

## I. Menu oparte o listę

---

We wcześniejszych przykładach założyliśmy, że menu posiada tylko jeden poziom nawigacji. Czasem jednak jeden poziom nie wystarczy — za pomocą list elementów oraz kaskadowych arkuszy stylów możliwe jest zbudowanie menu wielopoziomowego.

### Szkielet menu

Wielopoziomowe menu (nierozwijane) zbudować można przy pomocy listy zagnieżdżonej. Każdy jej element zawiera odnośnik.

```
<div id="nawigacja">
  <ul>
    <li><a href="#">...</a>
      <ul>
        <li><a href="#">...</a></li>
        <li><a href="#">...</a></li>
        ....
      </ul>
    </li>
    <li><a href="#">...</a></li>
    ....
  </ul>
```

### Formatowanie poszczególnych elementów

Jak widzimy liście wewnętrznej nie przypisano żadnej klasy. Zauważmy jednak, że lista ta jest potomkiem listy pierwszego poziomu (lista w liście) własność tę wykorzystać można do rozróżniania, którą listę formatujemy.

**#nawigacja ul {}** - odnosi się do zewnętrznej listy, jednak jest dziedziczony przez wewnętrzną. Ustawiamy tu marginesy i punktory (a właściwie je usuwamy).

**#nawigacja li {}** – element listy pierwszego poziomu]

`#nawigacja ul ul li {}` – element listy drugiego poziomu (podmenu).

`#nawigacja ul ul {}` – odnosi się do listy wewnętrznej (podmenu). Ustawiamy tu wcięcie względem listy głównej (marginesy liczone są względem elementu nadrzędnego)

`#nawigacja li a:link`, `#nawigacja li a:visited {}` – odnosi się do linku zawartego w liście pierwszego poziomu. Tu definiujemy kolor, rozmiar i formę przycisku. Uwaga – dla pseudoklasy `hover` – analogicznie.

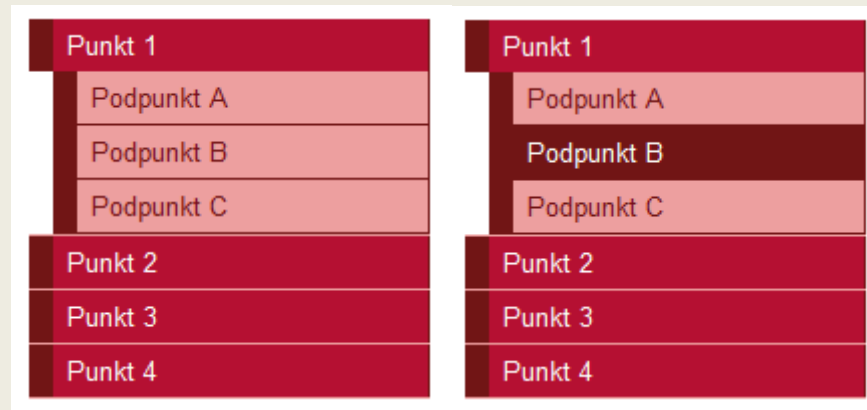
`#nawigacja ul ul a:link`, `#nawigacja ul ul a:visited {}` - odnosi się do linku zawartego w liście drugiego poziomu. Tu definiujemy kolor, rozmiar i formę przycisku podmenu. UWAGA – pamiętajmy, że obiekt ten dziedziczy styl elementu nadrzędnego, więc wystarczy zdefiniować zmiany.

### Zadanie 4.1: Zakładki [its]

---

Należy wykonać menu przedstawione na rysunku.

Menu ma reagować na najechanie myszą w sposób pokazany na drugim rysunku (wybrano „Podpunkt B”).



## II. Efekt RollOver przy użyciu tła linków.

---

### Przygotowanie tła

Do wykonania efektu potrzebny będzie obrazek, a właściwie trzy obrazki odpowiadające trzem stanom łącza, ale wstawione w jeden rysunek.



### Tło linku

Do linku dodać można tło

```
background: url("nazwa_pliku.gif") top left no-repeat;
```

gdzie kolejne parametry oznaczają:

`url()` – adres i nazwę pliku graficznego

`top` – wyrównanie do góry

`left` – wyrównanie do lewej

### Animowanie tła (efekt RollOver)

```
#nawigacja a:hover {  
  background-position: 0 -69px;  
  color: #B51032;}
```

Stan **:hover** powoduje przesunięcie tła w górę o liczbę pikseli niezbędną do odsłonięcia czerwonej papryki. W moim przypadku musiałam dokonać przesunięcia o -69 pikseli, ale w innych zależy to będzie od rozmiarów grafiki. Wymaganą wartość możesz obliczyć lub znaleźć metodą prób i błędów.

```
#naw a:active {  
  background-position: 0 -138px;  
  color: #006E01;}
```

Stan aktywny (**:active**) powoduje ponowne (-138) przesunięcie tła i odsłonięcie po kliknięciu łącza papryki w zielonej wersji.

### Zadanie 4.2: Menu ze zmieniającym się tłem rysunkowym

Należy wykonać menu, takie jak na rysunku. Kolory obrazka i kolory tekstu zmieniają się po najechaniu myszą (na czerwony) i po naciśnięciu klawisza (na zielony)

- Grafika zapisana jest w pliku „papryki.gif”
- kolory użyte w rysunku to:
  - `:link, :visited #FF9900;`
  - `:hover #B51032;`
  - `:activ #006E01;`



### III. Mapy odnośników

Mapy odnośników to obrazy, które pełnią funkcje wielu odnośników jednocześnie.

Jak przygotować mapę odnośników?

1. Proces przygotowania mapy odnośników działającej po stronie klienta składa się z następujących etapów:
2. Wybór obrazu — obraz powinien zawierać odrębne wizualnie obszary, aby definicje odnośników mogły być jednoznaczne.
3. Przygotowanie definicji mapy:
  - a. Naszkicuj obraz i podziel go ręcznie na obszary (obszar może być prostokątem, wielokątem lub okręgiem).
  - b. Wyświetl obraz w oknie programu do obróbki grafiki (np. może być to program IrfanView lub Paint Shop Pro) i zanotuj współrzędne wskaźnika myszy w punktach krańcowych poszczególnych obszarów. W przypadku prostokąta będą to współrzędne lewego górnego wierzchołka i prawego dolnego; w przypadku okręgu — współrzędne jego środka i długość promienia. Jeśli obszar jest wielokątem, zanotuj współrzędne wszystkich wierzchołków.
  - c. Przygotuj adresy URL (lub odsyłacze działające w obrębie strony), z którymi stowarzyszysz poszczególne obszary.
4. Umieszczenie mapy odnośników w dokumencie XHTML — służy do tego znacznik `<map>`. Jego składnia jest następująca:

```
<map id="nazwa_mapy"> współrzędne i adresy </map>
```

Korzystamy z atrybutu **id**, aby zdefiniować nazwę definicji mapy. Nazwa ta będzie wykorzystywana później w celu stowarzyszenia obrazu z odpowiadającymi mu współrzędnymi i odwołaniami.

Między znacznikami `<map></map>` umieszczane są współrzędne każdego z obszarów mapy odnośników oraz adresy miejsc docelowych, do których wiodą poszczególne odnośniki. Pojawiają się one w obrębie kolejnego znacznika — `<area>`. Jego postać może być następująca:

- `<area shape="poly" coords="x1,y1,x2,y2,x3,y3,xN,yN" href="URL">`
- `<area shape="rect" coords="x1,y1,x2,y2" href="URL">`
- `<area shape="circle" coords="x,y,promień" href="URL">`

#### Przykład:

- Mapa odnośników to obraz „mapa.jpg” o rozmiarze 1000 x 300 pikseli - pokazany na rysunku.
- Aktywne obszary definiujemy podając współrzędne X i Y przeciwległych wierzchołków.
- Do umieszczenia naszej mapy na stronie posłużą kod:

```

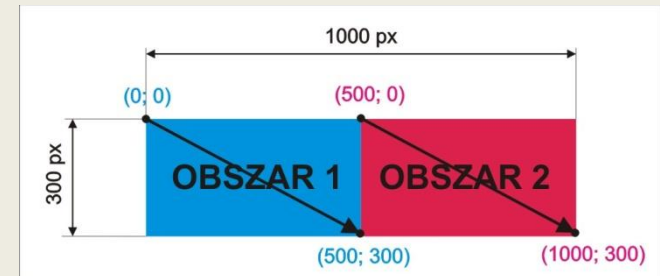
```

```
<map id="mapa_serwisu" name="mapa_serwisu">
```

```
  <area href="strona_1.html" shape="rect"
    coords="0,0,500,300" alt="Obszar niebieski"
    title="Strona 1"/>
```

```
  <area href="strona_2.html" shape="rect" coords="500,0,1000,300" alt="Obszar czerwony"
    title="Strona 2"/>
```

```
</map>
```



### Zadanie 4.3: Mapy odnośników

- Wykonaj w praktyce powyższy przykład (plik mapa.jpg znajduje się w materiałach do ćwiczenia).
- Wykonaj stronę która będzie zawierała pojedynczy rysunek widoczny po prawej. Przygotuj mapę donośników tak, aby kliknięcie na każdą z widocznych tu miniatur powodowało otwarcie się nowego okna i wyświetlenia w nim wskazanego serwisu.



W ćwiczeniu wykorzystano przykłady z książek:

Sokół M.; ABC języka HTML i XHTML, Helion, Gliwice 2006.

Andrew R.; Antologia CSS. 101 wskazówek i trików, Helion, Gliwice 2005.