9. Formalarni ishlatilishi va ishlatiladigan joyi



Formalarni ishlatilishi va ishlatiladigan joyi.

Reja:

1. *Shakllar*
2. *Shakl (Форма)*
3. *Shakllar - umumiy sxema*
4. *Shakllar - turli shakl maydonlari*

Shakllar

Siz internetda ko'p marta shakllarga duch kelgan bo'lsangiz kerak. Shu qo'llanmaning test savollariga javob berayotganingizda shakllarning turli elementlarini ko'rdingiz. Bu bo'limda siz shaklning turli elementlaridan foydalangan holda mustaqil o'z sahifangizni yaratishni o'rganasiz.

Shakl (Форма)

Bu qog'ozdagi anketaning elektron varianti, o'zida matn kiritish maydonlarini, savollarga javob variantlari va boshqa shakl elementlarini mujassam qiladi. Shakllar sayt egasi va foydalanuvchilar orasida aloqa o'rnatish uchun kerak.

Shakllar yordamida saytingiz orqali, misol uchun, ovoz berish, foydalanuvchilarnining ayrim savollar bo'yicha fikrini bilish va shunga o'xshash masalalarni hal qilishingiz mumkin.

Shakllar - umumiy sxema

Keling, avval saytdagi oddiy shaklning tuzilishini ko'rib chiqaylik:

"Tozalash" tugmachasi shakl maydoniga kiritilgan ma'lumotlarni o'chiradi. "Jo'natish" tugmachasi ma'lumotlarni tanlangan usul bo'yicha sayt muallifiga jo'natiladi. Quyida har qanday shaklni yaratish umumiy sxemasi berilgan.

< FORM>
shakl maydonidagi teglar
< /FORM>

Ko'rib turganingizdek, ochuvchi < FORM> va yopuvchi < /FORM> teglari orasiga shakl maydonlari teglarini qo'yish etarlidir. Keyingi sahifada turli shakl maydonlari bilan tanishamiz.

Shakllar - turli shakl maydonlari

Xo'sh, shakl maydonlari qanaqa bo'ladi va ular nima ish bajaradi?

Matn qatori(TYPE=TEXT)

Bu qator ko'p bo'lmagan simvollardan iborat erkin ko'rinishdagi ma'lumotni (matnni) kiritish uchun foydalaniladi.

Misol:

< INPUT TYPE=TEXT NAME=Tekst SIZE=20 VALUE="Sizning matn ">

Natija:

Shunday qilib matn qatori < INPUT> tegi va TYPE=TEXT parametrlari yordamida yaratiladi. Shu tegning boshqa parametrlari nimani bildiradi?

NAME

Serverga jo'natiladigan o'zgaruvchining nomi. Foydalanuvchi kiritgan matn natijada shu nomli o'zgaruvchiga beriladi. HTMLda shakllar yaratish serverda dasturlash bilan uzluksiz bog'liq. Lekin bu mavzu quyidagi qo'llanmada yoritilmagan, buning o'rniga serverdagi tayyor dasturdan foydalanishingiz mumkin va o'z foydalanuvchilaringizdan ma'lumotlarni shu dastur orqali qabul qilishingiz mumkin. (bu haqda to'liq tushuncha keyinroq beriladi).

SIZE

Matn qatorining simvol ko'rinishdagi kengligi. Bizning misolda bu parametrning ifodasi 20ga teng. Buning ma'nosi kiritilayotgan matnning kengligi 20 simvoldan iborat. Foydalanuvchi undan ko'p bo'lgan simvollardan iborat bo'lgan matnni kiritishi mumkin, lekin 20tadan ortiq simvol ko'rinmaydi. Klaviaturadagi yo'naltiruvchi tugmachalar yordamida matnni boshi yoki oxiriga o'tish mumkin.

VALUE

Bu parametr ifodasi oldindan matn maydoniga kiritilgan bo'ladi. Uni o'zgartirish yoki o'chirish mumkin.

Javob varianti (TYPE=RADIO)

Bir qancha javob variantlari orasidan foydalanuvchi faqat bitta variantni tanlashi mumkin.

Misol:

Jinsi:
< INPUT TYPE=RADIO NAME=Sex VALUE="Erkak">Er.
< INPUT TYPE=RADIO NAME=Sex VALUE="Ayol">Ay.

Natija:
Jinsi: Er. Ay.

Ko'rib turganingizdek javob variantlari < INPUT> tegi TYPE=RADIO parametri orqali yaratiladi. Diqqat qiling, javob variantlaridagi NAME parametrining ifodalari bir xil bo'lishi kerak, aks holda brouzer bularni har xil savol deb qabul qiladi.

VALUE

Bu ifoda o'zgaruvchining ifodasi ko'rinishida jo'natiladi. (bizning misolda, agar Er. tanlansa Sex o'zgaruvchining ifodasi 'Erkak' ga teng bo'ladi).

Tasdiqlash (TYPE=CHECKBOX)

Ayrim ifodalarni yoki javob variantlarini belgilash uchun ishlatiladi.

Misol:

Jinsi:
< INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=AddMe VALUE="Obuna bo'lish ">
Ha, men sizning saytingisdan yangiliklar olishni istayman

Natija:
Ha, men sizning saytingizdan yangiliklar olishni istayman

Tasdiqlash < INPUT> tegi TYPE=CHECKBOX parametri yordamida yaratiladi. Bizning misolda, agar foydalanuvchi kvadratga belgi qo'ysa (tasdiqlasa) AddMe o'zgaruvchisining ifodasi 'Obuna bo'lish'ga teng bo'ladi. Aks holda AddMe o'zgaruvchisiga hech qanday ifoda berilmaydi.

Harakatlanuvchi menyu (SELECT)

Bir qancha javob variantlaridan birini tanlash uchun harakatlanuvchi menyu ko'rinishida ifodalanadi.

Misol:

Yoshi:
< SELECT NAME=Age>
< OPTION VALUE=10>10dan kam
< OPTION VALUE=11-20>11-20
< OPTION>21dan ko'p
< /SELECT>

Natija:
Yoshi:

Harakatlanuvchi menyu < SELECT> tegi, menyuning javob variantlari esa < OPTION> tegi yordamida yaratiladi.

NAME

< SELECT> tegining parametri, o'zgaruvchining nomini ifodalaydi. Bu o'zgaruvchiga tanlangan javob variantining ifodasi beriladi. Bizning holatda o'zgaruvchining nomi Age.

VALUE

< OPTION> tegining parametri, agar shu variant tanlanganda parametr ifodasi o'zgaruvchiga beriladi. Agar bu parametr belgilangan bo'lmasa (3chi < OPTION> tegiga o'xshab), o'zgaruvchining ifodasi < OPTION> tegidan keyin kelgan matin bo'ladi. Agar bizning misolimizda uchinchi variantni tanlasak Age o'zgaruvchisining ifodasi '21dan ko'p', agar birinchi variantni tanlasak ifoda '10' bo'ladi.

Текст указанный после тега < OPTION>tegidan so'ng kelgan matin ekranda harakatlanuvchi menu varianti sifatida ko'rinadi. Aytgancha < OPTION> tegini yopish shart emas.

Matn maydoni (TEXTAREA)

Matn maydoni foydalanuvchi tomonidan ko'p sonli simvollardan iborat matnni kiritish uchun foydalaniladi .

Misol:

Sizning mulohazalaringiz:
< TEXTAREA NAME=Comments COLS=20 ROWS=5>
O'z mulohazalaringizni kiriting
< /TEXTAREA>

Matn maydoni < TEXTAREA>tegi orqali yaratiladi. Ochuvchi va yopuvchi teglar orasidagi hamma matnlar shu matn maydoni ichiga yoziladi.

COLS

Matn maydonining simvol ko'rinishidagi kengligi.

ROWS

Matn maydonining qator ko'rinishidagi balandligi.

Shakkillarni o'rganishni davom ettirishdan oldin shakil maydonlarini yaratish haqidagi bir nechta savollarga javob bering. Uning yordamida utilgan mavzuni qanchalik o'zlashtirganligingizni va mustaqil turli shakl maydonlarini yarata olishingizni tekshirib ko'rishingiz mumkin.