

# Mapy odsyłaczy

*Mapy odsyłaczy są zbiorem odnośników umieszczonych na obrazku.*

Często problemem, podczas tworzenia strony internetowej, jest utworzenie kilku odnośników, które będą umieszczone na obszarze jednego obrazka.

Możemy to wykorzystać w przypadku mapy geograficznej z odnośnikami w kształcie obszarów państw. Do tego celu HTML dostarcza mapę odsyłaczy.

# Jak to zrobić? Krótka INSTRUKCJA



```

  <map name="nazwa">
    <area shape="kształt" coords="współrzędne"
          href="adres" alt="tekst" />
    ...
  </map>
```

- **<map>** jest kontenerem zawierającym opis elementów mapy odnośników
- **<area>** pozwala określić kształt poszczególnych elementów wchodzących w skład mapy
  - **shape** - określa kształt danego elementu (rect, circle, poly) wchodzącego w skład mapy,
  - **coords** - określa współrzędne tworzące dany kształt,
  - **href** - określa adres URL do którego prowadzi kliknięcie myszką na danym elemencie,
  - **alt** - tekst wyświetlany alternatywnie

# shape

Atrybut shape może przyjmować jedna z następujących wartości:

- **rect** - pole odnośnika będzie prostokątem,
- **circle** - pole odnośnika będzie okręgiem,
- **poly** - pole odnośnika będzie wielokątem.

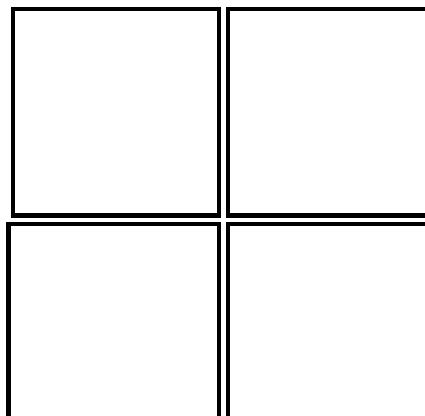
rect –  $x_1, y_1, x_2, y_2$  ( $x_1$  – współrzędna pozioma lewego górnego wierzchołka,  $y_1$  – współrzędna pionowa lewego górnego wierzchołka,  $x_2$  – współrzędna pozioma prawego dolnego wierzchołka,  $y_2$  – współrzędna pionowa prawego dolnego wierzchołka),

circle –  $x, y, r$  ( $x, y$  – współrzędne środka okręgu,  $r$  – długość promienia),

poly –  $x_1, y_1, x_2, y_2, \dots, x_n, y_n$  ( $n$ -liczba wierzchołków) liczby te są kolejnymi współrzędnymi wierzchołków w poziomie i pionie wielokąta.

# Przykład 1

Obrazek (odsylacz.gif) dzielimy na cztery równe części.



```

```

```
<map name ="mapa1">
```

```
<area shape="rect" coords="1, 1, 50, 50" href=„st1.html" alt="strona 1">
```

```
<area shape="rect" coords="51, 1, 100, 50" href=„st2.html" alt="strona 2">
```

```
<area shape="rect" coords="1, 51, 51, 100" href=„st3.html" alt="strona 3">
```

```
<area shape="rect" coords="51, 51, 100, 100" href=„st4.html" alt="strona 4">
```

```
</map>
```

## Wyjaśnienie

- Pierwszy wiersz polecenia przywołuje obrazek. **USEMAP** informuje przeglądarkę, że obrazek "odsylacz.gif" jest mapowany, i że mapa nosi nazwę "mapa1".
- Drugi wiersz zapoczątkowuje definicję mapy.
- Wiersze 3-6 wprowadzają cztery kolejne fragmenty mapy odsyłaczy, odpowiadające prostokątom na rysunku.
  - **SHAPE=RECT** mówi, że chodzi tutaj o prostokąty,
  - **COORDS** informuje o współrzędnych,
  - **HREF=** stanowi przywołanie jakiegoś dokumentu HTML.
- Ostatni wiersz stanowi zakończenie definicji mapy.



## Inne sposoby na mapę

W rzeczywistości mapy odsyłaczy są o wiele bardziej złożone i często przy ich budowie korzysta się z oprogramowania pomocniczego. Jednym z programów oferujących odpowiednie możliwości jest polski **Pajaczek**.

# Zadanie 1 (obowiązkowe)

Zbuduj stronę na której:

- Jako stronę główną umieścisz informacje dotyczące gier na telefon oraz wklej obrazek (przykładowy obraz, nie musi być identyczny).

- Obraz musi być wstawiony jako jeden obrazek (obszar do podzielenia na części).



- Po wskazaniu wybranej gry na obrazie zostaniemy przeniesieni na kolejną podstronę, gdzie będzie opis odnośnie danej gry wraz z ilustracjami.
- Na każdej podstronie powinien być umieszczony powrót do strony głównej, oraz odnośnik do miejsca w Internecie gdzie można pobrać te grę.
- *W zadaniu wykorzystaj jak najwięcej poznanych wcześniej technik budowania prostych stron z wykorzystaniem HTML.*
- *Uczeń może zmienić tematykę pracy (np. zamiast gier komputerowych wybrać dyscypliny sportowe)*

## Zadanie 2 (dodatkowe)

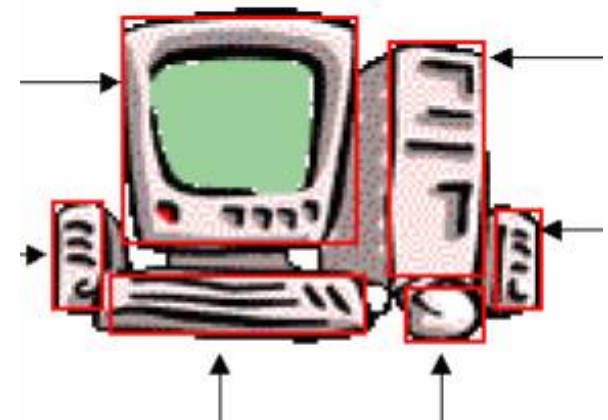
- Zbuduj serwis internetowy, w którym zamieścisz informacje na temat wszystkich województw w Polsce. Pierwszą stroną będzie mapa, na którą będziesz mógł kliknąć w celu wybrania województwa.





## Zadanie 3 (dodatkowe)

- Treść zadania – po najechaniu i kliknięciu na wybrany element zestawu komputerowego wyświetl stronę z opisem danego elementu. Pamiętaj o spójności serwisu i wykorzystaniu mapy odsyłaczy.



# Literatura:

- <http://internetmaker.pl/artykul/397,1,html> mapy odsylaczy i osadzanie skryptow
- [http://www.kurshtml.boo.pl/html/odsylacz\\_obrazkowy,odsylacze.html](http://www.kurshtml.boo.pl/html/odsylacz_obrazkowy,odsylacze.html)
- <http://webmaster.helion.pl/index.php/odsylacze>