

Homepages

■ leicht und verständlich

Astrid Günther, kw@dimna.de

ISBN: 978-3-943252-06-4

1. Auflage: 2012-12, © Copyright 2012 by KnowWare Vertrieb GmbH,
verlag@knowware.de

Schlussredaktion und Lektorat: Thomas Barkow

Published by KnowWare Vertrieb GmbH

Bestellung für Endverbraucher und für den Buchhandel

KnowWare Vertrieb GmbH
Postfach 3920
D-49029 Osnabrück
Tel.: +49 (0)541 33145-20
Fax: +49 (0)541 33145-33
E-Mail: bestellung@knowware.de
Web: www.knowware.de

Worum es geht

Hinter KnowWare steht der Gedanke,
Wissen leicht verständlich und
preisgünstig zu vermitteln.

Wo sind die Hefte erhältlich

Neue Hefte sind im Allgemeinen zwei
Monate bei Kiosken, im Bahnhofs-
Buchhandel und in verschiedenen
Buchhandlungen vorrätig.

Alle beim Verlag vorrätigen Titel kannst
du immer bestellen.

Bestellungen:

- am einfachsten über unsere
Webseite www.knowware.de
- oder mit dem Bestellformular am
Ende dieses Heftes
- oder per Fax, Telefon sowie E-Mail,
Details siehe oben

Unter www.knowware.de findest du:

- Beschreibungen und Bilder aller
Hefte.
- Bei unseren Heften stehen dir die
ersten 15-20 Seiten pro Titel als
kostenlose PDF-Datei zur Verfügung.
So lässt sich jedes Heft online testen.
- Ausverkaufte Hefte: Viele Titel sind
als PDF-Datei - teilweise sogar
kostenlos - herunterladbar
- Online-Bestellung
- Kostenloser Newsletter mit vielen
Vorteilen und Informationen
- Interne Suchfunktion nach Schlag-
worten. Du findest schnell, was du
suchst.

• Astrid Günther



wurde 1969 geboren und
studierte Informatik. Sie
ist MCITP – Microsoft
Certified IT Professional
und arbeitet seit über 15
Jahren als Systemadmi-
nistratorin in einer Bank.
kw@dimna.de

www.knowware.de

Inhaltsverzeichnis

Hallo, herzlich willkommen zu unserem Homepagekurs	5	Hintergrund transparent setzen	34
Beispieldateien zum Heft	5	Grafik baut sich langsam auf	35
Internet und WWW – ein Überblick	6	Bilder und Grafiken schneller laden	35
Aufbau und Grundbestandteile des WWW	7	Workshop 2: Binde eine Grafik ins HTML- Dokument ein	36
HTML, die Sprache im World Wide Web ...	9	Checkliste für Grafikdateien.....	36
Wozu HTML lernen?.....	10	Einfügen der Grafik per 	36
Wie gelange ich ins Netz?	11	Grafik in dein Dokument einfügen	36
Attraktive Adressen mit eigener Domäne	13	Attribut für Alternativtext	37
Inklusivangebote deines Providers	13	Das <i>title</i> -Attribut.....	38
Deine Seite bei einem Webhoster	13	Breite und Höhe festlegen	38
Der Name deiner Domäne.....	13	Tapete für die Homepage: Der Hintergrund	39
Was kostet deine Internetseite	13	Hintergründige Tricks	39
Vorsicht bei der Namenswahl	14	Texturen als Hintergrundmuster.....	40
Domainnamen und Recht.....	15	Workshop 3: Farbverlauf	41
Alles Homepage oder was? Eine kurze Begriffsverwirrung	16	Workshop 4: So setzt du externe Querverweise (Hyperlinks)1	41
Grundvoraussetzungen: Browser, Datei und Endungen.....	17	Grundsyntax der Hyperlinks	42
Dateiendungen einblenden.....	18	Workshop 5: Private Website mit internen Querverweisen	42
Workshop 1: So erzeugst du ein neues HTML-Dokument	19	Linkleiste vorbereiten	43
Gibt es Probleme? Löse sie!	20	Interne Verweise anlegen.....	43
Browser und Editor	21	Hyperlinks für Fortgeschrittene: Tipps und Tricks	45
Der Einstieg – HTML-Grundgerüst.....	21	Links auf Seiten in Unterordnern	45
Aufbau einer HTML-Datei	21	Neues Fenster öffnen.....	45
Blockelemente.....	26	Verweise innerhalb der Seite	45
Obsolete Attribute und Elemente	29	Der E-Mail-Link.....	46
Wo stehen wir nun?	30	Grafik als Hyperlink.....	48
Übungsteil A: Übungen zu HTML.....	30	Link auf Dateien setzen.....	48
A1: Ordner für Übungen erstellen	30	Gelbe Kurzinfo für Hyperlinks - Tooltip	49
A2: Basis-HTML in Quelltext übersetzen	30	Die wichtigsten Verweis-Befehle.....	49
A3: Lebenslauf erstellen	30	Image Maps, die berührungsempfindlichen Grafiken	50
Texten muss sein: Stimmt der HTML-Code überhaupt?	31	Das <map>-Element	51
Der Test im Browser	31	Übungsteil B: Arbeit mit Hyperlinks.....	52
Der Test durch einen Prüfdienst.....	31	B1: Webseiten miteinander verbinden	52
Zeig mir mal die Bilder: Grafikformate für das Web.....	32	B2: Feedback-Link mit Betreff einbinden	52
GIF, JPEG, PNG oder SVG	32	B3: Externe Hyperlinks setzen	52
Software zum Bearbeiten deiner Bilder	33	B4: Seite in neuem Fenster öffnen	52
Der Trick mit der Zwischenablage	34	B5: Interne Verweise und Anker bilden	52
		B6: Hyperlinks einfärben.....	52
		B7: Verweis auf Sounddatei setzen	52

B8: Image Map erstellen.....	52	Übungsteil D: Übungen zu CSS und	
So wird das Leben bunt – Farben für Links		Formularen	68
und Schrift	52	D1: Formular erstellen.....	68
Hexadezimale Farben mischen.....	53	D2: Formular gestalten.....	68
Farben und HTML5.....	53	D3: Eingebettete Elemente.....	68
Tabellen	54	D4: Audio	69
Übungsteil C: Arbeit mit der		D5: Eingebettete Elemente.....	69
Tabellenfunktion.....	58	Effekte, Pep und Dynamik für deine	
C1: Einfache Tabelle mit Head.....	58	Homepage	69
C2: Komplexe Tabelle mit		Gästebuch, Chat, Besucherzähler	69
Zellverbindung und Hintergrundfarbe .	58	Dynamische Texte mit JavaScript.....	70
C3: Tabelle mit schickem Rahmen	58	Geht auch: Sounds, Multimedia und	
C4: Tabelle mit Kopf, Rumpf und Fuß .	58	Animationen.....	70
Workshop 6: So erstellst du ein Umfrage-		Sounds einbinden.....	70
Formular	59	Youtube Video einbinden.....	71
Die Attribute im Tag <form>.....	59	Animationen.....	72
Quelltext des Formulars im Überblick .	60	So meldest du deine Seite bei den	
Pull-Down-Menü	60	Suchmaschinen an.....	72
Texteingabefelder	61	Suchmaschinenverteilung in	
Radioknöpfe und Checkboxes.....	62	Deutschland	72
Mehrfachwahl: Kontrollkästchen	62	Automatische Eintragung?.....	73
Feld zur Kommentareingabe.....	63	Datenschutz	73
Zurücksetzen und Abschicken.....	63	Anmelden bei einer bei Suchmaschine	73
Neue Typen in HTML5.....	63	META-Tags.....	74
Formulare gruppieren.....	64	HTML5.....	74
Style Sheets – Die cleveren		Anweisungen an den Server	75
Formatvorlagen für HTML	65	Homepage veröffentlichen bei T-Online	
Formatvorlagen für Webseiten.....	65	und 1&1	75
Einzelne Elemente stylen	66	1&1	75
Zur Syntax von Style Sheets	66	T-Online	76
Weitere Attribute für Style Sheets.....	67	Weitere empfehlenswerte Werkzeuge	76
Klassen bilden mit class.....	67	HTML-Editoren.....	76
		Stichwortverzeichnis	77

Hallo, herzlich willkommen zu unserem Homepagekurs

Du möchtest also deine elektronische Visitenkarte ins World Wide Web stellen? Die eigene Homepage soll es sein? Nur zu! Es macht Spaß und ist gar nicht so schwer. Zuerst erzähle ich dir etwas über das *World Wide Web* und teile dir mit, welcher Anbieter für deine Zwecke geeignet ist. Auch über Angebote und ungefähre Preise werden wir reden. Dann erfährst du ganz genau, wie du eine *Homepage* erstellst und welche *Zusatzprogramme* du benötigst. Ich zeige dir, wie du *Bilder* und *Querverweise*, die sogenannten *Hyperlinks*, in deine Dokumente einbindest. Du lernst, wie man Seiten miteinander verbindet und durch interne *Anker* bequem Navigationsmöglichkeiten erzeugt. Natürlich habe ich noch den einen oder anderen Trick für dich auf Lager.

Es geht um *Basis-HTML* in Version 5!

Am wichtigsten ist die Frage: Wie veröffentliche ich die Seiten? Ist das schwer? Nun, gerade einfach ist es nicht. Aber keine Angst, ich habe in den letzten Jahren gut recherchiert und mich für dich bei allen möglichen Dienstleistern angemeldet. Ich führe dir alles ganz in Ruhe vor. Gemeinsam laden wir die Publikation auf den Server, wie es so schön heißt! Du hast momentan gerade nicht so viel Geld übrig? Auch hier kann ich dir eine Freude machen. Ich zeige dir, wo du deine Homepage einrichtest, ohne gleich ein Vermögen auszugeben! Selbst kostenlose Angebote gibt es im Web. Keine Angst ... auch wenn du noch nicht die ganz große PC-Erfahrung besitzt! Hier wird Deutsch geredet und nicht Fachchinesisch. Beziehungsweise zuerst Deutsch, dann kommt doch ein klein wenig Fachchinesisch. Allerdings solltest du schon solide Grundkenntnisse in Windows mitbringen. Falls du hier noch Lücken hast, empfehle ich dir eins der KnowWare-Hefte zu Windows.

Bist du auch so begeistert von der eigenen Homepage? Toll, wie schnell man eine Seite erstellt – etwas *HTML* genügt. Ich habe *HTML* durch Probieren gelernt. Später habe ich dann während meines Studiums alles noch einmal mehr theoretisch wiederholt. Und jetzt darf ich meine Erfahrungen nun in die Überarbeitung dieses Titels einbringen. Das ist nun mein viertes KnowWare-Heft. Doch ganz ehrlich – der ganz große Profi bin ich auch heute noch nicht. Bei jedem neuen Projekt und durch jedes Heft lerne ich etwas hinzu!

Dieses Heft ist nun die sechste, diesmal aber komplett überarbeitete Ausgabe. Deshalb haben wir uns entschlossen, einen anderen Titel zu verwenden. Ich habe die Erklärungen in weiten Teilen neu geschrieben. Bewährte und noch korrekte Teile habe ich aber von meinem Vorgänger übernommen. Der Mitmachcharakter wird durch Workshops wieder stark betont und es gibt auch wieder Übungen und Downloaddateien für Kurse und das Selbststudium. Außerdem verwende ich den neuen Standard *HTML5*. Seit dem letzten offiziellen *HTML* Standard 4.01 von 1999(!) hat sich das Internet sehr verändert. Damals war *HTML* noch hauptsächlich eine Auszeichnungssprache für Texte. Heute haben aber grafische und multimediale Inhalte sehr stark an Bedeutung gewonnen. Und die können einfacher mit *HTML5* umgesetzt werden.

Beispieldateien zum Heft

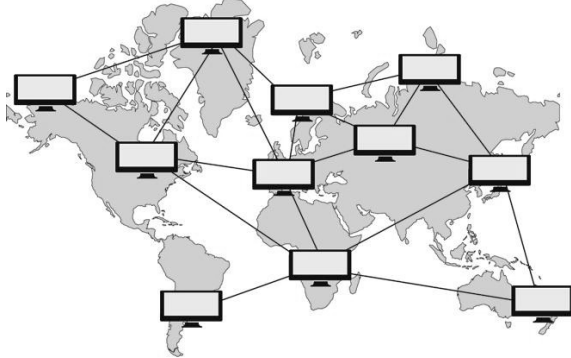
Wo findest du die Beispieldateien zu diesem Heft? Natürlich auf der KnowWare-Homepage, und zwar direkt auf der Seite zu diesem Heft: Und nun viel Erfolg beim Einrichten der eigenen Präsentation im *World Wide Web*.

Internet und WWW – ein Überblick

Das *Internet* ist eigentlich ein alter Hut. Zumindest die Vorläufer reichen bis in die 60er Jahre des letzten Jahrhunderts zurück.

Das Internet entstand auf Betreiben des amerikanischen Militärs. Hier wurde ab Mitte der 60er Jahre an einem Datennetz gebastelt, das auch einem Atomschlag standhalten sollte.

Im Klartext: auch wenn die meisten Leitungen unterbrochen sind, musste die Information trotzdem unbeschadet zum Empfänger gelangen. So entwickelten Wissenschaftler ein Übertragungsverfahren, das Computerdaten in kleine Päckchen zerlegt, die selbsttätig auf die Reise gehen und sich am Ankunftsort wieder zusammensetzen!



Dein elektronischer Brief, um ein Beispiel zu nennen, wird in kleine Teile aufgeteilt. Diese gelangen oft auf unterschiedlichen Wegen zum Empfänger. Ein Teilchen wandert via Satellit oder spezielles Erdkabel über Hamburg, Amerika bis Spanien; der andere Schnipsel umkreist erst dreimal den Erdball, um dann unbeschadet ebenfalls am Zielort anzukommen. Je nachdem, welche Leitungen gerade frei sind. Dieses höchst raffinierte Übertragungsverfahren nennt sich *TCP/IP*. Den für die Adressierung zuständigen Teil *IP* gibt es aktuell in der 6. Version, die deshalb auch *IPv6* genannt wird.

Ein Protokoll mit dem Namen *IPv5* gibt es übrigens nicht. Die IP-Versionsnummer 5 wurde für das Internet Stream Protocol Version 2 reserviert, dessen Entwicklung dann aber aus Kosten-Nutzen-Erwägungen zugunsten von *IPv6* eingestellt wurde.

Das *Internet* ist also ein riesiges, weltumspannendes, dezentrales Netzwerk. Viel flexibler, schneller und in vielen Bereichen billiger als beispielsweise das Telefonnetz. Es gehört niemandem und arbeitet ohne zentrale Verwaltung.

Jetzt kommt's aber: Viele verwechseln *Internet* und *World Wide Web*. Die Begriffe bezeichnen nicht das Gleiche! Denn das sogenannte *World Wide Web* ist nicht identisch mit dem *Internet*, es ist nur ein Teil des *Internets*. Zugegeben, ein relativ neuer Teil und der beliebteste Teil dazu. Das *World Wide Web*, wird oft auch *WWW* oder *3W* abgekürzt, wurde erst 1989/90 von Kernphysikern gegründet. Der Informatiker Tim Berners-Lee war dabei federführend. Die Wissenschaftler wollten ihre Forschungsdaten weltweit schneller untereinander austauschen, auf grafische Art und mit Bildern und Klängen. Die Nutzung sollte benutzerfreundlicher sein. Denn das ermöglichte das Internet bisher noch nicht! Bisher musste man kryptische Befehle tippen und konnte sich über das bloße Versenden nüchterner Textmitteilungen freuen. Doch ab 1990/91 kamen endlich die bunten, anklickbaren Seiten. Das *World Wide Web* war geboren. In den letzten Jahren hat das *WWW* eine rasante Entwicklung hinter sich. Es gibt inzwischen mehrere Milliarden Seiten zu bewundern und täglich werden es mehr. Hier nun zusammenfassend eine kurze Übersicht über ausgewählte Entwicklungsstufen des Netzes. Auf den nächsten Seiten schauen wir uns das *WWW* dann etwas genauer an.

1969, Gründung des ARPANET	Vier Universitäten schlossen ihre riesigen Computersysteme auf Betreiben des US-Verteidigungsministeriums zusammen.
1971	Die erste E-Mail wurde versendet.
1973	In Europa wurden die ersten Großrechner ins Netz integriert.
1985	Weltweit sind 2.000 Computer miteinander verbunden.
1990/91	Tim Berners-Lee erfindet das <i>World Wide Web</i> an einem Schweizer Kernforschungszentrum in CERN.
1992	Nun sind schon 1 Million Rechner sind zusammengeschlossen, vorrangig an Universitäten
1994	Das Internet wird kommerziell und immer mehr Menschen nutzen es.
1998/99	Dank <i>Internet-Providern</i> wird die eigene <i>Homepage</i> für Jedermann möglich.
2004	Das <i>Web 2.0</i> oder <i>Mitmach-Web</i> entsteht. Hauptanwendungen sind <i>Soziale Netzze</i> , <i>Blogs</i> oder <i>Online-Tagebücher</i> , <i>Echtzeitanwendungen</i> wie <i>Twitter</i> , <i>Suchmaschinen</i> , <i>Online Lexika</i> , <i>Internet-Videoportale</i> wie <i>YouTube</i> .

Aufbau und Grundbestandteile des WWW

Wir sollten nun das sogenannte *Domain Name System*, abgekürzt DNS erwähnen: Jeder Rechner, der dauerhaft an das *Internet* angeschlossen ist, besitzt eine weltweit eindeutige Adresse. Es handelt sich um die sogenannte *IP-Adresse*.

Eine *IPv4* sieht beispielsweise so aus:
85.13.155.118

Mit *IPv6* wird das noch kryptischer:
2001:0db8:85a3:08d3:1319:8a2e:0370:7344

IPv6 löst das momentan noch überwiegend genutzte IPv4 ab, da es eine deutlich größere Zahl möglicher Adressen bietet. Der Adressraum von IPv4 ist bald aufgebraucht.

Da sich kein Mensch diese merkwürdigen Zahlen merken kann, hat man in den 80er Jahren das *Domain Name System* erfunden. Den Rechnern werden dabei symbolische Namen zugewiesen, beispielsweise www.knowware.de. Du tippst also nicht mehr die kryptische Zahl in das Adressfeld deines Browser ein, sondern den für Menschen einfacher zu handhabenden

Namen. Spezielle Computer im *Internet*, die sogenannten *Domain Name Server*, sorgen nun bei jedem Seitenabruf dafür, dass die Seite anhand des symbolischen Namens gefunden wird. Ganz automatisch und ohne dein Zutun!

Probiere das doch aus: Gib die Adresse <https://85.13.155.118/> in die Adressleiste deines Browsers ein; du gelangst genauso auf die Website des KnowWare Verlags, wie wenn du <https://www.knowware.de/> eingibst. (Je nach Sicherheitseinstellungen deines Browser erhältst du eine Warnung, weil einem Server ohne symbolischen Namen nicht vertraut wird.)

Und? Welche Adresse kannst du dir besser merken?

In der Adresse <https://www.knowware.de/> steht *WWW* übrigens auch für *World Wide Web*. Der nächste Eintrag *knowware* ist der Name des *Web-Servers*, *de* ist die Länderkennung für Deutschland und wird auch Top-Level-Domain genannt. (Häufig findest du die Abkürzung TLD.) Ich lasse jetzt das *www* einfach immer weg, weil die Browser das normalerweise verstehen.

Die Endung *dk* wäre die Länderkennung für Dänemark, eine auf *com* endende Seite verrät ihren kommerziellen Charakter, *edu* steht für *Bildungseinrichtung*, *org* für *Organisation* und so weiter. Mehr Informationen zu den *Top Level Domains* findest du bei Wikipedia unter der Adresse de.wikipedia.org/wiki/Top-Level-Domain.

Doch zurück zu den Rechnern, die direkt an das Web angeschlossen sind. So ein *Computer* wird als *Web-Server* bezeichnet. Er ist der Diener im Netz, wenn du so willst. Auf diesem *Computer* liegen nun die *Webseiten*. Du selbst sitzt vor deinem eigenen Rechner und greifst auf diese Seiten zu. Dein eigener Rechner nennt sich in diesem Falle *Web-Client*, es ist derjenige, dem der *Web-Server* dient. Auf deinem Rechner, also dem *Web-Client*, ist ein Programm installiert, mit dem du die *Webseiten* betrachten kannst. Es ist der sogenannte *Browser*.

Willst du wissen welches die zurzeit in Deutschland am häufigsten benutzen Browser sind? Im Moment liegt Mozilla Firefox ganz klar vorne. Mit etwas Abstand folgen dahinter Microsoft Internet Explorer, Google Chrome und Opera. Die aktuellen Werte kannst du dir unter gs.statcounter.com ansehen. Sehr gut und unabhängig ist die weltweite Übersicht der englischen Wikipedia: en.wikipedia.org/wiki/Browser_statistics

Hier noch einmal die wichtigsten Browser in der Übersicht:

Firefox	mozilla.org/de/firefox/fx/
Internet Explorer	windows.microsoft.com/de-DE/internet-explorer/downloads/ie
Google Chrome	google.com/chrome
Safari	apple.com/de/safari
Opera	de.opera.com

Vielleicht interessiert dich, wie deine Homepage in einem reinen *Textbrowser*

wie beispielsweise *Lynx* aussieht: lynx.isc.org?

Google stellt zahlreiche produktive Werkzeuge bereit. Bist du zur Verwendung bei Google angemeldet, so musst du fast immer einwilligen, dass Google deine gesamte Nutzung protokolliert. Deshalb verzichten viele Anwender auf Dienste wie Google Chrome, Google Mail und Google Picasa.

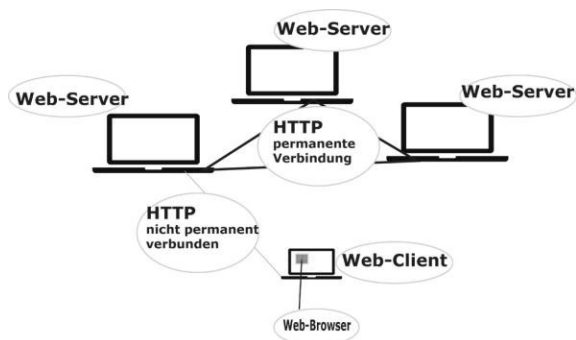
Wenn du eine Webseite erstellen willst, solltest du nicht nur einen Browser auf deinem Rechner installiert haben. Installiere verschiedene Internetbetrachter, auch in älteren Versionen. Mit welchem *Browser* du persönlich am liebsten arbeitest bleibt dir überlassen. Aber die Besucher deiner Seite nutzen höchstwahrscheinlich unterschiedliche Produkte. Deshalb solltest du deine Seite stets auch mit anderen Browsern testen. Denn auch wenn du dich an alle Regeln hältst, gibt es leider immer noch kleine, ärgerliche Unterschiede zwischen verschiedenen Browsern.

Zum Testen deiner Homepage kannst du auch das Onlineangebot nutzen von Browsershots.org. Das Open-Source-Projekt bietet dir die Möglichkeit deine Homepage auf insgesamt 18 verschiedenen Browser und 3 verschiedenen Betriebssystemen in einem Bild festzuhalten. Du kannst dir auf diesen Screenshots, dann ansehen wie die Webseite in dem jeweiligen Browser wirkt. Leider siehst du das Ergebnis dort nur als Bild. Du kannst also keine Funktionen testen.

Fehlt noch der Bote, der die Seiten vom Server zum Client überträgt. Dieser Bote nennt sich *HTTP*. Das steht für das *Hyper-Text Transfer Protocol*, Verfahren zum Übertragen von Übertext. Was bedeutet *Übertext* beziehungsweise *Hypertext*? Damit wird ausgedrückt, dass die Webseiten durch diese sogenannten *Querverweise* verbunden sein können, die *Hyperlinks* oder *Links*. Links sind meist unterstrichene

Textstellen oder Grafiken. *Hyperlinks*? Klar! So gibt es auf meiner Webseite Sprungmarken zu meinen Auftraggebern. Klickst du darauf, springst du blitzschnell beispielsweise zur Homepage von KnowWare. Auch wenn sich diese Dokumente nicht in Koblenz, wie meine *Homepage*, sondern in Dresden oder Düsseldorf befinden!

HTTP wird genutzt, um Webseiten aus dem *World Wide Web* in deinen Web-Browser zu laden. Was aber ist *HTTPS*? Diese Abkürzung steht für *HyperText Transfer Protocol Secure*. Ins Deutsche übersetzt heißt das *sicheres Hypertext-Übertragungsprotokoll*. Mit diesem Protokoll werden Daten *abhörsicherer* übertragen.



Du sitzt also an deinem *Rechner* oder *Web-Client*, surfst von einem *Web-Server* zum anderen und merkst nicht, wie du zu verschiedenen Stellen in der Welt hüpfst!

<i>Web-Server</i>	Rechner, auf denen die Webseiten oder Homepages liegen
<i>Web-Client</i>	Computer mit Client-Software und Web-Browser.
<i>Browser</i>	Programm zum Anzeigen der Webseiten
<i>HTTP Protokoll</i>	Bote zum Übertragen der Seiten

Halt - wir haben noch etwas ganz Wichtiges vergessen, die Muttersprache des *World Wide Webs*! Sie heißt *HTML* und wird uns im gesamten Heft näher beschäftigen!

HTML, die Sprache im World Wide Web

HTML ist untrennbar verbunden mit der Entwicklung des *World Wide Webs*. Die meisten Dokumente, die du im *WWW* bewundern kannst, basieren auf *HTML*. Es handelt sich hierbei um eine Sprache zur logischen Beschreibung von Dokumenten. Mit *HTML* wird weniger das Layout eines Textes oder Dokumentes beschrieben, sondern vielmehr seine Struktur. Du legst beispielsweise mit *HTML-Elementen* fest, ob es sich bei einem Text um eine Hauptüberschrift, eine Unterüberschrift, hervorgehobenen Text, eine Aufzählung, einen normalen Absatz, ein Datum oder wörtliche Rede handelt. Ursprünglich war *HTML* für die weltweite Darstellung wissenschaftlicher Texte gedacht. Klar, schließlich ha-

ben Wissenschaftler das Ganze zuerst einmal erfunden. Inzwischen wurden auch zahlreiche Spielereien in neue *HTML-Versionen* eingebaut. Wie du diese *Elemente* im Einzelnen siehst, hängt von deinem *Browser* ab. Dieser *interpretiert* den *HTML-Code* und zeigt das *Dokument* dementsprechend an. Wie schon erwähnt, zählen *Mozilla Firefox*, der *Microsoft Internet Explorer*, *Google Chrome*, *Safari* und *Opera* zu den wichtigsten und am meisten verwendeten Browsern. Die sogenannten *HTML-Befehle*, die auch *HTML-Tags* oder *HTML-Elemente* genannt werden, schreiben die Struktur des Textes vor. Diese Befehle werden in spitze Klammern gesetzt. Es gibt in der Regel einen Befehl