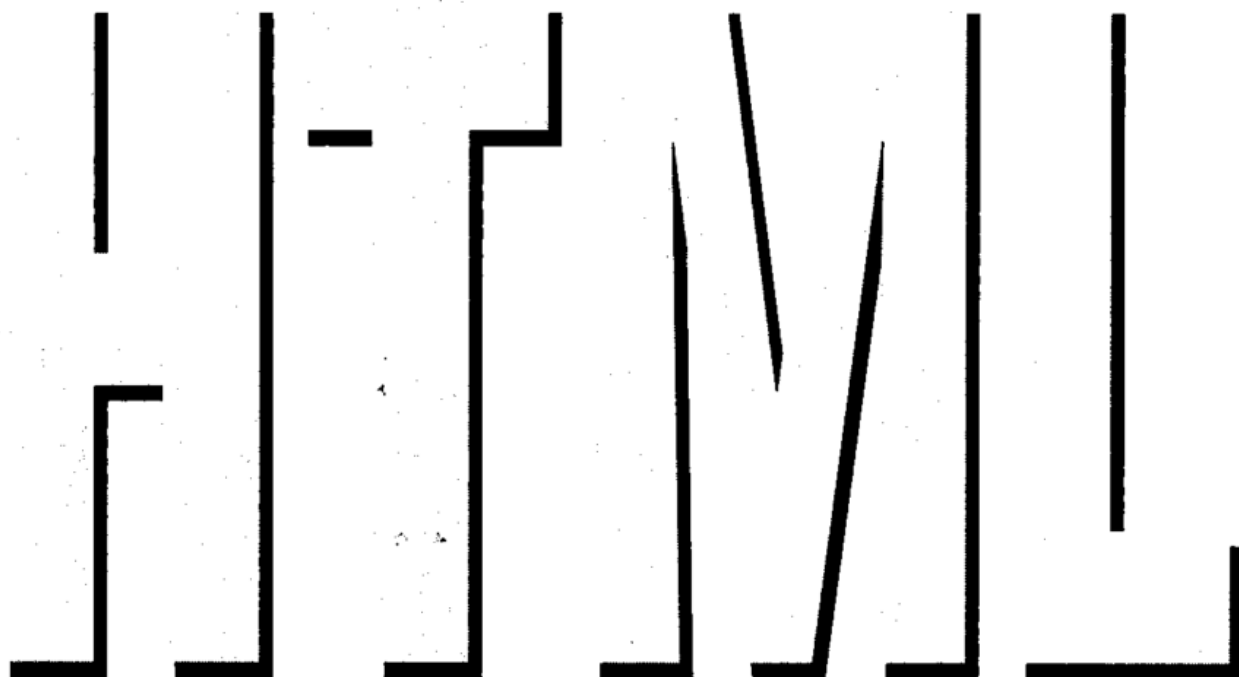


# Der DATA BECKER-Führer

— COMPUTER-WISSEN PUR —

Ralph Steyer



3.0 und 3.2

---

**DATA BECKER**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Für Umsteiger: Was gibt es Neues in HTML 3.0 und 3.2?</b> .....	<b>11</b>
--	-----------

<b>Kleine Internet-History</b> .....	<b>17</b>
--------------------------------------	-----------

1. Die Entstehung des Internet: Arpanet..... 18
2. Aus Arpanet wird Internet..... 19

<b>Die Funktionsweise des Internet</b> .....	<b>21</b>
--	-----------

3. Protokolle: Die Verbindungssprache des Internet..... 21
4. Ein Protokoll für zwei Anwendungen..... 25
5. Welches Protokoll kommt wann zum Einsatz ..... 30
6. So funktioniert eine Internet-Verbindung in der Praxis ..... 31

<b>Die Internet-Basics</b> .....	<b>33</b>
----------------------------------	-----------

7. Die elektronische Post - E-Mails..... 33
8. Das Dateiarchiv - Gopher ..... 34
9. Der Dateizustelldienst - FTP ..... 34
10. Die geselligen Internet-Runden - Usenet ..... 36
11. Für den direkten Zugriff - Telnet..... 37
12. Das World Wide Web (WWW) ..... 37
13. Richtige Adressierung im Internet ..... 39
14. Einige Schwächen des Internet ..... 44

<b>Die Entwicklung von HTML 1.0 bis 3.2</b> .....	<b>47</b>
---	-----------

15. Was ist eigentlich HTML?..... 47
16. Der Anfang - HTML 1.0 ..... 48
17. Die 2. Stufe - HTML 2.0 ..... 49
18. Up to date - HTML 3.x..... 51

<b>HTML im Vergleich mit Java, VRML, ActiveX &amp; Co .....</b>	<b>53</b>
19. Internet-Programmierung mit Java .....	54
20. Der Java-Ableger Java-Script.....	58
21. ActiveX, ActiveMovie, DirectX & VBScript .....	58
22. Virtual Reality Modeling Language .....	65
23. Die eindeutigen Pluspunkte von HTML .....	68
<b>Web-Publishing mit HTML .....</b>	<b>71</b>
24. Die nötigen Hard- und Softwarevoraussetzungen .....	71
25. Wizards & Editoren: Geeignete Tools zur HTML-Entwicklung	76
<b>Notwendig: Die Web-Browser .....</b>	<b>89</b>
26. Wozu brauchen Sie einen Browser .....	89
27. Die wichtigsten Browser auf einen Blick.....	93
<b>Wichtige HTML-Grundregeln.....</b>	<b>103</b>
28. Das Prinzip der Fehlertoleranz.....	103
29. Wichtige HTML-Steueranweisungen .....	104
30. Das Grundgerüst einer HTML-Seite.....	105
31. Allgemeine Regeln für den Programmierstil.....	109
32. Wie findet der Internet-Surfer Ihre Seite .....	113
<b>Wichtige HTML-Gestaltungselemente .....</b>	<b>123</b>
33. Lokale und weltweite Verweise.....	123
34. Sonderzeichen einsetzen .....	134
35. Seiten-Layout mit Farben.....	137
36. Seiten-Layout mit Text- und Absatzformatierung .....	147
37. Seiten-Layout: Grafiken einbinden .....	179
38. Seiten-Layout: Listen einsetzen.....	206
39. Seiten-Layout: Tabellen einsetzen .....	212
40. Interaktion über Formulare .....	241
41. Seitenaufteilung in Segmente - Frames .....	258
42. Hintergrundgrafiken und -Sounds einbauen.....	281
43. Spezielle Steueranweisungen im Kopfteil .....	283
44. Spezial-Effekte mit Marquee .....	289
45. Spezial-Effekte mit Glossaren .....	289

- 46. Spezial-Effekte mit präformatiertem Text..... 291
- 47. Spezial-Effekte mit Adressen ..... 292

## **HTML-Darstellungen in populären Browsern .... 295**

- 48. HTML-Besonderheiten beim Netscape Navigator ..... 295
- 49. HTML-Besonderheiten im Internet-Explorer..... 303

## **HTML in Verbindung mit anderen Internet-Sprachen ..... 315**

- 50. Einbindung von Java-Applets..... 315
- 51. Die Einbindung von Script-Elementen anhand von Java-Script ..... 329
- 52. ActiveX-Controls und andere Multimedia-Objekte einbinden ..... 332

## **Die Veröffentlichung von HTML-Seiten ..... 337**

- 53. Provider-Angebot: Eigene Homepage in CompuServe, AOL und bei anderen Anbietern ..... 337
- 54. Einen eigenen Web-Server aufbauen ..... 339

## **Fazit und Zukunft ..... 343**

## **QuickReferenz für Eilige ..... 347**

- 55. Probleme & Lösungen..... 348
- 56. Tastatursteuerung & Kombinationen..... 367
- 57. Alphabetische Liste der wichtigsten HTML-Steueranweisungen (ohne browserspezifische Steueranweisungen) .. 388

## **Praxis Register ..... 411**