

1.	1. Einleitung	23
	1.1 Was darf es sein? - Die Kapitelwahl.....	23
	1.2 Einführung in HTML.....	25
	Was ist eigentlich HTML?	25
	HTML-Standards.....	26
	Ungleiche Geschwister - andere Programmiersprachen..	28
	Die Bedeutung von HTML	31
2.	Basics: Protokolle, SGML, XML und Browser	33
	2.1 Protokolle - Sprache des Netzes	34
	Verbindungsprotokolle	34
	Dienstprotokolle	35
	2.2 Adressierung im Internet.....	36
	2.3 Nicht nur WWW - Internet-Programme.....	40
	2.4 SGML - Die Muttersprache der HTML.....	44
	2.5 XML - Die Zukunft des Web.....	45
	Semantische Tags	45
	Das Channel Definition Format (CDF).....	46
	Erst SGML und HTML, nun XML.....	48
	Alternativen zu XML?	50
	Syntax	52
	Konsequenzen für Webdesigner	54
	Technologien im Umfeld von XML.....	56
	Zusammenfassung: Was alles für XML spricht	59
	2.6 Browser	60
	Der Veteran - Netscape Navigator/Communicator	60
	Microsoft Internet Explorer	63
3.	HTML: die Sprache des World Wide Web.....	67
	3.1 Elementare Dokumentgestaltung	68
	So sehen HTML-Dokumente aus	68
	Das Grundgerüst eines HTML-Dokuments	70
	Goldene Tips zur erfolgreichen HTML-Programmierung ..	74
	3.2 Textformatierung im WWW	77
	Zeilenumbrüche und Absätze	78
	Fett, kursiv und unterstrichen - Textformatierungen.....	80
	Weitere Textformatierungen	82

INHALTSVERZEICHNIS

	Logische Formatierungen mit Überschriften	88
	Auf die Größe kommt es an - Schriftgrößen	89
	Horizontale Linien.....	90
3.3	Modifikationen leichtgemacht - Attribute	92
	HEAD-Attribute	92
	Attribute in der Titelleiste	93
	Chirurgie am HTML-Körper - BODY-Attribute	93
	Textattribute	95
3.4	Sonderzeichen	98
	Deutsche Umlaute	99
3.5	Verweise und Hyperlinks	100
	Lokale Verweise (Anker).....	101
	Verweise zu anderen Dokumenten im selben Verzeichnis.....	104
	Lokale Verweise zu Dokumenten in einem anderen Verzeichnis.....	105
	Absolute weltweite Verweise auf ein Dokument.....	106
	Download-Verweis im WWW	107
	Weitere Möglichkeiten der Verknüpfung	109
3.6	Erstellen von Listen	110
	Die erste Entscheidung wird gefällt.....	110
3.7	Erstellung von Tabellen	123
	Grundlagen	123
	Die Hauptdeklaration der Tabelle	126
	Zusätzliche Hauptzeilen.....	138
	Die erste Zeile beginnt.....	141
	Tabellenzellen und Ihre Gestaltung	141
	Demnächst in diesem Theater.....	149
3.8	Machen Sie das Web bunt - Grafiken und Multimedia.....	161
	Grafische Auswahl mit Imagemaps.....	161
	Der Verweis einer Grafik mit ISMAP	172
	Dem Hintergrund auch eine Chance geben mit BACKGROUND	177
	Mit IMG DYN SRC Videos abspielen.....	178
	Töne sind auch kein Problem mehr - das BGSOUND-Tag	179
	Das EMBED-Tag kann noch mehr	181
3.9	Formulare: Die Stimme des Users.....	193
	Was sind eigentlich Formulare?	193
	Definition eines Formulars.....	193
	Hier bitte ausfüllen - Formularfelder	194
	Neuheiten bei Formularen.....	207

4.

3.10	Sie sind hier - Navigieren mit Frames.....	222
	Frames - was ist das eigentlich?	222
	Verwandt, aber doch anders - der Aufbau von Frames ...	223
	Der Frameset.....	223
	Nicht immer 08/15 - Eigenschaften von Frames ändern	229
	Verknüpfungen innerhalb des Framesets	232
	Cascading Style Sheets	243
4.1	Von der Information zur Kommunikation, oder warum CSS entwickelt werden mußte	244
	Von den Grenzen des HTML	244
	Cascading Style Sheets - was ist das?	246
4.2	Cascading Style Sheets - eine Anleitung	248
	Die CSS-Kernstücke - Anweisungen und Formatvorlagen.	248
	Nicht ohne Nebenwirkungen - die Mechanismen	249
	Am Selektor hängt's	252
	Maßeinheiten und Skalierbarkeit	258
	An der Schrift erkennt man den Meister	259
	Von kunterbunt bis farblos	262
	Verknüpfung von HTML und CSS.....	264
4.3	Professionelles Webdesign - der Griff in die Trickkiste	265
	Von der Theorie zur Praxis	265
	Wirkungsvolle Effekte	270
4.4	Jedem sein Layout - persönliche Browser-Einstellungen	282
	Formateinstellungen im Internet Explorer.....	283
	Persönliche Einstellungen im Netscape Navigator.....	284
4.5	Vorteile von Cascading Style Sheets	285
	Layout-Möglichkeiten	285
	Indizierung	285
	Browser-Abhängigkeit.....	286
	Vereinfachung der Gestaltung von Web-Seiten	286
	Kürzere Download-Zeiten	286
4.6	CSS sinnvoll einsetzen	286

5.	Und das Web bewegt sich doch: Dynamic HTML!	287
5.1	Dynamic HTML - Warum, weshalb und wofür ? ... Gimme more: HTML ist nicht genug!	288 288
5.2	DOM - Kein Sakralbau, sondern der Kern von DHTML, das Document Object Model	290
	Das Ausgleichen der Unterschiede der Browser	293
5.3	Der Internet Explorer 4.....	295
	Das Objekt Window des IE 4	295
	Die Objekte history, location und navigator des IE 4.....	298
	Die Objektklasse Document des IE 4	302
	Die Objektklasse <i>Style</i> des IE 4	303
	Das TextRange-Objekt des IE 4.....	308
	Die Objekte Event und Selection des IE 4.....	311
	Über Skripts veränderbare HTML-Elemente im IE 4	312
	Sammlungen, oder: Collections.....	322
	Der Netscape Navigator 4.....	325
5.4	Der Mega-Editor, Macromedias Dreamweaver.....	325
6.	JavaScript auf einen Blick.....	327
6.1	Hinein ins Vergnügen	327
6.2	Crash-Kurs Teil 1 – Die Grundlagen von JavaScript	328
	Beispiel 1: Funktionen einsetzen.....	332
	Beispiel 2: Dialogelemente einsetzen.....	333
	Beispiel 3: Auf Ereignisse reagieren	339
	Crash-Kurs Teil 1 – Auf einen Blick.....	341
6.3	Crash-Kurs Teil 2 – Die Grundlagen der Programmierung mit JavaScript.....	342
	Beispiel 5: Verwendung von Bezeichnern.....	342
	Beispiel 6: Der Einsatz von Variablen	343
	Beispiel 7: Den Programmablauf steuern	344
	Crash-Kurs Teil 2 – Auf einen Blick.....	346
6.4	Crash-Kurs Teil 3 – Die Nutzung von Objekten....	349
	Beispiel 8: Objekte verwenden	350
	Beispiel 9: Objekteigenschaften.....	353
	Beispiel 10: Eine Instanz – Das Date-Objekt.....	355
	Crash-Kurs Teil 3 – Auf einen Blick.....	356

7.	Die Sprache JavaScript.....	357
7.1	Die JavaScript-Syntax.....	358
7.2	JavaScript-Variablen.....	359
	Variable und Variablennamen.....	360
7.3	Implizite Datentypen.....	361
	Integer.....	362
	Fließkommawerte.....	362
	Logische Werte.....	363
	Der null-Wert.....	363
	Sonderzeichen.....	364
7.4	Variable deklarieren.....	365
	Namen vergeben.....	365
	Werte zuweisen.....	365
	Deklaration und Gültigkeitsbereich.....	366
7.5	Anweisungen und Operatoren.....	368
	Operatoren.....	369
	Arithmetische Operatoren.....	370
	Logische Operatoren.....	371
	Vergleichsoperatoren.....	371
	Konditionale Operatoren.....	372
	Der Negationsoperator.....	372
	Boolesche Operatoren.....	373
	Zuweisungsoperatoren.....	373
	Bitweise Operatoren.....	374
7.6	Inkrement und Dekrement.....	374
	Der Modulo-Operator.....	375
	Verarbeitungsfolge der Operatoren.....	376
7.7	Die Verwendung von Variablen in Ausdrücken	377
7.8	Variablen und Ausdrücke einsetzen.....	378
	parseInt().....	378
	parseFloat().....	379
	eval().....	380
7.9	Programmsteuerung – Die Schleifenkonstrukte ..	381
	Die if- und die if...else-Schleifen.....	381
	Die while-Schleife.....	383
	Die for und for...in-Schleifen.....	384
	Die for...in-Schleife.....	385
	Die break- und die continue-Anweisung.....	386
	Unendliche Schleifen.....	388

8.	Mit dem User im Dialog	389
8.1	Java-Applets.....	389
	Die Vorteile von Java	390
	Was kann ich mit Java machen?	391
	Wie benutze ich Java?	397
	Einführung in Java	397
8.2	Programme auf dem Server - CGI	430
	Anwendungsbeispiele	431
	Aufruf eines CGIs	432
	Was kommt alles beim CGI an?	434
	Bibliotheken.....	441
	CGIs und Sicherheit	445
	Ein CGI-Gästebuch in PERL.....	447
	URL-Codierung.....	454
8.3	Der jüngste Sproß im Internet - ActiveX.....	455
	Was versteht man unter ActiveX?	455
	Bereit für den Web-Einsatz - ActiveX-Steuerelemente	456
9.	Server-Software	461
9.1	UNIX-Lösungen	461
	Kostenlose Webserver unter UNIX	462
	Kommerzielle Webserver unter UNIX	471
	Die wichtigsten UNIX-Kommandos	482
10.	Microsoft FrontPage 98	485
10.1	Aller Anfang ist schwer - die Installation.....	486
10.2	Eine kurze Rundfahrt durch FrontPage 98.....	490
	Werkzeuge für eine eigene Homepage	490
	Wenn es nicht weitergeht - die Online Hilfe.....	491
10.3	Alles im Griff - Der FrontPage Explorer	491
	Die Arbeitsoberfläche	492
	Alles unter einem Dach - Ansichten	495
	Zusatzprogramme im Explorer	498
	Anlegen eines neuen Web	499
10.4	Der Kreativität freien Lauf lassen - der FrontPage Editor.....	500
	Von 0 auf 100 - der Start.....	501
	Ein neuer Editor - eine neue Oberfläche	501

11.

Am Anfang war die Seite wüst und leer - ein neues Dokument anlegen	507
Texteingabe im Editor	509
Aufzählungen und Gliederungen - Listen mit dem FrontPage Editor	509
Für Kalkulationen viel zu schade - die Tabelle	513
Machen Sie das Web bunt! - Grafiken	520
Laufende Bilder - Videos	525
Durchs Netz surfen - Hyperlinks einsetzen	527
Navigation im Web leichtgemacht - Frames	534
Ausfüllen und Abschicken - Formulare	537
Entwicklung einer Web-Seite	541
11.1 Aufbau der Frames	544
Der Aufbau der Hauptseiten	545
Aufbau der einzelnen Kategorien	546
Verwendung der Kategorien	548
11.2 Hintergrund erstellen	550
Eine Struktur für den Hintergrund	550
Problemanalyse: Woher kommt die „Naht“?	551
11.3 Bildmaterial vorbereiten	557
Zusammenstellen von Bildern	558
11.4 Speichern der Bilder	567
Mit Plug-In-Modulen arbeiten	568
Das GIF-Format	568
Transparente Bereiche festlegen	570
11.5 Bildseiten zusammenstellen	571
Aufbau mit Tabellenfeldern	572
Einfügen von Bildern	573
Hotspots plazieren	573
Hotspots verknüpfen	575
Die Frames exakt aneinandersetzen	576
Aufbau der Menüleiste	577
11.6 Aufbau eines Fotoalbums	579
Drag & Drop-Import der Bilder	581
Komprimieren mit FrontPage	581
Der Aufbau der Übersichtsseite	583
Verknüpfen mit der vergrößerten Darstellung	584
Einfügen einer „Schnellsteuerung“	586
Logische Struktur beachten	587

12.

11.7	Plastische Web-Elemente.....	590
11.8	Indizieren von Büchern.....	593
	Das Sachregister.....	594
11.9	Aufbau einer Link-Seite.....	603
	Themen in Gruppen zusammenfassen.....	603
	Die Formatierung der Liste.....	604
	Formatierung der einzelnen Themen.....	605
	Formatieren der Links.....	606
11.10	Endkontrolle mit unterschiedlichen Browsern.....	608
	12. Webdesign.....	609
12.1	HTML - Der grafische Aufbau.....	610
	Printmedien.....	611
	Screendesign.....	612
	Grafik Printmedien - Internet-Seite - Multimedia.....	613
	Buttons erstellen.....	627
	Einzelne Elemente einer Web-Site näher erläutert.....	631
12.2	Doing HTML.....	635
	Planung und Realisierung einer Web-Site.....	636
	An die Arbeit - die Realisierung.....	638
	Nie Langeweile - Die Pflege und Aktualisierung der Site.....	643
12.3	Topsites analysiert.....	643
	Die Qual der Wahl.....	644
	Adobe Systems Incorporated.....	645
	Die Seiten im einzelnen.....	651
	The British Library.....	654
	Ayumi's Gallery.....	660
	Hong Kong Wonder Net.....	665
	Torani the continuing Saga.....	672
	Siemens Nixdorf.....	677
	CERN European Laboratory for Particle Physics.....	684
	Abschließende Anmerkungen.....	687
12.4	Juristische Fakultät Düsseldorf.....	688
	Die Startseite.....	688
	Seitenaufbau.....	688
	Grafik.....	689
	Struktur/Konzeption.....	690
	Besonderheiten.....	690
12.5	Heynlife.....	691
	Die Startseite.....	691

13.

Seitenaufbau.....	692
Grafik	694
Struktur/Konzeption.....	694
Besonderheiten	694
12.6 VRML – Virtual Reality Modelling Language.....	695
12.7 VRML-Viewer.....	695
Benutzerführung des Cosmoplayers 2.0	695
Der Ladevorgang einer VRML-Szene	696
12.8 Der grundlegende Aufbau einer VRML-Welt – Grundlagen von CAD.....	697
12.9 Oberflächen und Texturen - Materialeigenschaften	698
12.10 Basisobjekte.....	699
Text	700
12.11 Lichtquellen.....	700
12.12 Realitätsnähe durch atmosphärische Effekte	701
Betrachterpositionen (Viewports).....	701
12.13 VRML 1.0/VRML 97 – Mehr als nur Theater.....	702
12.14 VRML goes Multimedia.....	703
Passive Sensoren.....	703
Aktive Sensoren.....	704
12.15 Anwendungsgebiete.....	705
Real existierende Anwendungsbeispiele	706
Anhang.....	711
13.1 HTML-Referenztabellen	713
Allgemeine HTML-Befehle.....	713
Textgestaltung.....	714
Verknüpfungen.....	717
Multimediaelemente einbinden.....	718
Tabellen	721
Formulare	723
Frames.....	724
Skripte und Applets.....	725
13.2 Sonderzeichen - Entity-Zeichensatz	726
Deutsche Umlaute	726
International gültige Sonderzeichen	726
ISO 5589-1-Norm.....	726

13.3	Farbnamen	728
	Die Windows VGA-Farben	728
	Andere Farbcodes	729
13.4	CSS1- Kurzreferenz	731
	Farben	731
	Einheiten.....	731
	URL-Werte	731
	Klammern	731
	Trennungssymbole	732
	Pseudoklassen.....	732
	Pseudoelemente.....	732
	Formatierung von allgemeinen Eigenschaften.....	732
	Schrift- und Textformatierung	732
	Formatierung von Farbe und Grundeigenschaften..	733
	Absatz- und Rahmenformatierung.....	734
	Formatierung von Listen.....	735
13.5	CSS-Browser und Editoren.....	735
	Browser.....	735
	Autoren-Tools	736
13.6	JavaScript-Referenz	736
	+ - * / ? % ++ - && etc. - Operatoren.....	736
	Arithmetische Operatoren.....	737
	Zuweisungsoperatoren	737
	Vergleichs- und logische Operatoren.....	737
	String-Operatoren.....	738
	Bedingte Operatoren	738
	Bitweise Operatoren	738
	Reihenfolge der Operatoren.....	739
	//, /*, */ , <! - und // -> - Kommentare.....	740
	\b \f \n \r \t " - Sonderzeichen	740
	anchor-Objekt (anchors-Array)	741
	Break-Anweisung	741
	button-Objekt	741
	checkbox-Objekt.....	742
	Farbwerte	743
	continue-Anweisung.....	743
	Date-Objekt	743
	document-Objekt.....	745
	elements-Array	747
	escape()-Funktion	747
	eval()-Funktion	747
	Event Handler	748
	for-Anweisung	748
	for ... in-Anweisung	749

INHALTSVERZEICHNIS

form-Objekt (forms-Array).....	749
frame-Objekt (frames-Array).....	751
function-Anweisung.....	752
hidden-Objekt.....	752
history-Objekt.....	753
if-Anweisung.....	753
isNaN-Funktion.....	754
link-Objekt/ links-Array.....	754
location-Objekt.....	755
Math-Objekt.....	756
navigator-Objekt.....	757
new-Anweisung.....	757
parseFloat()-Funktion.....	757
parseInt()-Funktion.....	758
password-Objekt.....	758
radio-Objekt.....	759
Reservierte Wörter.....	760
reset-Objekt.....	760
return-Anweisung.....	761
select-Objekt (options-Array).....	761
string-Objekt.....	763
submit-Objekt.....	764
text-Objekt.....	765
textarea-Objekt.....	766
this-Schlüsselwort.....	767
unescape()-Funktion.....	767
var-Anweisung.....	768
while-Anweisung.....	768
window-Objekt.....	768
with-Anweisung.....	770
13.7 Glossar.....	771
Über die Autoren.....	785
Stichwortverzeichnis.....	787