

Kendi WWW Sayfanı Kendin Yarat HTML Rehberi-2

HTML'nin özellikleri anlatmaya geçen sayımızda kaldığımız yerden devam ediyoruz.

<TABLE></TABLE>: Bu komut tablo oluşturacak şekilde satırlar ve hücreler yaratmanızı sağlar. <TABLE> deyip tablo alanını başlattıktan sonra <CAPTION> komutunu verip, tablonun adını belirtirsiniz. Daha sonra, <TD> komutunu verip, her bir satırdaki hücrelerin içine hangi metin ya da görüntüyü koyacaksınız onu yazarsınız. Bu komut hücre alanını başlattığı belirler. Yeni bir hücre alanına başlamak için tekrar <TD> demeniz yeterli. Bu şekilde bir satırdaki tüm hücreleri yaptıktan sonra <TR> komutu verilip tablo satırının bittiği ve yeni bir taneye başlanacağı anlatılır. Yine tablodaki tüm hücreler ve satırlar tanımlandıktan sonra, </TABLE> komutu verilir ve tablo alanı sonlandırılır. <TABLE> komutu ile kullanabileceğiniz bir dolu değişken var. Bunlardan çok kullanılan birkaç tanesini anlatmakla yetineceğiz. Örneğin, hücre içine yazdığınız tüm metnin tek bir satır halinde görünmesini isterseniz <TABLE NOWRAP> demelisiniz. Tablonuzun etrafındaki çerçevesinin olup olmayacağını; olacaksa kalınlığını <TABLE BORDER=nnn> komutu ile ayarlamanız mümkün. Verdiğiniz değer 0 ise tablonun etrafında çerçeve olmayacaktır. Bu özelliği ise sütun halinde dokümanlar yaratmak için kullanabilirsiniz. Yalnız, bu sefer her kolonun genişliğini belirtiyebilmek için <TABLE BORDER=0 WIDTH=nnn> gibi bir değer belirlemelisiniz. Ayrıca sırasında da kullandığımız ALIGN'ı kullanarak metnin ne tarafa yanaşık olacağını da belirtebilirsiniz. Şimdi örneğimize bakalım:

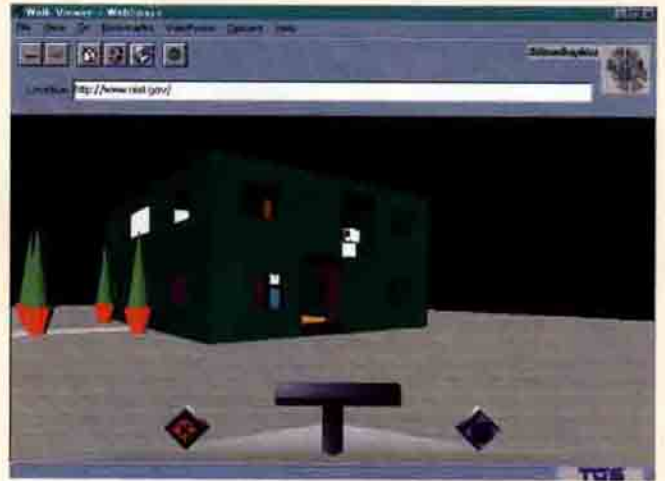
HTML'nin özellikler bu kadarla kalmıyor. İlk yazımızda HTML'nin

sürümlerinden bahsetmiştik. Örneğin, şu anda bahsettiğimiz tablo özelliği HTML'nin üçüncü sürümünde ortaya çıktı. Dördüncü sürümde ise $$ komutu kullanılarak matematiksel semboller ve işlemler ifade edilebilecek.

Ancak HTML'nin özellikleri size yetersiz gelirse ne olacak? Örneğin, var olan veri tabanınızın Internet üzerindeki WWW sayfanızdan sorgulanabilmesini istiyorsunuz. Ya da Türkiye haritası üzerindeki herhangi bir şehrin adını tıklayınca o şehrin planını geldiği bir servis hazırlamak istiyorsunuz. İşte bu noktada WWW'nin bize sağladığı en büyük kolaylıklardan biri devreye giriyor: CGI (Common Gateway Interface). CGI programları sunucunuzun kurulu olduğu bilgisayarla, veritabanınızın olduğu bilgisayar arasında bir geçit (gateway) görevi üstlenip, birbirleriyle haberleşmesini ve -örnekte olduğu gibi- veri tabanının sorgulanmasını sağlıyor. İkinci örnekte, ise CGI programınız harita üzerinde tıklanan noktanın koordinatını alıp, o noktaya göre tanımladığınız şehrin planını ekrana getirilmesini sağlayacaktır. CGI programlarından bu yazımızda maalesef bahsedemeyeceğiz, zira anlatılanları denemek için WWW sunucusunun sorumlusu olmanız gerektiği gibi, UNIX sistemlerinde de sistem sorumlusu ayrıcalığına sahip olmalısınız.

WWW'nin Geleceği

CGI, HTML'ye ne kadar esneklik getirir getirsin; yine de eksik kaldığı yerler var. Özellikle üç boyut ve canlandırma konusunda. Üç boyut için HTML'ye ek olarak, VRML (Virtual Reality Modelling Language) adlı bir dil geliştirildi. Bu dil aracılığı ile içinde dolaşabileceğiniz, birçok açınızı değiştirebileceğiniz üç boyutlu dünyalar yaratmanız mümkün.



Özellikle iki boyutlu görüntülerle karşılaştırıldığında, üç boyutlu görüntü dosyalarının çok daha küçük olduğunu görmek mümkün. Zira iki boyutta dosyalar, nokta ve renk kodu bilgisi ile tanımlanırken; üç boyutlu görüntü dosyalarında nesnelere matematiksel fonksiyonlar olarak tanımlanıyor. Aslında, bu yöntemin temeli ışın-izleme (ray tracing) kavramına dayanıyor. Bu kavram kısaca, bir ışık kaynağından yola çıkan, sanal fotoğrafların izledikleri güzergahın, üç boyutlu sanal model üzerinde izlenerek yansıma ve kırılma noktalarının, o noktadaki malzeme niteliklerine denk gelen renk ve parlaklık değerleri ile işaretlenmesi yoluyla oluşturulan ışık ve gölge kontrastları ile belirlenmiş üç boyutlu görüntü olarak tanımlanabilir. Bu şekilde oluşturulan görüntülerde gerçeğe çok yaklaşılabiliyor. VRML'de de benzer şekilde, üç boyutlu bir uzay içinde tanımlanan nesnelere sayesinde, izleyicinin uzay içindeki yerini değiştirip, bu nesnelere istediği açıdan bakması

mümkün. Bu konuda daha fazla bilgi için Bilim ve Teknik'in Mart 1996 sayısındaki "Internet'te Üçüncü Boyut" isimli yazıya bakabilirsiniz. Sun Microsystems'dan bir grup programcının geliştirdiği Java ise, HTML dosyalarının içinde canlandırmaların yapılmasına izin veriyor. Aslında, Java'da canlandırma hazırlayan bir bilgisayar dilinden başka bir şey değil. Java sayesinde üzerinde buharı tüten bir kahve fincanı canlandırması ya da buna benzeri birçok şey hazırlamanız mümkün. Çıktığı andan itibaren Internet üzerinde çok benimsenen Java'yı yaratan grup, geçen aylarda Java ile ilgili tartışma listesine atıkları elektronik mektupta, Sun Microsystems'dan ayrılıp, kendi şirketlerini kurduklarını ilan etmişlerdi.

WWW sayfalarının hazırlanmasını kısaca bu iki yazımızda anlatmaya çalıştık. Ancak daha ayrıntılı bilgi isterseniz <http://www.w3.org> adresine bakmanızda yarar var. Özellikle de gelecekte WWW'a ne gibi özelliklerle daha geleceğini öğrenmek istiyorsanız.



İkinci Örnek:
<TITLE>Kendi WWW Sayfanı Kendin Yarat</TITLE>
<CENTER>
<CAPTION>Resimli Örnek</CAPTION>
<TABLE BORDER=10>
<TD>
<TD>
<TD><TR>
<TD>
<TD>
<TD><TR>
<TD>
<TD>
<TD><TR>
<TD><TR>
</TABLE>
</CENTER>



<TITLE>Kendi WWW Sayfanı Kendin Yarat</TITLE>
<H1>Tablo Örnekleri</H1>
<TABLE BORDER=5>
<CAPTION>Resimli Örnek</CAPTION>
<TD>2<TD>7<TD>8<TR>
<TD>9<TD>5<TD>1<TR>
<TD>4<TD>3<TD>8<TR>
</TABLE>
<p>
<TABLE BORDER=0 WIDTH=10 ALIGN=LEFT>
<CAPTION>Sütun Örneği</CAPTION>
<TD>Bu komut tablo oluşturacak şekilde satırlar ve hücreler yaratmanızı sağlar. Tablo alanını başlattıktan <TD>Bu da ikinci sütun. Bu komut tablo oluşturacak şekilde satırlar ve hücreler yaratmanızı sağlar.
<TR>
</TABLE>