# 1. Formularis

Els formularis s'utilitzen per recollir informació. Generalment la gent està més disposada a emplenar un formulari que enviar un correu electrònic, encara que s'envií la mateixa informació. Tot i que es poden fer directament en HTML, no és mala idea fer servir un programa auxiliar, que sol tenir un assistent.

## 1.1. Un formulari simple

Un formulari es defineix amb l'etiqueta <FORM>. Dins d'aquesta etiqueta s'ha d'indicar com volem que s'enviïn les dades contingudes en el formulari. El mètode més aconsellable és que s'enviïn per correu electrònic. Per això haurem d'afegir el paràmetre METHOD=POST i, a continuació ACTION= seguit d'un programa CGI (amb la seva URL) o una adreça de correu electrònic. Per exemple

<FORM METHOD=POST ACTION="mailto:nomusuari@proveidor.doi">

Per introduir informació en el formulari necessitarem en primer lloc, un petit text que indiqui al qui visualitza la pàgina que s'ha d'introduir. A continuació, per especificar el camp d'entrada utilitzarem l'etiqueta <INPUT> seguida d'alguns dels paràmetres següents:

- NAME="nom", per donar nom a cada element d'informació que introduïm;
- SIZE=, per especificar la grandària de l'entrada;
- SRC=, si volem associar alguna imatge a l'àrea d'entrada;
- TYPE=TEXT, si volem un quadre de text (anirem veient la resta de tipus);
- ALIGN=, per alinear el quadre
- ENCTYPE=, mode d'encriptació, si les dades són confidencials podem fer que s'encriptin d'una determinada manera, si ho feim així necessitarem un programa per desencriptar-les quan les rebem.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> EI meu primer formulari</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H2 ALIGN=CENTER>Identificació</H2>
<FORM METHOD="POST" ACTION="mailto:nomusuari@proveidor.doi">
EI teu nom:<INPUT NAME="elnom" TYPE=TEXT SIZE=20> <BR>
Correu electrònic:<INPUT NAME="laadreça" TYPE=TEXT SIZE=20>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

## 1.2. Tipus d'entrades

En el formulari anterior hem vist l'entrada de text, anem a veure quins tipus hi ha:

- Text;
- Password, el text teclejat queda ocult;
- Radio, permeten triar una de les opcions proposades;
- Checkbox, utilitzat per fer caselles d'opcions;
- Submit, genera un botó per enviar el formulari;
- Reset, genera un botó per esborrar el formulari.

#### 1.2.1. Entrades de text

|--|

Atributs	Efecte
NAME	Nom de la dada a entrar.
SIZE	Grandària del quadre que contendrà l'entrada.
MAXLENGTH	Llargària màxima de l'entrada. El navegador no acceptarà
	més caràcters que els indicats.
VALUE	Valor inicial del quadre de text.

El tipus d'entrada Password, té un funcionament semblant, però en lloc d'aparèixer els caràcters apareixen \*.

#### 1.2.2. Botons d'opció

Els botons d'opció permeten a l'usuari triar una de les opcions oferides. Per construir una llista d'opcions hem de tenir en compte que per cadascuna s'ha de posar el mateix nom. Vegem l'exemple:

```
Mètode de pagament:<br><INPUT TYPE=RADIO NAME="pagament"</td>VALUE="Comptat"> Al comptat<br><INPUT TYPE=RADIO NAME="pagament"</td>VALUE="Targeta"> Amb targeta<br><INPUT TYPE=RADIO NAME="pagament"</td>VALUE="Xec"> Amb un xec
```

Si volem que alguna de les opcions estigui marcada per defecte, haurem d'afegir l'atribut CHECKED.

```
Mètode de pagament:<br><INPUT TYPE=RADIO NAME="pagament" VALUE="Comptat" CHECKED> Al comptat<br/><INPUT TYPE=RADIO NAME="pagament" VALUE="Targeta"> Amb targeta<br><INPUT TYPE=RADIO NAME="pagament" VALUE="Xec"> Amb targeta<br><INPUT TYPE=RADIO NAME="pagament" VALUE="Xec"> Amb targeta<br>
```

#### 1.2.3. Caselles de verificació

Les caselles de verificació permeten a l'usuari triar la combinació d'opcions que prefereixin. En aquest cas cada entrada té un nom diferent però el mateix valor. Vegem l'exemple:

```
Quins esports t'agraden:<br><INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="futbol" VALUE="si" > El futbol<br><INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="bàsquet" VALUE="si"> El bàsquet<br><INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="natació" VALUE="si"> La natació
```

Com abans, si volem que algun d'ells apareixi marcat per defecte hi posarem l'atribut CHECKED. La diferència està en que, en aquest cas, n'hi pot haver més d'un de marcat.

#### 1.2.4. Botons: validació i esborrat

El format bàsic és bastant simple:

```
<INPUT TYPE=SUBMIT>
<INPUT TYPE=RESET>
```

Podem fer modificacions a aquest format fent que hi apareixi el text que volguem sobre aquests botons:

```
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar-ho">
<INPUT TYPE=RESET VALUE="Esborrar-ho">
```

## 1.2.5. Llistes de selecció

Un altre tipus d'entrada que pot ser interessant és la llista d'opcions. De fet ens permet fer el mateix que els botons d'opció, però d'una forma més compacta. La seva estructura seria la que apareix a l'exemple:

> <SELECT NAME="Fills"> <OPTION VALUE="Cap"> Cap <OPTION VALUE="Un"> Un <OPTION VALUE="Dos"> Dos <OPTION VALUE="Tres"> Tres <OPTION VALUE="Tres"> Tres <OPTION VALUE="Cuatre"> Quatre <OPTION VALUE="Cinc o més"> Cinc o més </SELECT><html>

Si volem que apareixi una llista amb barra de desplaçament haurem d'afegir l'atribut SIZE. També podem indicar quina opció apareix per defecte amb l'atribut SELECTED.

<SELECT NAME="Fills" SIZE=4> <OPTION VALUE="Cap"> Cap <OPTION VALUE="Un"> Un <OPTION VALUE="Dos"> Dos <OPTION VALUE="Dos"> Dos <OPTION VALUE="Tres"> Tres <OPTION VALUE="Tres"> Tres <OPTION VALUE="Quatre" SELECTED> Quatre <OPTION VALUE="Cinc"> Cinc <OPTION VALUE="Cinc"> Cinc <OPTION VALUE="Sis"> Sis <OPTION VALUE="Sis"> Sis <OPTION VALUE="Set"> Set <OPTION VALUE="Vuit"> Vuit <OPTION VALUE="Wit"> Vuit <OPTION VALUE="Més"> Més </SELECT>

# 1.3. Àrea de text

La darrera entrada que veurem serà de text lliure. Crearem un requadre on l'usuari podrà escriure el que vulgui. El seu format és:

<TEXTAREA NAME="Comentaris"> Contingut per defecte </TEXTAREA>

Atributs	Efecte
ROWS	Nombre de files de text.
COLS	Nombre de columnes de text.
WRAP	Tipus de desplaçament:
	VIRTUAL: El text el col·loca dins el quadre però
	s'envia com una seqüència contínua de caràcters.
	PHISICAL: S'envia tal i com apareix en el quadre.

Els atributs d'aquest element són:

# 2. Marcs (Frames)

Un marc permet dividir la pantalla en diverses àrees i mostrar dins cadascuna d'elles la seva pròpia informació. S'ha de tenir en compte que si algú utilitza un navegador antic, o que no els suporti, no els podrà visualitzar.

Aquestes àrees poden ser com volguem. El que visualitza la pàgina no té perquè ser conscient d'ells.

## 2.1. Marc simple

L'exemple més senzill és dividir la finestra del navegador en dos *frames*. A cadascun d'ells el navegador crearà una barra de desplaçament totalment independent de l'altre.

Un marc es defineix utilitzant l'etiqueta <FRAMESET> </FRAMESET>. Dins d'aquestes, si volem dividir la finestra horitzontalment posarem ROWS=, i per dividir-la verticalment posarem COLS=.

La grandària de cada marc es pot assignar especificant els píxels, o amb un percentatge. També es pot posar un asterisc per indicar que el marc especificat utilitza l'espai que ha deixat d'utilitzar la resta.

Un cop definit el nombre, i organització dels marcs, les característiques de cadascun d'ells s'especifiquen dins l'etiqueta <FRAME>. Aquesta comanda té una sèrie d'atributs:

Atributs	Efecte
NAME	Dóna nom al marc. És important perquè l'utilitzarem per
	canviar el seu contingut.
SRC	Indica el fitxer HTML que es visualitzarà dins el marc.
MARGINWIDH	Amplada dels marges dels costats.
MARGINHEIGHT	Alçada dels marges de dalt i abaix.
SCROLLING	(YES/NO/AUTO) Defineix si es pot desplaçar el contingut
	del frame.
NORESIZABLE	Indica que el frame no es pot canviar de grandària.
FRAMEBORDER	(YES/NO) Indica si s'han de visulatizar les voreres o no.
BORDERCOLOR	Color de les voreres.

Si volem assegurar-nos de que tothom pot visualitzar el contingut de la pàgina, haurem d'indicar aquest entre les etiquetes <NOFRAMES> </NOFRAMES>

#### Exemple:

	-
<html> <head> <title>Document amb frames</title> </head></html>	
<frameset border="3" cols="145,*"> <frame name="un" scrolling="yes" src="primera.htm"/> <frame name="dos" scrolling="no" src="segona.htm"/> </frameset>	
<noframes> <body bgcolor="#FFFFF"> Informació que es veurà sense frames. </body> </noframes>	



Aquest serà el resultat si el navegador suporta frames.

## 2.2. Canviar el contingut

Ara que ja sabem crear un document amb marcs haurem d'actualitzar el seu contingut. Si posam una etiqueta <A> observarem que desapareixen els marcs, carregant-se el document a que fa referència l'enllaç. Per evitar això hem d'emprar l'atribut TARGET=nom\_marc.

El nom del marc farà referència als que hagem posat abans. Així i tot, n'hi ha uns quants d'especials: *\_blank* fa referència a una nova finestra, *\_parent* a la finestra associada i *\_self* a la mateixa finestra.

Així doncs, si volem que una pàgina es visualitzi en el segon marc dels definits a l'exemple anterior, haurem de posar:

<A HREF="unapagina.htm" TARGET="dos">

#### 2.3. Marcs imbricats

Mitjançant la imbricació de frames podem aconseguir estructures com la de la figura. El codi necessari per generar-la seria:

<html> <head> <title>Document amb frames</title> </head></html>
<frameset border="3" cols="145,*"> <frame name="un" scrolling="yes" src="primera.htm"/> <frameset border="3" rows="50%,*"> <frame name="dos" scrolling="no" src="segona.htm"/> <frameset border="3" cols="*,80"> <frame name="tres" src="tercera.htm"/> <frameset border="3" cols="*,80"> <frame name="tres" src="tercera.htm"/> <frameset> </frameset> </frameset> </frameset></frameset></frameset>
<noframes> <body> Informació que es veurà sense frames. </body> </noframes> 

