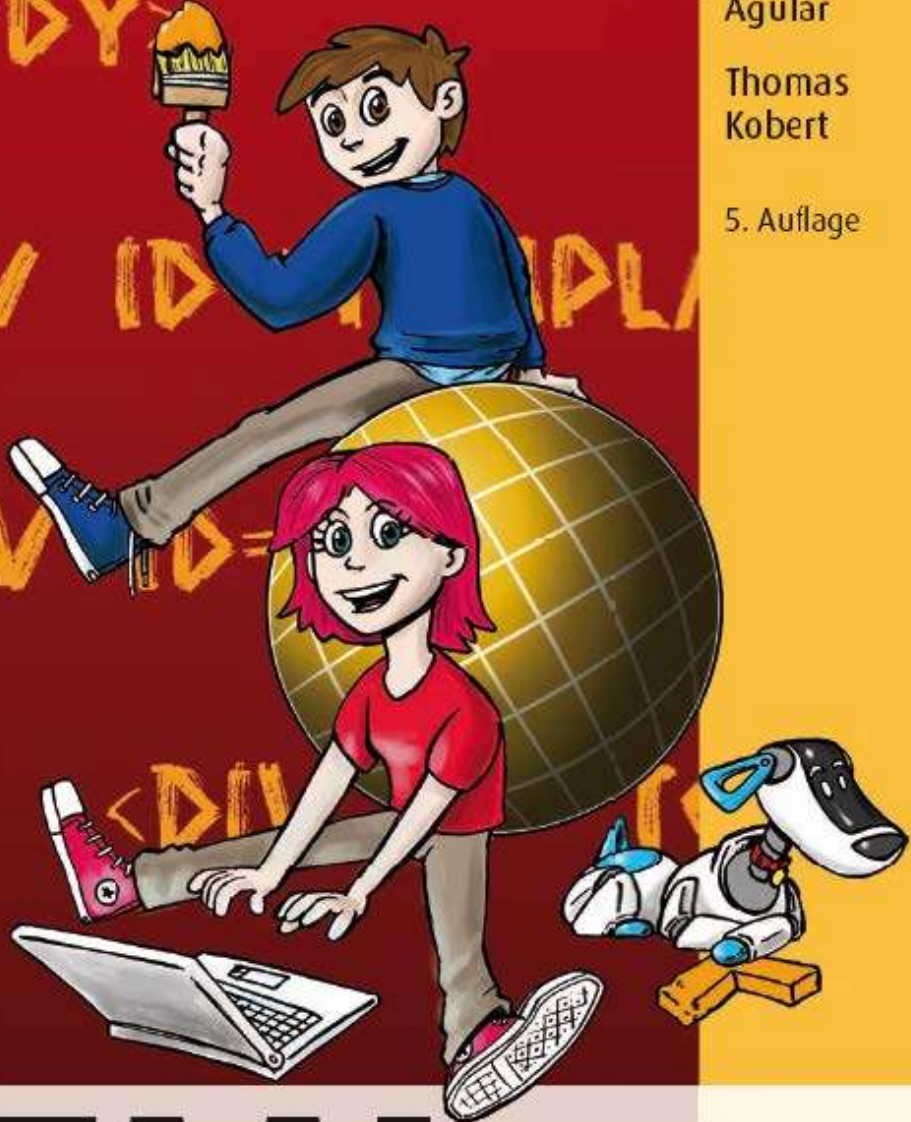
**mitp**

**BODY**

`<DIV ID="PLA`

`<DIV ID="`

`<DIV ID="`



Robert R.  
Aguilar

Thomas  
Kobert

5. Auflage

# HTML

FÜR **KIDS**



### **Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)**

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des ebooks das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere fürervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine ebooks vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechtemanagement. Bei Kauf im Webshop des Verlages werden die ebooks mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro Nutzer signiert.

Bei Kauf in anderen ebook-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Robert R. Agular  
Thomas Kobert



# HTML für Kids



### **Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Bei der Herstellung des Werkes haben wir uns zukunftsbewusst für umweltverträgliche und wiederverwertbare Materialien entschieden. Der Inhalt ist auf elementar chlorfreiem Papier gedruckt.

ISBN: 978-3-8266-8682-5

5. Auflage 2012

[www.mitp.de](http://www.mitp.de)

E-Mail: [kundenbetreuung@hjr-verlag.de](mailto:kundenbetreuung@hjr-verlag.de)

Telefon: +49 6221 / 489 -555

Telefax: +49 6221 / 489 -410

© 2012 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH  
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg.

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

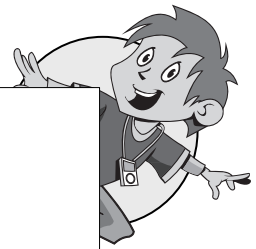
Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Sabine Janatschek, Katja Völpel

Sprachkorrektur: Petra Heubach-Erdmann

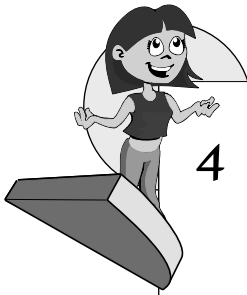
Covergestaltung: Christian Kalkert, [www.kalkert.de](http://www.kalkert.de)

Satz: Johann-Christian Hanke

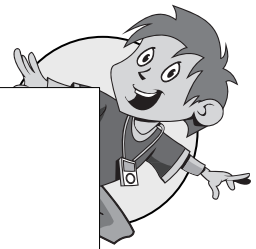


# Inhaltsverzeichnis

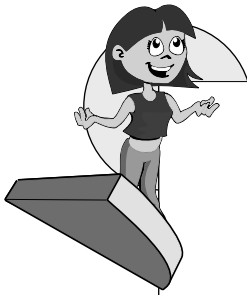
	Vorwort	13
	Einleitung	14
	Arbeitsschritte	14
	Wichtige Stellen im Buch	14
	Buffi-Infokästen	14
	Aufgaben	15
	Wohin mit den Übungen?	15
	HTML-Ordner erstellen mit Windows 7 & Vista	15
	HTML-Ordner erstellen mit Windows XP	17
<b>1</b>	<b>HTML – Mehr als nur ein paar Buchstaben</b>	<b>21</b>
	Was ist HTML?	22
	Browser im Wandel der Zeit	23
	Habe ich alles, was ich für HTML brauche?	25
<b>2</b>	<b>Was dein Editor alles kann!</b>	<b>29</b>
	Was ist ein Editor?	30
	Wo ist mein Editor?	30
	Etwas Allgemeines ...	32
	Windows-Editor oder Phase5?	33
<b>3</b>	<b>Die erste Webseite</b>	<b>35</b>
	Die 5-Minuten-Webseite	36
	Was habe ich getan?	40
	Der Zeilenumbruch	41
	Lust auf Trennstriche?	43
	Das kannst du bereits	45
	Eine kleine Übungsaufgabe	45



<b>4</b>	<b>Die Welt wird bunt und schön</b>	<b>47</b>
	Die Webseite bekommt Stil!	48
	Dicke, schiefe und unterstrichene Buchstaben	52
	Große und kleine Schriften	53
	Andere Schriftarten	55
	Links, rechts oder in die Mitte?	57
	Ein zusammenfassendes Beispiel	58
	Zusammenfassung	61
	Eine kleine Übungsaufgabe	61
<b>5</b>	<b>Links und E-Mails</b>	<b>63</b>
	Was sind Links?	64
	Einbau von Links in HTML	65
	Erweiterte Links	67
	Links mit Zielanzeige im Browser	69
	Ich weiß genau, wohin ich will – gezielte Links	71
	Wer will mir schreiben? Der Einbau von E-Mails	75
	Zusammenfassung	76
	Eine kleine Übungsaufgabe	77
<b>6</b>	<b>Body und HTML</b>	<b>79</b>
	Nicht nur Adlige tragen Titel	80
	Unsere Webseite erhält einen Hintergrund!	81
	Stilvolle bunte Links!	85
	Der unsichtbare Rand unserer Homepage	88
	<meta>-Tags – wie wir gefunden werden	90
	Ein Etikett für unsere Webseite: <!doctype>	93
	Ein großes Beispiel	95
	Zusammenfassung	96
	Einige Übungsaufgaben	97

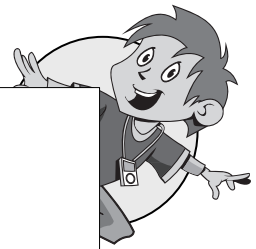


<b>7</b>	<b>Tabellen</b>	<b>99</b>
	Fangen wir mit einem Beispiel an	100
	Bunte Tabellen und mehr	102
	Verschachtelte Tabellen	104
	Ich will bunte Rahmen!	108
	Professionelles Design mit Tabellen	109
	Ein riesiges Beispiel mit allem, was du schon kannst!	111
	Zusammenfassung	114
	Einige Übungsaufgaben	114
<b>8</b>	<b>Wo bleiben die Bilder?</b>	<b>117</b>
	Das erste Bild kommt!	118
	Mehr Attribute für <img>!	119
	<area> – aus einem Bild wird ein Menü	122
	Ein zusammenfassendes Beispiel	126
	Zusammenfassung	128
	Einige Übungsaufgaben	128
<b>9</b>	<b>Frames</b>	<b>129</b>
	Frames – ein Beispiel	130
	Einer geht noch – einer geht noch rein ...	133
	Design mit Frames – Tricks und Tipps	137
	Interaktion von Frames	140
	Frames mit Interaktion	141
	Frames – Sinn oder Unsinn?	142
	Zusammenfassung	143
	Einige Übungsaufgaben	143
<b>10</b>	<b>Hintergrundmusik und Formulare</b>	<b>145</b>
	Hintergrundmusik auf Webseiten	146
	Ein Crashkurs für Formulare	147
	Bessere Formulare gestalten	154



	Formulare mit Radio-Knöpfen und Kästchen	157
	Formulare in Tabellen verstecken und Tabindex	162
	Zusammenfassung	165
	Einige Übungsaufgaben	165
<b>11</b>	<b>HTML-Seiten mit Phase5 erstellen</b>	<b>167</b>
	Start und Bedienung von Phase5	168
	Die Menüs stellen sich vor ...	173
	Die Hauptmenüleiste	173
	Die Menüleiste für Texte	176
	Die Menüleiste für Tabellen	177
	Die Menüleiste für Listen	178
	Die Menüleiste für CSS	178
	Die Menüleiste für Formulare	179
	Die Menüleiste für Farben	180
	Die Menüleiste für Parameter	180
	Warum Phase5 so praktisch ist	181
<b>12</b>	<b>Ein Projekt mit Phase5</b>	<b>183</b>
	Was ein Projekt alles kann	184
	Noch etwas zu Projekten ...	193
	Ein Projekt-Beispiel	194
	Tipps zu Phase5	198
<b>13</b>	<b>Browser und HTML-Erweiterungen</b>	<b>201</b>
	Browser	202
	Der Microsoft Internet Explorer	202
	Netscape Navigator	205
	Mozilla Firefox	206
	Opera	208
	Andere Browser	208
	HTML-Erweiterungen	209
	Java und JavaScript	209





CGI: Perl, PHP und ASP 212

Andere Erweiterungen 214

## **14** Professionelles Gestalten mit Style Sheets: CSS 217

Was sind Style Sheets? 218

Die Grundlagen von CSS 218

Los geht's mit CSS 219

CSS ist Klasse! 223

Externes CSS 225

Noch mehr CSS 230

Zusammenfassung 232

## **15** CSS-Praxisbeispiele 233

Beispiel 1: Markieren mit CSS 234

Beispiel 2: Überschriften mit CSS 236

Beispiel 3: Ein Menü mit CSS 240

Beispiel 4: Noch ein Menü mit CSS 245

Beispiel 5: Listen mit CSS 248

Beispiel 6: Layout mit CSS 252

Übungsaufgaben 258

## **16** Tipps für den Homepagestart! 259

Ganz wichtig! 260

Der Homepage-Check 260

Ich weiß nicht, zu welchem Thema ich eine Homepage erstellen soll 260

Gutes Design 261

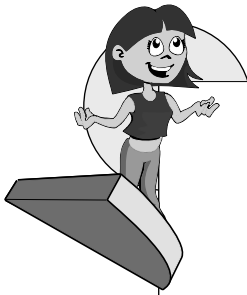
Hast du ein Menü? 262

Je umfangreicher, desto besser? 263

Werbung! 264

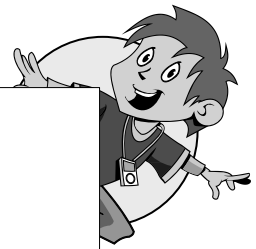
Wozu Werbung? 264

Suchmaschinen 265



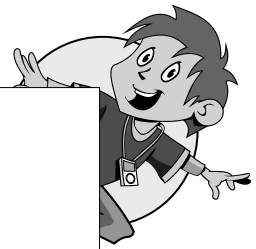
Bannerwerbung	268
Andere Werbemethoden	270
Erfolgreiche Webseiten	271
Sei einmalig!	272
Sei up to date!	272
Feedback!	273
Interaktion!	273
Service!	273
Wer sind deine Besucher?	273
Wie lockst du bestimmte Besucher an?	274
Nicht verzweifeln!	274

<b>17</b>	<b>FTP – der Weg ins Internet</b>	<b>275</b>
	FTP? Was ist das denn?	276
	Was benötige ich alles, um FTP zu nutzen?	276
	Los geht's mit Filezilla!	277
	Eine Server-Verbindung erstellen	279
	Dateien senden/runterladen	283
	Neue Ordner erstellen/umbenennen	285
	Einen Ordner löschen	286
	Dateiattribute ändern (CHMOD)	286
	Abschließende Tipps	287
<b>18</b>	<b>HTML 5 – Ein Ausblick</b>	<b>289</b>
	Warum HTML 5?	290
	Was ist neu an HTML 5?	290
	Tags, die wegfallen	290
	Tags, die neu hinzukommen	291
	Ein paar Beispiele	291
	Ein Eingabefeld mit »Autovervollständigen«	292
	Eine Multimediadatei einbinden	293
	Ein Video einbinden	294



<b>Anhang A</b>	<b>295</b>
Liebe Eltern, liebe Lehrer!	295
<b>Anhang B</b>	<b>297</b>
Über den Download	297
Den HTML-Editor Phase5 installieren	298
Filezilla installieren	302
<b>Anhang C</b>	<b>307</b>
Kleine HTML-Referenz	307
Kleine Farbtabelle	319
<b>Anhang D</b>	<b>321</b>
CSS-Referenz	321
Browserübergreifende CSS-Befehle	321
Spezielle CSS-Befehle für den Internet Explorer	329
<b>Anhang E</b>	<b>333</b>
Links zu kostenlosen Dienstleistungen	333
Domains & Webspaces	333
CGI-Dienstleister	333
Scriptarchive	334
Allgemeines	335
Webdesign-Links	335
Aktuelle Webpakete	336
1und1.de	336
strato.de	336
evanzo.de	337
Hinweise zum Vergleich von Angeboten im Internet	337
<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>339</b>





# Vorwort

Willkommen in der großen Welt des Internets!

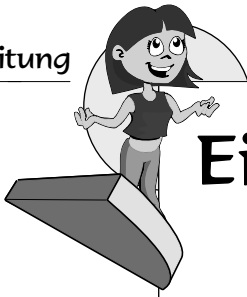
Auch so hätte man dieses Buch nennen können, da du hier alles erfahren wirst, um selber im Internet aufzutreten. Du wirst erfahren, wie du deine ganz persönliche Webseite erstellst, diese mit Bildern und Musik füllst und vieles, vieles mehr ...

Doch warum nun HTML? Nun ja, so nennt sich die Sprache, mit der man die Webseiten erstellt. Man könnte sich zwar vor den Computer setzen und ihm sagen: »Erstelle mir eine Webseite«, doch dies würde leider nicht klappen. Nein, noch müssen wir dazu selber Hand anlegen. Wenn du aber erst einmal ein paar Seiten gelesen hast, wirst du sehen, dass all dies wesentlich einfacher ist, als du dir jemals hättest träumen lassen.

Bereits am Ende des dritten Kapitels, *Die erste Webseite*, wirst du in der Lage sein, eine vollständige Webseite zu erstellen. In jedem weiteren Kapitel wirst du aufregende und faszinierende neue Tricks lernen, mit denen du deine Besucher verblüffen wirst.

Das Tolle an HTML ist jedoch auch, dass du keine teuren Programme benötigst, um es benutzen zu können. Alles, was du brauchst, ist bereits auf deinem Computer. Natürlich gibt es auch etwas komfortablere Programme – aber auch die bekommst du, wenn du dir die Download-Dateien herunterlädst.

Also los, eine ganz neue Welt liegt vor dir und will entdeckt werden!



# Einleitung

So, du bist da, das Buch ist da und der Computer ist auch in der Nähe? Dann hast du jetzt alles, was du benötigst, um die große Welt des HTML zu entdecken!

Dieses Buch ist anders als die meisten, die du kennst. Bei vielen anderen Computerbüchern kommt zuerst die Theorie, und dann die Praxis. In diesem Buch ist es genau umgekehrt: Erst wirst du ein Beispiel zu sehen bekommen, und dann erfährst du, was wir da eigentlich gemacht haben. Wer weiß, vielleicht wirst du das bei der einen oder anderen Stelle bereits erahnen! Auf diese Weise prägst du es dir auf jeden Fall besser ein und kannst die Beschreibung besser verstehen. Und ehe du dich versiehst, hast du dieses Buch in Rekordzeit durchgelesen – du wirst schon sehen!

Damit du auch weißt, was die ganzen Symbole am Rand bedeuten und warum einige Textstellen hervorgehoben sind, findest du nun einige kleine Erklärungen, bevor es dann wirklich mit HTML losgeht.

## Arbeitsschritte

➤ Wenn du dieses Zeichen siehst, heißt das: Ärmel hoch, es gibt etwas zu tun.

## Wichtige Stellen im Buch



Gelegentlich findest du im Buch Textstellen mit einem Ausrufezeichen. Hier heißt es aufpassen! In den Textkästen stehen wichtige Informationen, ohne die es zu Fehlern kommen kann, oder auch Informationen, wie du häufige Fehler vermeiden kannst.

## Buffi-Infokästen



Texte, die Buffi zeigen, sind praktische Tipps oder Kniffe aus seiner speziellen Trickkiste. Oft findest du hier Hinweise, wie etwas in der Praxis einfacher geht, oder wie man etwas ohne großen Aufwand schöner gestalten kann.



### Aufgaben

Huch, *muss* es die geben? Keine Sorge, wenn du ein Kapitel durchgelesen hast, wirst du alles wissen. Die abschließenden Aufgaben dienen vor allem der praktischen Erfahrung. Es ist nun mal so, dass man alles über Murmeln wissen kann, aber nur dann ein guter Murmelspieler wird, wenn man mit ihnen auch spielt. Bei uns ist die Sache genauso. Wenn du HTML anwenden willst, musst du auch irgendwann damit anfangen. Die Übungen sind dafür ideal. Natürlich kannst du dir auch jederzeit nach einem interessanten Abschnitt alleine eine Aufgabe ausdenken.

## Wohin mit den Übungen?

Damit du auch einen Ort hast, an dem du deine Übungen abspeichern kannst, sollten wir einen Extra-Ordner *HTML-Ordner* anlegen. Wenn du nicht weißt, wie das geht, ist das nicht schlimm – machen wir es doch gleich zusammen!

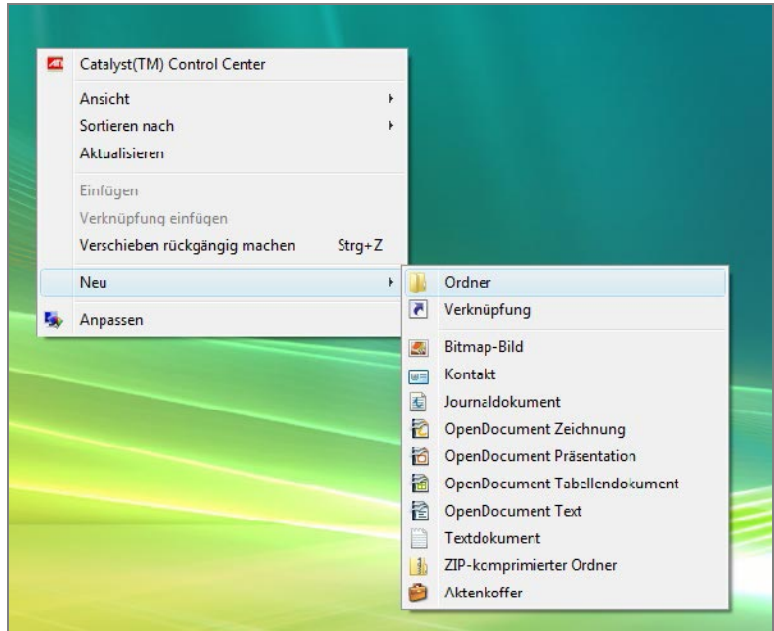
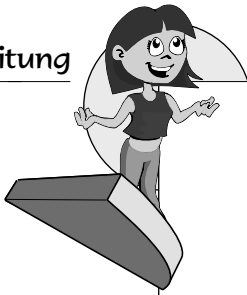
Zuerst muss natürlich der Computer gestartet werden. Sobald der Computer einsatzbereit ist, kann es losgehen. Je nachdem ob du einen Rechner mit Windows Vista oder Windows XP verwendest, gibt es verschiedene Herangehensweisen.

### HTML-Ordner erstellen mit Windows 7 & Vista



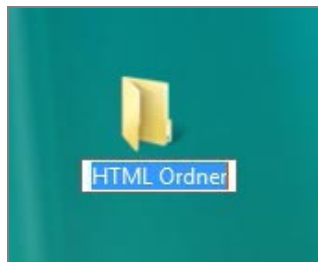
Ein typischer Desktop in Windows 7 & Vista

- Klicke auf deinem Desktop an eine beliebige freie Stelle mit der rechten Maustaste. Es sollte ein Menü erscheinen.



Das Menü nach dem Rechtsklick im Desktop

- Wähle in diesem Menü zuerst den Punkt NEU und dann ORDNER. Das Menü sollte nun verschwinden und ein neuer Ordner sollte auf deinem Desktop erscheinen.



Der neue Ordner wird umbenannt

- Der neue Ordner liegt nun auf deinem Desktop. Der aktuelle Name Neuer Ordner klingt jedoch nicht wirklich toll, so dass wir diesen ändern sollten. Sofern du noch nichts gemacht hast, kannst du über die Tastatur direkt einen schönen Namen wie z.B. HTML-Ordner eingeben und dies durch die Taste  oder einen Linksklick auf deinen Desktop bestätigen. Hast du hingegen bereits vor der Umbenennung woanders hingeklickt, kannst du den Ordner mit der rechten Maustaste anklicken und den Menüpunkt UMBENENNEN wählen um den Namen zu ändern.
- Zum Schluss kannst du, wenn du magst, den Ordner auf deinem Desktop an eine für dich schöne Stelle verschieben. Klicke den Ordner da-

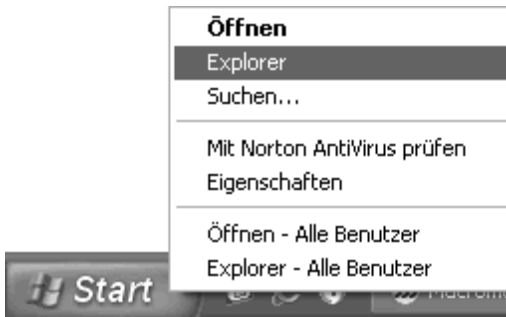




für mit der linken Maustaste an und bewege ihn bei gedrückter Maustaste an den gewünschten Ort. Sobald der Ordner an einem schönen Ort angekommen ist, kannst du die Maustaste loslassen.

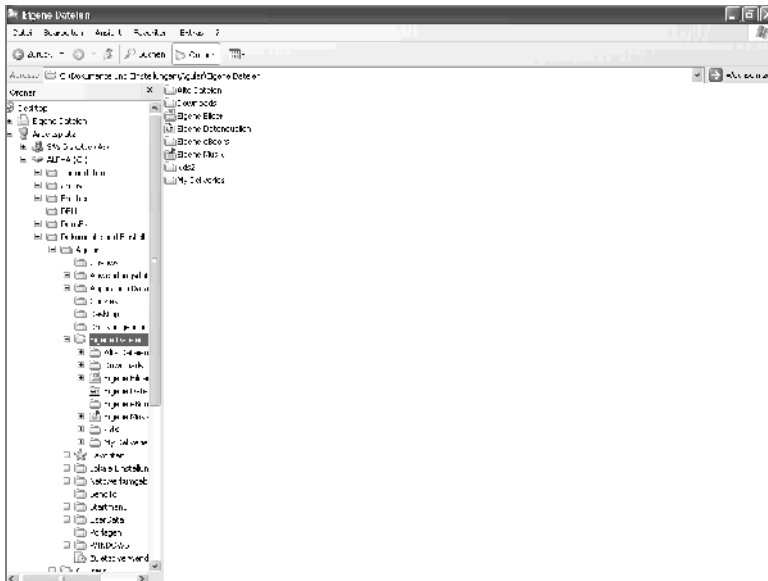
## HTML-Ordner erstellen mit Windows XP

- Klicke mit der rechten Maustaste auf den START-Button unten links. In dem nun erscheinenden Auswahlmenu kann man nun direkt WINDOWS-EXPLORER auswählen.



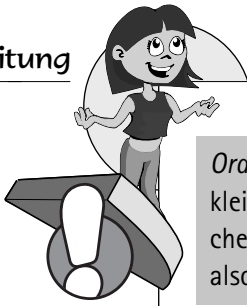
Öffnen des Windows-Explorers

- Nun öffnet sich der Windows-Explorer in einem neuen Fenster. Wie du siehst, besteht er aus drei Teilen: dem Menü oben, einem linken und einem rechten Fenster.



Der Explorer

- Gehe nun mit dem Mauszeiger auf den Ordner Eigene Dateien und klicke dann einmal mit der linken Maustaste darauf.



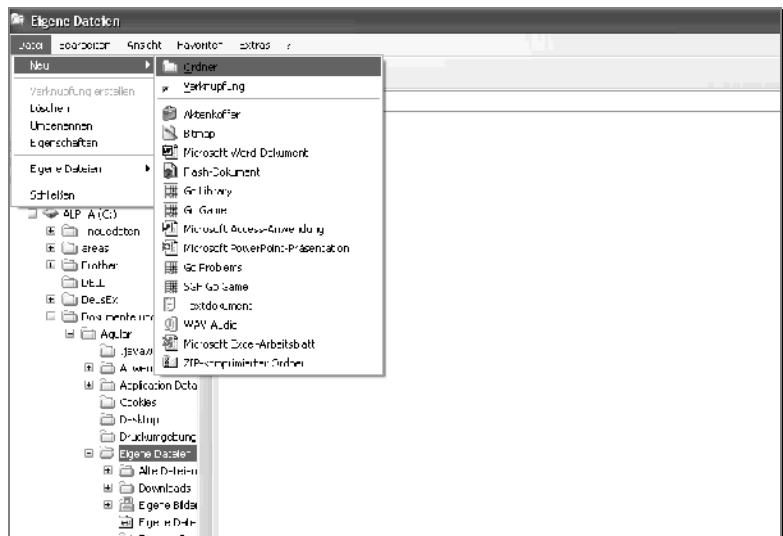
Ordner nennt man diese kleinen gelben Koffer. Diese können weitere, kleinere Koffer beinhalten. Im richtigen Leben packt man Kleider und Tücher in Koffer – beim Computer packt man hingegen Dateien hinein – also z.B. kleine Programme.



Um den Ordner *Eigene Dateien* erreichen zu können, musst du bei Windows XP zuerst den Ordner *Dokumente und Einstellungen* auswählen und anschließend noch den Ordner mit deinem Benutzerprofil öffnen. Dort befindet sich dann der Ordner *Eigene Dateien*.

Das rechte Fenster des Explorers verändert sich und wird in etwa so wie im vorherigen Bild aussehen. Wenn du bereits Dateien in diesem Ordner hast, werden diese auf der rechten Seite angezeigt.

- Gehe nun mit der Maus nach oben auf den Menüpunkt *DATEI* und klicke ihn mit der linken Maustaste an. Wähle nun aus dem neuen Menü den Punkt *NEU*. Sobald sich der Mauszeiger über dem Punkt *NEU* befindet, öffnet sich noch ein neues Menü.
- Gehe mit dem Mauszeiger auf *ORDNER* und klicke ein letztes Mal mit der linken Maustaste darauf. Das Ganze sieht in etwa so aus:



*Neue Ordner erstellen*

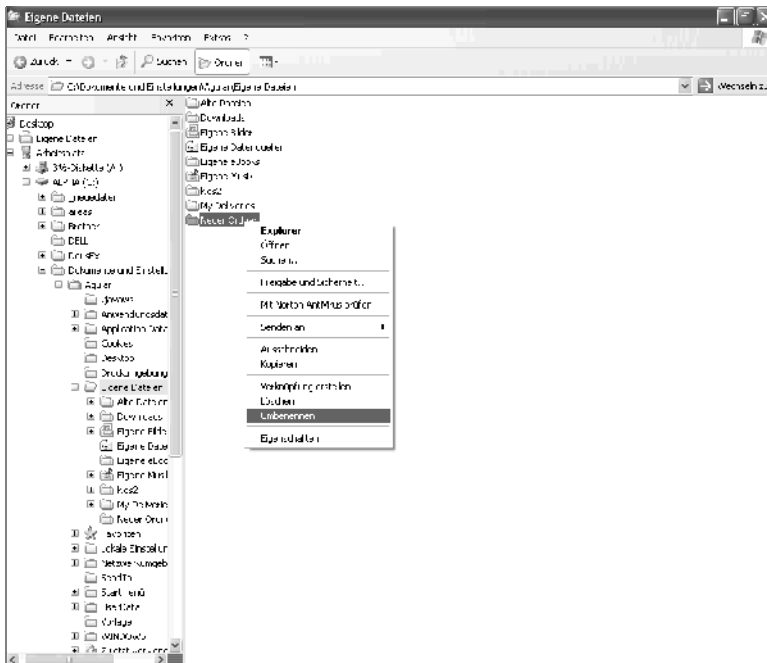
Wenn du noch einmal in die rechte Hälfte des Windows-Explorers schaust, wirst du feststellen, dass sich dort nun ein neuer Ordner befindet.

## Wohin mit den Übungen?



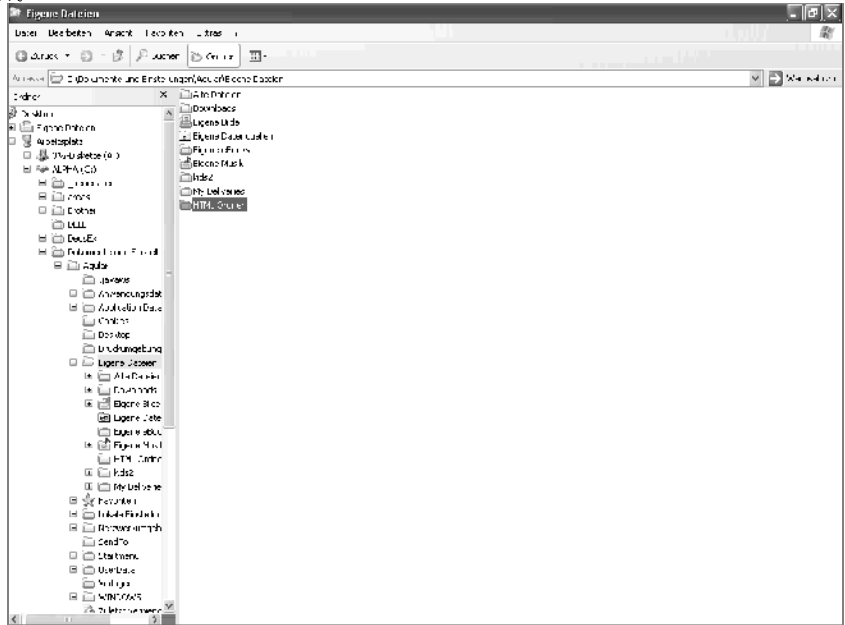
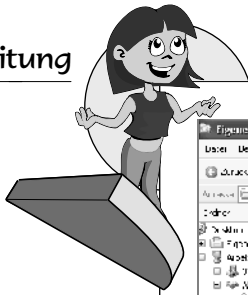
Der Name des Ordners lautet Neuer Ordner – das ist nicht sehr originell, oder? Dann wollen wir einmal dafür sorgen, dass der Ordner einen schöneren Namen bekommt. Wie wäre es mit HTML-Ordner? Das klingt doch besser, oder? Also los.

- Gehe dazu mit der Maus auf den Ordner mit dem Namen Neuer Ordner auf der rechten Seite des Bildschirms. Klicke diesmal mit der rechten Maustaste und wähle aus dem neuen Menü den Punkt UMBENENNEN. Bei dir auf dem Computer sehen diese Schritte so aus:



*Umbenennen von Ordnern*

- Jetzt ist der Text Neuer Ordner blau hervorgehoben, eingerahmt und blinkt ein bisschen. Das bedeutet, dass wir ihn überschreiben können. Tippe also nun direkt den Namen ein: HTML-Ordner.
- Wenn du das getippt hast, drücke auf  oder klicke einmal mit der linken Maustaste irgendwo auf den Bildschirm. Nun sollte der Name des vorhin unbenannten Ordners HTML-Ordner lauten. Prima, nun sind wir bereit!



Unser HTML-Ordner!



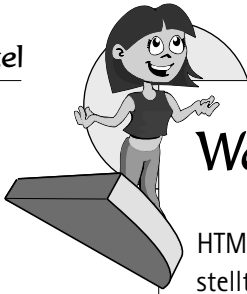
# 1

## HTML – Mehr als nur ein paar Buchstaben

Bevor wir mit dem Erstellen unserer ersten Webseite anfangen, solltest du wissen, was HTML überhaupt ist und wie es bearbeitet und angezeigt wird. All dies und einiges mehr erfährst du auf den folgenden Seiten.

- ⊙ Was ist HTML?
- ⊙ Was ist ein Browser?
- ⊙ Habe ich alles, was ich für HTML brauche?

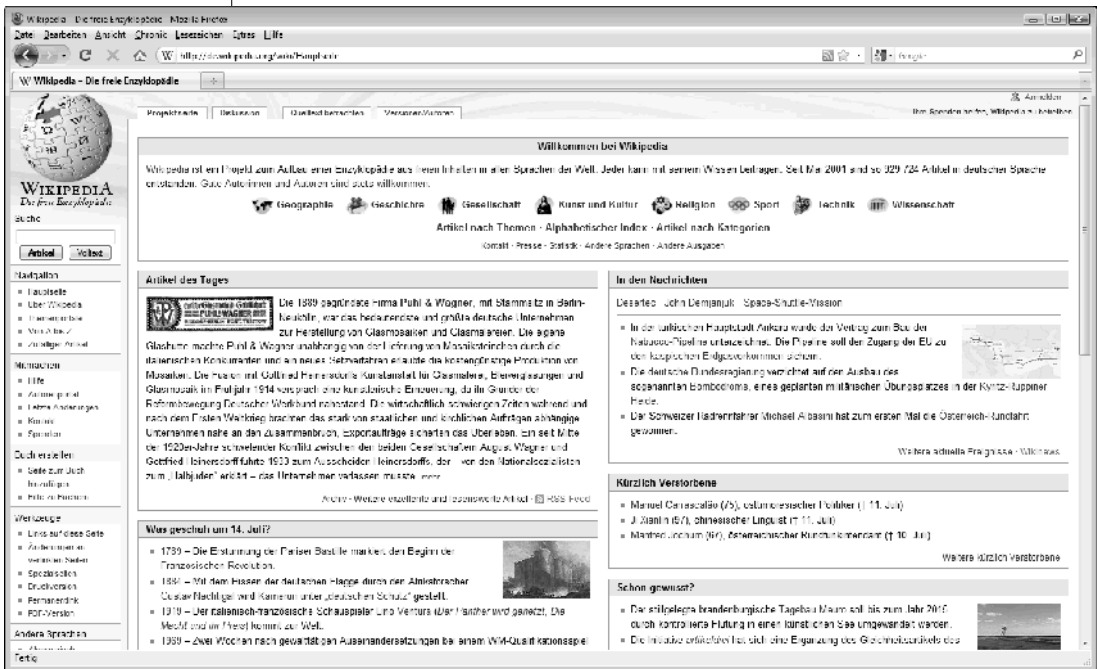
1



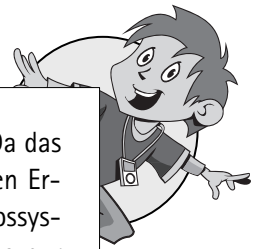
# Was ist HTML?

HTML steht für die englischen Wörter *Hypertext Markup Language* und stellt die wichtigste textbasierte Auszeichnungssprache im Internet dar. Mit Hilfe von HTML können jedoch nicht nur Texte, sondern auch Bilder für das Internet aufbereitet werden. Diese HTML-Seiten, auch Webseiten genannt, werden dann millionenfach über Browser für Internet-Surfer sichtbar gemacht.

HTML ist eine sehr junge Auszeichnungssprache, die 1993 durch den damals aktuellen *Mosaic Browser* bekannt wurde. Nun ja, eigentlich wurde das Internet an sich populär und damit auch HTML. Zu Beginn war HTML auch nicht standardisiert – viele weit entfernt voneinander lebende Programmierer entwickelten ihr eigenes HTML, bis 1995 die erste standardisierte Version auftauchte: HTML 2.0. 1997 setzten sich die Browser-Hersteller und das neue World-Wide-Web-Konsortium zusammen und entwickelten HTML 3.2, das im Vergleich zu HTML 2.0 viele Neuerungen enthielt. HTML ist seit dieser Zeit das Mittel, mit dem jeder seine eigene Webseite erstellen kann, die dann von Browsern wie dem Microsoft Internet Explorer oder Mozilla Firefox erkannt und angezeigt werden kann.



Eine typische Webseite



Bei HTML handelt es sich um die Dokumentensprache des Internets. Da das vorrangige Ziel ursprünglich die Festlegung der Struktur des optischen Erscheinungsbildes war, konnten alle Rechner, egal mit welchem Betriebssystem, HTML verarbeiten. Zu Beginn von HTML handelte es sich beinahe nur um eine verbesserte Schreibweise für Texte (*HyperText*). Mit den später folgenden HTML-Versionen kamen jedoch Neuerungen und Änderungen hinzu, die es immer komplexer machten. Mit HTML 4.01 kam dann das Ende der klassischen HTML-Sprache. So sah es zumindest aus. Seit über zehn Jahren wird von einem Nachfolger geredet, aber bisher gibt es keinen.

Offizieller Nachfolger von HTML sollte eigentlich XHTML werden. Da dieser jedoch nur bedingt von der Webgemeinde akzeptiert wurde und sich bis heute nicht wirklich durchsetzte, arbeiten nun zwei unterschiedliche Organisationen an neuen Konzepten. Ein lange geplanter Nachfolger sollte ein komplett neues XHTML 2.0 werden, das sich von seinen HTML-Wurzeln größtenteils verabschiedet. Da die Entwicklung jedoch nicht voranschritt, wird seit 2006 auch an HTML 5 gearbeitet. Inzwischen ist klar, die Arbeit an XHTML 2.0 wurde eingestellt, es wird ein HTML 5 geben. Sicher ist, dass es noch ein paar Jahre dauern dürfte, bis der Nachfolger veröffentlicht wird, und noch einige Jahre mehr, bis er sich durchgesetzt hat.

In diesem Buch werden wir uns vor allem mit HTML 4.01 befassen, wobei du natürlich auch das Wichtigste über XHTML erfahren wirst und sogar schon einen Ausblick auf HTML 5 erhältst. Du erfährst außerdem, wie du dafür sorgen kannst, dass deine Webseite auch von zukünftigen Browsern erkannt werden kann.

## Browser im Wandel der Zeit

Wenn du schon einmal etwas von HTML gehört hast, kennst du bestimmt auch den Begriff *Browser*. Ein Browser ist ein Programm, das den HTML-Code für den Bildschirm umwandelt und ihn anzeigt. Damit ein Browser jedoch weiß, was er umwandeln soll, gibst du einen Dateinamen in die große weiße Zeile (die Eingabezeile) am oberen Bildschirmrand ein. Anschließend lädt der Browser diese Datei und verarbeitet sie.

Es gibt viele verschiedene Browser, wobei nur wenige sich wirklich durchgesetzt haben. Die beiden momentan bekanntesten Browser sind Mozilla Firefox und der Microsoft Internet Explorer. Der Internet Explorer war jedoch nicht immer so weit verbreitet. Zu den Anfangszeiten galt der Netscape Navigator als unangefochtener Marktführer. Da er jedoch irgendwann einfach nicht mehr weiterentwickelt und der Internet Explorer von Microsoft aggressiv auf den Markt gebracht wurde, verschwand er fast



1

komplett vom Markt. Heute führt der Netscape Navigator jedenfalls nur noch ein Nischendasein unter vielen anderen Browsern.

Als Microsoft 2003 sah, dass der Internet Explorer mit rund 90% Marktanteil eine enorme Marktdominanz besaß, beging man den Fehler, die Arbeiten an neuen Versionen zu verlangsamen. Microsoft entließ zeitweise sogar Großteile des Entwicklerteams. In der Öffentlichkeit wurde der Internet Explorer vor allem wegen seiner Sicherheitslücken berüchtigt. Da er jedoch so verbreitet war, mussten Webautoren ihre Webseiten teilweise sogar dem Internet Explorer anpassen, auch wenn er einige Bereiche von HTML falsch definierte.

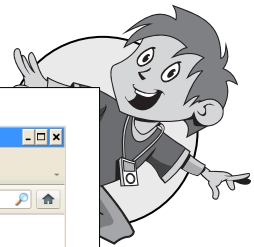
Doch vor einiger Zeit begann sich etwas zu ändern. Nachdem der Code des alten Netscape Navigators veröffentlicht wurde, machten sich viele Programmierer in ihrer Freizeit an die Arbeit und erschufen einen neuen Browser, der besser werden sollte als der Internet Explorer. Da der neue Browser teilweise auf dem alten Netscape-Browser basierte, nannte man ihn zuerst Phönix. Der Phönix konnte jedoch nicht so leicht aus der Asche aufsteigen, wie man es vermutet hätte. Bedingt durch rechtliche Schwierigkeiten waren mehrere Umbenennungen notwendig, bis der Phönix schließlich seinen heutigen Namen erhielt: Firefox!

Seit seinem Erscheinen Ende 2004 konnte der Mozilla Firefox seine Marktanteile massiv ausbauen und wurde zum größten Konkurrenten für den Internet Explorer. Vor allem jüngere Internet-Fans bevorzugten 2006 den Firefox, was dazu führte, dass Microsoft in Deutschland und vielen anderen Ländern nur noch geringfügig weiter verbreitet ist als die Konkurrenz. Die Konkurrenz besteht zwar nicht nur aus dem Mozilla Firefox, sondern auch aus Opera, Konqueror, Safari, Chrome und anderen Browsern, doch kein Browser wurde von der Webgemeinde bisher so offen aufgenommen wie der Firefox. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass Sicherheitslöcher im Firefox wesentlich schneller behoben wurden und er damit den Ruf erlangte, »sicherer« zu sein. Microsoft hat jedoch nicht geschlafen und mit dem Internet Explorer 7 eine neue Runde des so genannten Browserkrieges eingeläutet. Inzwischen sind die Versionsnummern bei beiden Browsern um einiges gestiegen.

Hier siehst du ein Bild vom Mozilla Firefox in der Version 10.02:



## Habe ich alles, was ich für HTML brauche?



Mozilla Firefox, Version 10.02

## Habe ich alles, was ich für HTML brauche?

Die meisten Rechner sollten für HTML bereits fertig ausgerüstet sein. Du benötigst auf jeden Fall einen *Browser* wie z. B. den Microsoft Internet Explorer oder den Firefox. Beide Browser findest du bei den Downloads unter [www.mitp.de/8681](http://www.mitp.de/8681).

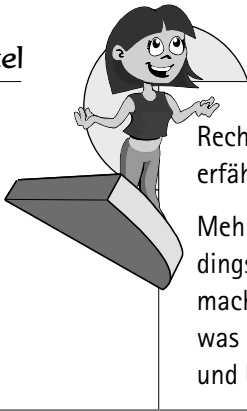
Wenn du also einen Browser hast, kannst du dir schon einmal sämtliche Webseiten ansehen. Webseiten haben in der Regel Dateinamen, die mit `.htm` oder `.html` enden.

Wenn du mit einem Rechner arbeitest, auf dem Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows NT, Windows XP, Windows Vista oder Windows 7 installiert ist, ist der Internet Explorer normalerweise bereits auf dem Rechner eingerichtet.



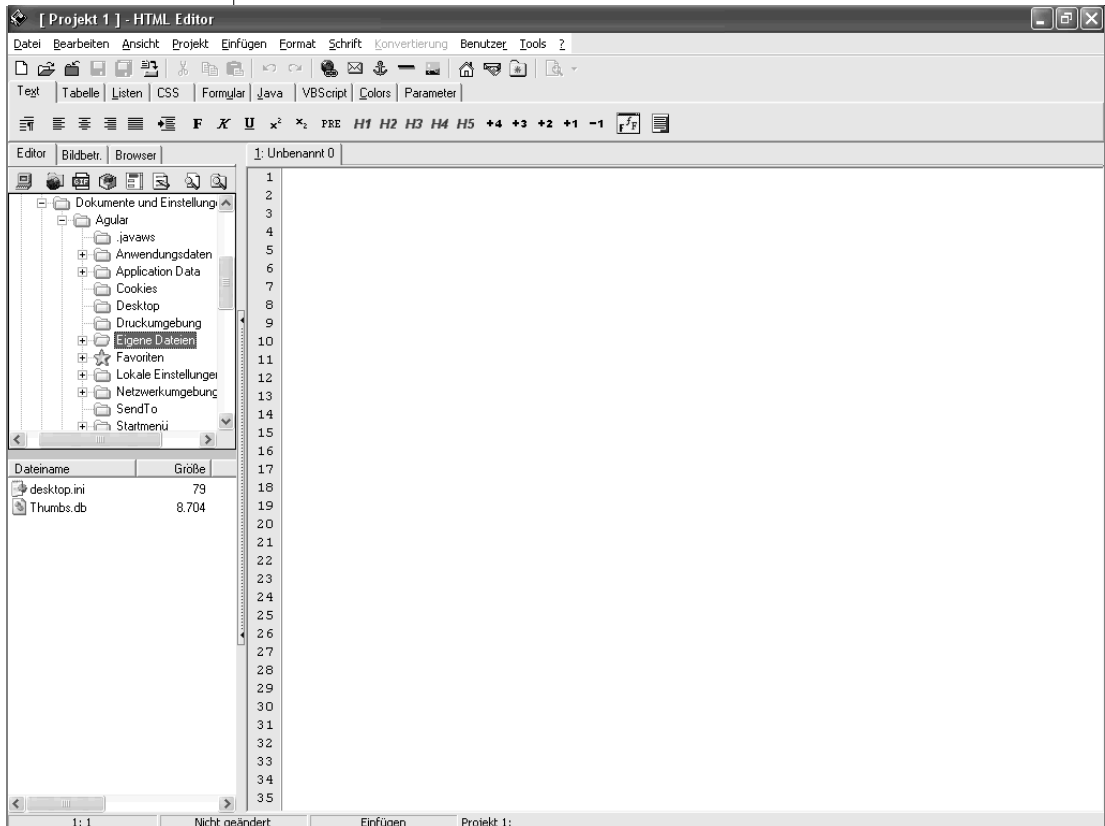
Als Nächstes benötigst du noch einen *Editor*, um Webseiten in HTML schreiben zu können. Dies sollte kein Problem sein. Auf nahezu jedem

1



Rechner befindet sich ein Editor. Wie du den Editor findest und bedienst, erfährst du im nächsten Kapitel.

Mehr benötigst du für das Schreiben von Webseiten in HTML nicht. Allerdings gibt es einige Programme, die dir helfen oder dir einiges einfacher machen. Beispielsweise siehst du hier einen Bildschirmausschnitt eines etwas komfortableren HTML-Editors namens Phase5, mit dem man sehr gut und bequem Webseiten erstellen kann:



*Ein Bild von Phase5*

Diesen Editor findest du auch bei den Download-Dateien. Wie du damit arbeitest, erfährst du in den Kapiteln 11 und 12.

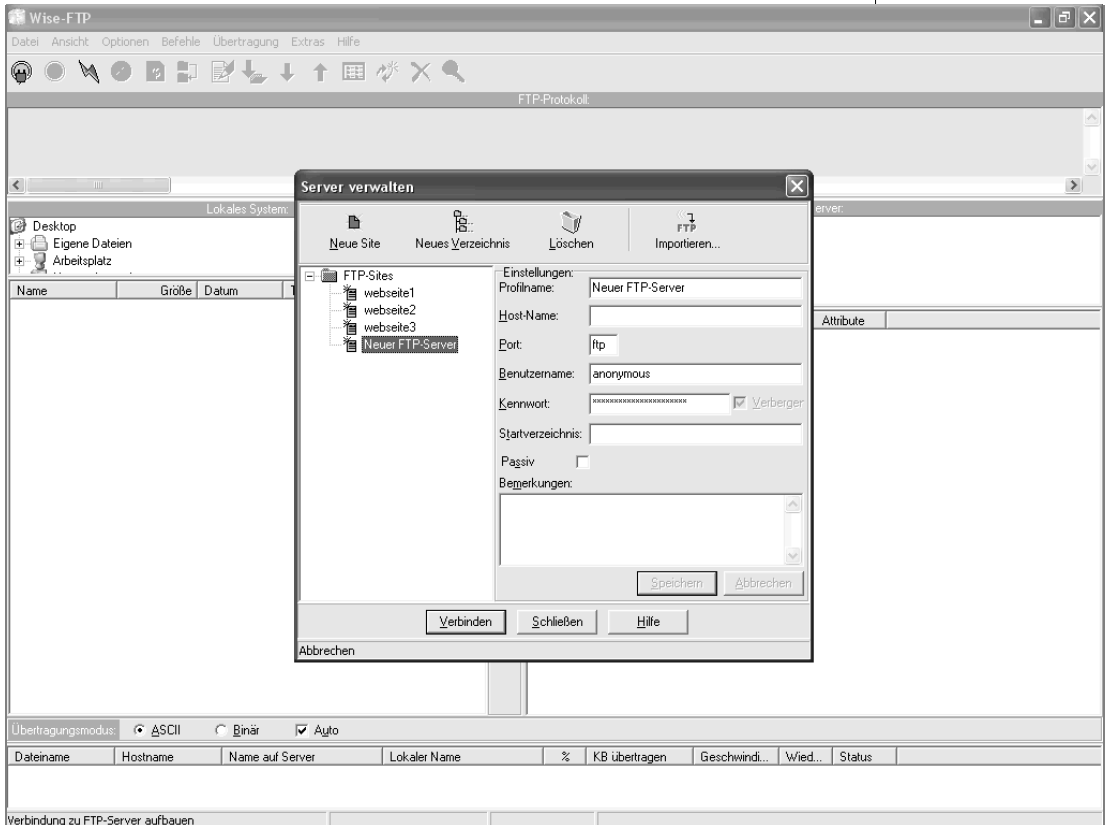
Damit du am Ende dieses Buches deine Webseiten auch in das Internet und somit weltweit zur Verfügung stellen kannst, wäre ein Internet-Anschluss sinnvoll. Die Art des Internetzuganges spielt dabei keine Rolle. Es funktioniert mit allen Internet-Anschlüssen gleich gut. Den Internet-Anschluss benötigst du auch, wenn du dir andere Webseiten im Internet ansehen möchtest.

Um deine Webseite ins Internet zu stellen, benötigst du ferner noch ein FTP-Programm. FTP steht für *File Transfer Protocol* und heißt so viel wie

## Habe ich alles, was ich für HTML brauche?



**Datenübertragungsprotokoll.** Mit diesem Programm kannst du die von dir erstellten HTML-Seiten zu einem Computer schicken, der sie dann für alle zugänglich macht. Bekannte Programme sind z. B. Filezilla oder SmartFTP. Solltest du kein FTP-Programm besitzen, findest du bei den Download-Dateien die aktuelle Version von Filezilla sowie andere FTP-Programme. In der folgenden Abbildung siehst du am Beispiel von WiseFTP, wie ein FTP-Programm aussehen kann.



### Ein Bild von WiseFTP

Da du bestimmt nicht nur reine Textseiten mit HTML erstellen willst, wirst du langfristig auch ein Grafik- oder Malprogramm benötigen, mit dem du Bilder und Grafiken für deine Webseiten erstellen kannst. Jeder Rechner verfügt in der Regel über ein Malprogramm, doch bei den Download-Dateien findest du auch dafür etwas.

Es gibt noch viele *Tools* (so nennt man nützliche Programme), die dir beim Erstellen von Webseiten helfen. Einige davon findest du bei den Downloads, andere wirst du selber im Internet finden oder dir irgendwann in einem Geschäft kaufen.



# 2

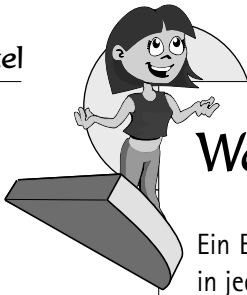
## Was dein Editor alles kann!

In diesem Kapitel erfährst du, wo sich der Editor befindet, mit dem wir in diesem Buch arbeiten werden. Alternativ kannst du auch den Phase5-Editor verwenden, der zum Download unter [www.mitp.de/8681](http://www.mitp.de/8681) zu finden ist. Für die ersten Kapitel solltest du aber den normalen Editor bevorzugen, bis du die Grundlagen von HTML beherrschst. Dieses Kapitel ist sehr kurz, und du kannst es in kurzer Zeit durcharbeiten. Solltest du dich bereits mit dem Editor auskennen, kannst du auch direkt zum nächsten Kapitel gehen.

- ⊙ Was ist ein Editor?
- ⊙ Wo ist mein Editor?
- ⊙ Etwas Allgemeines
- ⊙ Editor oder Phase5?



## 2



## Was ist ein Editor?

Ein Editor ist ein Programm, das es dir ermöglicht, die geschriebenen Texte in jedem Format abzuspeichern. Editoren sind in der Regel nicht so komfortabel wie Textverarbeitungen, so dass die Dateien auch wesentlich kleiner sind. Dies ist bei Programmen wichtig, damit diese schneller aufgerufen und verarbeitet werden können.

Vielleicht ist dir auch schon einmal ein WYSIWYG-Editor begegnet. Dies sind etwas komfortablere Editoren, bei denen man beim Eintippen nicht nur den Textinhalt sieht, sondern auch, wie er gestaltet ist und wie er in anderen Programmen erscheint. WYSIWYG ist eine Abkürzung für *what you see is what you get*, also etwa *was du siehst, erhältst du auch (in anderen Programmen)*. Zu den bekanntesten WYSIWYG-Editoren gehören z.B. Frontpage von Microsoft oder Dreamweaver von Adobe.

## Wo ist mein Editor?

Du findest deinen Editor ganz einfach: Klicke nach dem Start deines Rechners auf den *START*-Knopf unten links in der Menüleiste. Im nun aufgeklappten Menü musst du noch auf *ALLE PROGRAMME* gehen und dort auf den Punkt *ZUBEHÖR*. Nun noch auf *EDITOR* geklickt und schon hast du deinen Editor gestartet!



Den *START*-Knopf findest du unten links