

# Programma

- Introduzione a HTML
- XHTML
- HTML5 (cenni)
- CSS

Francesca Di Donato, [didonato\[at\]sp.unipi.it](mailto:didonato[at]sp.unipi.it)



# esame

Creazione di un ipertesto in XHTML di minimo 3 pagine. Le pagine devono contenere una barra di navigazione, link interni ed esterni e una o più immagini. Alle pagine dev'essere associato un foglio di stile CSS esterno. L'ipertesto dev'essere valido (verificare la validità all'URL: <http://validator.w3.org>)

L'ipertesto dev'essere inviato alle docenti  
didonato[at]sp.unipi.it  
pievatolo[at]sp.unipi.it  
almeno una settimana prima dell'esame orale.

Il colloquio orale verterà sull'ipertesto (codice XHTML).

**INTRODUZIONE**

**A**

**HTML**

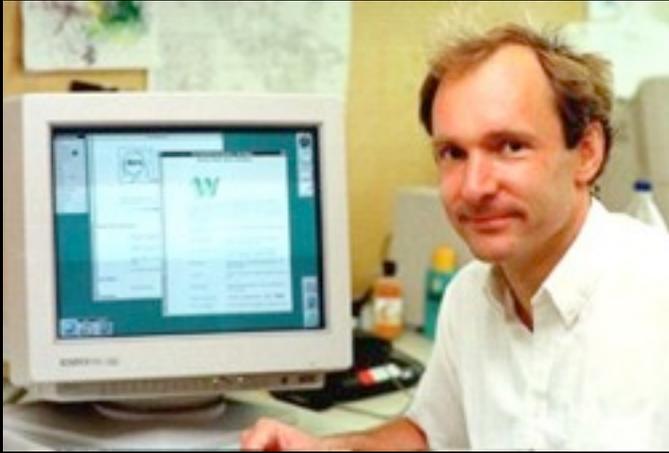
# IL World Wide Web

The screenshot displays a classic web browser interface with several overlapping windows:

- Tim's Home Page:** Shows a link to "My home page".
- The World-Wide Web Virtual Library: Subject Catalogue:** The main window, featuring a "CERN Welcome" window and a "CERN Experiments" window.
- CERN Welcome:** Contains the CERN logo and text: "European Laboratory for Particle Physics", "Geneva, Switzerland".
- CERN Experiments:** A pop-up window titled "Experiments" listing various experiments:
  - [WWW Support for Experiments](#)
  - [ALEPH](#) LEP experiment
  - [ALICE](#) A Large Ion Collider Experiment LHC
  - [ATLAS](#) A Toroidal LHC Apparatus
  - [CHORUS](#) WA95 - Neutrino oscillation experiment CERN
  - [CMS](#) Compact Muon Solenoid

The browser's menu bar includes "WorldWideWeb", "Links", "Info", "Navigate", "Document", "Find", "Edit", "Links", "Style", "Print...", "Page layout...", "Windows", "Services", "Hide", and "Quit". The "Links" menu is open, showing options like "Mark all", "Mark selection", "Link to marked", "Link to New", "Unlink", "Link to file...", and "Help".

The background of the desktop features a 3D model of a particle detector structure.



Il Web è stato inventato nel 1989 da Tim Berners-Lee, un fisico inglese che lavorava al CERN di Ginevra.

TBL voleva creare un **sistema di documentazione** che superasse le difficoltà date dalle differenze hardware e software tra i computer delle migliaia di persone che lavoravano al prestigioso centro di fisica delle particelle.

Il progetto del fisico inglese prende la forma di un sistema di documentazione **universale**:

nel suo lavoro, Berners-Lee progetta **un sistema con regole comuni, accettabili per tutti, cioè il più possibile vicino alla mancanza di regole.**

A modello del suo sistema Berners-Lee sceglie **l'ipertesto.**

E' necessario che il nuovo sistema funzioni tramite associazioni tra cose apparentemente scollegate. All'importanza del collegamento nei sistemi di documentazione e all'idea di ipertesto si erano già dedicati, in tempi più remoti, Vannevar Bush e Ted Nelson.



# Storia del Web

V. Bush, *As we may think* (1945)

<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>

Come può la tecnologia contribuire al benessere dell'umanità?

Come può il bagaglio della conoscenza umana accumulatasi fino ad oggi e a venire, aiutare l'uomo a vivere in pace?

Perché le tecnologie possano mettere l'uomo in grado di costruirsi “una casa in cui possa vivere in buona salute”, è necessaria un'indagine sul metodo della ricerca e sul processo di costruzione della scienza.

Il saggio non affronta dunque una questione meramente tecnica; viceversa, l'argomentazione sui cui è imperniato è anche e soprattutto una riflessione filosofica e politica su come si produce e si comunica il sapere.



# Storia del Web

Vannevar Bush fonda il proprio ragionamento su una importante premessa, il fatto che la conoscenza umana è un insieme collegato in un tutto che, in quanto tale, ha una dimensione universale che non può essere limitata alla vita del singolo.

Il sapere è tale in quanto frutto di un processo cumulativo, e si costruisce, grazie alla collaborazione degli scienziati, in sistemi collegati che includono l'intero patrimonio delle conoscenze umane.

# Una proposta filosofica:

## Accesso: condizione necessaria

*“La conoscenza, per essere utile alla scienza, deve poter essere continuamente ampliata, in primo luogo archiviata e soprattutto consultata.”*

## Selezione: per associazione

Il cuore del problema non dipende da una incapacità dell'uomo, ma deve essere ricondotto all'artificialità dei sistemi di indicizzazione in uso negli archivi. Si tratta di sistemi gerarchici, che organizzano l'informazione secondo una struttura ad albero - un'immagine di tale struttura è l'albero delle directory del computer, in cui i file sono organizzati in cartelle e sotto-cartelle). Le informazioni, a meno di duplicati, si trovano in un unico punto dell'archivio, e perciò si devono avere delle regole per decidere quale cammino ci porterà alla informazione che cerchiamo. Il problema è che queste regole sono difficili da utilizzare e da gestire. Il limite di tale struttura, è che a un documento corrisponde un unico percorso.

*“La mente umana non funziona in questo modo. Essa opera per associazioni. Una volta che essa abbia un elemento a disposizione, salta istantaneamente all'elemento successivo suggerito, in base a un intreccio di piste registrate nelle cellule del cervello, dalla associazione dei pensieri”.*

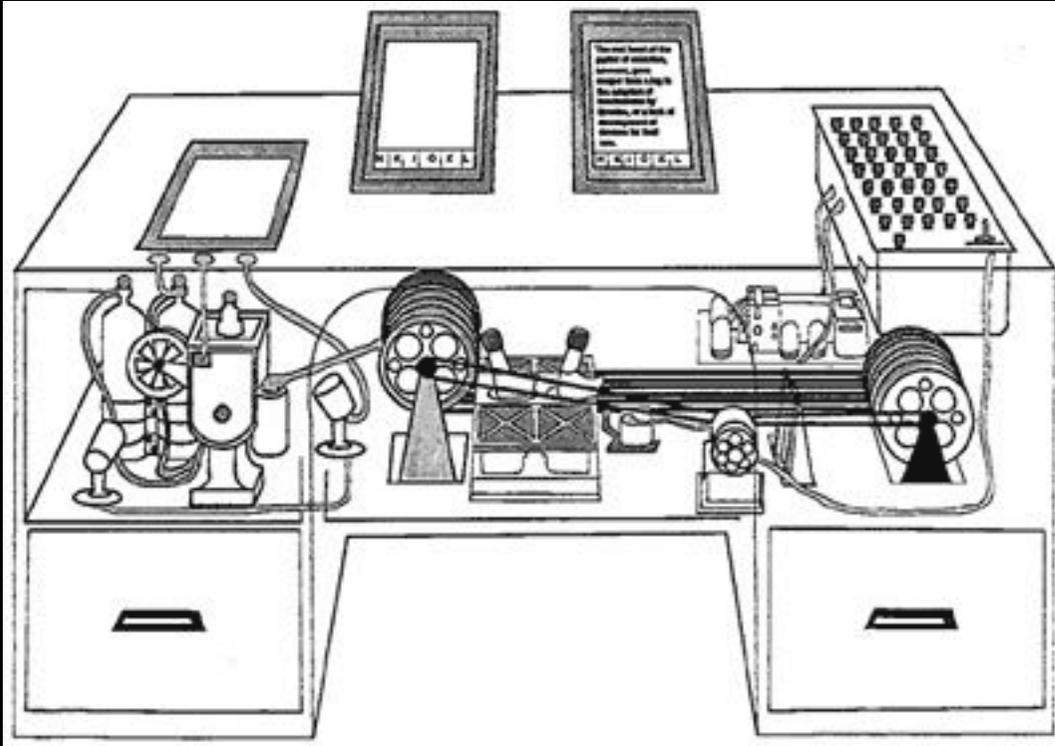
# Una proposta tecnica: il memex

“Memory extender”: è un dispositivo meccanico, una scrivania meccanizzata formata da schermi translucidi inclinati, una tastiera, e gruppi di bottoni e di leve.

Al suo interno sono archiviati gli strumenti di lavoro del ricercatore (i libri e gli articoli su cui lavora, come gli appunti che produce), proiettabili velocemente su schermi inclinati.

La caratteristica fondamentale del “memory extender” è che esso consente al ricercatore di collegare stabilmente due testi qualunque premendo un semplice tasto.

# memex



*“Il proprietario del memex, per esempio, è interessato alle origini e alle proprietà dell'arco. In particolare, sta ricercando il motivo, nelle battaglie delle Crociate, per cui l'arco corto turco fosse superiore all'arco lungo inglese. Ha a disposizione dozzine di libri e articoli pertinenti nel suo memex. Dapprima sfoglia un'enciclopedia, trova un articolo interessante ma non approfondito, lo lascia proiettato. Poi, in un resoconto storico, trova un altro argomento pertinente, e lo congiunge al precedente. Procedo in questo modo, costruendo un percorso di molti elementi.*”

*Di quando in quando inserisce un proprio commento, sia congiungendolo alla pista principale sia connettendolo come pista laterale a un elemento particolare. Quando diventa evidente che le proprietà elastiche dei materiali disponibili erano fondamentali per il rendimento dell'arco, egli devia su una pista laterale che lo porta attraverso libri di testo sull'elasticità e tavole di costanti fisiche. Inserisce una pagina di analisi scritta di suo pugno. In questo modo egli costruisce una pista della sua ricerca attraverso il labirinto del materiale che ha a disposizione”.*

## T. Berners-Lee, L'architettura del nuovo Web, 1999

“L'invenzione del WWW ha comportato la crescente comprensione da parte mia del **potere insito nel disporre le idee in maniera libera, reticolare**, una consapevolezza che ho appunto acquisito tramite questo genere di procedura.” (pp. 16-17)



“Un computer conserva le informazioni secondo gerarchie e matrici rigide, mentre **la mente umana possiede la dote speciale di saper collegare tra loro frammenti casuali di dati**. Quando sento odore di caffè, mi rivedo in una cameretta sopra una tavola calda a Oxford. Il mio cervello crea un collegamento e mi riporta là all'istante.” (p. 17)

# I principi del Web

**Universalità** : il sistema deve essere pensato in modo da massimizzare l'accesso - le condizioni sono minime.

## Tre fondamenti

**1. URI o URL**: Universal Resource Identifier o Unique Resource Locator

**2. HTTP**: HyperText Transfer Protocol

**3. HTML**: Hypertext Markup Language

# Universalità

Un sistema di comunicazione universale è un sistema:

1. **indipendente da hardware e software;**

2. che adotta **standard per** la codifica dei caratteri che permettono la presenza sul Web alle **diverse lingue** del mondo;

3. che crea e diffonde **standard per l'accessibilità**, che tutelino chi è svantaggiato in termini di capacità (di vedere, sentire, muoversi e capire) e chi dispone di macchine con tecnologie obsolete (i paesi in via di sviluppo, ad esempio).

T. Berners-Lee, "The World Wide Web - Past, present, future. Exploring Universality", 2002.

ISBN 88-05-05518-2



# Fondamenta del Web

## I. URI o URL:

Il modo in cui il web funziona richiede a ciascuno di dare un **identificatore univoco** - Universal Resource Identifier (o, più precisamente, Uniform Resource Locator) - ai propri documenti. Ogni volta che un pezzo d'informazione viene etichettato con un indirizzo, è possibile chiedere al proprio computer, tramite un *browser*, di trovarlo.

NB. Tutti i documenti sono uguali tra loro; la parità dei nodi è garantita lasciando la possibilità di aggiungere link verso qualsiasi pagina.

## Qualche esempio?

l'ISBN di un libro,  
l'indirizzo di un sito web...



# Fondamenta del Web: codice



## 2. HTTP:

il protocollo di scambio delle informazioni, http, è aperto a tutti i formati e si basa su regole minime, tali da permettere ai computer di comunicare tra loro; con un protocollo minimo e semplice, al crescere dei nodi il sistema, invece di collassare, si arricchisce.

**In pratica:** ad es, http supporta moltissimi formati di documenti e non si limita al solo html per cui è stato pensato. Questo ha fatto sì che il Web si sia evoluto al punto di trasformare musica, filmati, file di testo (es. doc o pdf), etc.

# Fondamenta del Web: codice

## 3. HTML:

il linguaggio di mark-up del Web è una lingua franca, comprensibile ai browser, che si basa su una regola fondamentale di progettazione (veicolare solo la struttura del documento ipertestuale, non il suo apparire) e permette con enorme facilità di collegare le pagine l'una all'altra.

Mark-up = contrassegno, “marcatura”. Deriva dal sistema usato dai tipografi per la correzione delle bozze

# Linguaggi di Mark up

**Markup:** termine inglese per “caratterizzazione editoriale” (esplicita la formattazione dei documenti)

**Tagging:** termine inglese per “annotazione editoriale”.

➔ Il Mark up nei sistemi WYSIWYG (What You See Is What You Get):

- Formattazione incorporata
- Codifica invisibile all'utente
- Documenti difficilmente gestibili

➔ I linguaggi di **mark up dichiarativi**: SGML

# Mark-up: esempio I

## EXPLANATION

Take out letter, letters, or words indicated.

Insert space.

Turn inverted line.

Insert letter.

Set in lowercase.

Wrong font.

Broken letter. Must replace.

Reset in italic.

Reset in roman.

Reset in bold face.

Insert period.

Transpose letters or words as indicated.

Let it stand as is. Disregard all marks

Insert hyphen.

Equalize spacing.

Move over to point indicated.

[ if to the left; if to the right ]

## MARGINAL MARK

→

#

@

e

lc

wf

x

ital

rom

bf

o

tr

stat

=/

eg #

## ERRORS MARKED

He opened the window~~φ~~w.

He opened the<sup>x</sup>window.

He opened the window.

He <sup>x</sup>opened the window.

He ~~φ~~opened the window.

He ope~~φ~~ed the window.

He ~~φ~~opened the window.

He opened the window.

He opened the window.

He opened the window.

He opened the window<sup>^</sup>.

He (the window) opened.)

He ~~opened~~ the window.

He made the proof<sup>x</sup>mark.

He<sup>^</sup>opened<sup>v</sup> the<sup>^</sup> window.

[ He opened the window.

He opened the window.

# Mark-up: esempio 2

## LES SIGNES DE CORRECTION

Ligne à centrer	[ LES ROTATIVES ]	[ ]
Mettre en gras	<u>Aperçu historique</u>	~~~~~
Lettre à changer	Les presses à cylindres mar-	/y
Mot à changer	quèrent - nous l'avons <del>depuis</del> constaté - un appréciable progrès sur	/g H déjà
Lettre à supprimer	les platines quant aux dimensions	
Ligne à sortir	des surfaces imprimables. Mais	h
Mot à supprimer	leur vitesse ne pouvait <del>plus</del> guère	h H g
Lettre à ajouter	augmenter car leur conception se <del>leur</del>	h h
Lettre à transposer	taut à un facteur de ralentissement	N
Mot à ajouter	rédu <b>it</b> oire : le mouvement alterna-	h de
Mots à transposer	tif (celu <b>il</b> la platine dans les presses à platines, celui du marbre) <u>à cylindre dans les presses</u> ).	
Égaliser l'espacement	Or, il fallait aller plus vite. On sait que rapidité et qualité sont rarement/conciliables/mais / il/arrive/que	
Lignes à transposer	<u>fonction du but à atteindre dans le des sacrifices soient nécessaires en cas de la presse c est la rapidité qui</u>	2

# SGML (Standard Generalized Markup Language)

- è il padre degli attuali linguaggi di Mark up

- I “dialetti” SGML:

- ➔ **HTML** (Hyper Text Mark up Language), inventato da Tim Berners-Lee nel 1989.

- ➔ **XML** (eXtensible Mark up Language), raccomandazione del W3C dal 1999.

- ➔ **XHTML** (eXtensible Hyper Text Mark up Language), dialetto di XML, raccomandazione del W3C dal 2000.

# Interoperabilità e portabilità

**Interoperabilità:** la capacità di sistemi elettronici, informatici e telematici di scambiare i dati con altri sistemi, utilizzando formati e protocolli comuni.

**Portabilità:** la capacità di un software di essere adattata al fine di funzionare su un sistema diverso da quello in cui/per cui è stato scritto.

## I **problemi** dei documenti digitali:

- Legati alla disponibilità di dispositivi hardware e software
- Elevata obsolescenza
- Difficile portabilità su piattaforme diverse
- Difficile condivisione dei dati e dei risultati

# Standard e portabilità

Standard: formali e di fatto

Le **risposte**: standard portabili

- Indipendenza dall'hardware
- Indipendenza dal software
- Indipendenza dal sistema di codifica dei caratteri
- Indipendenza logica dalle tipologie di elaborazione

**ESEMPIO**: Standard di **character encoding**:  
ASCII (ISO 646), Latin-1 (Latin-1), Unicode (ISO 10646)

# HTML

## I. E' un linguaggio e un formato di codifica:

- La codifica: “In informatica, rappresentare dati secondo un sistema simbolico, che consenta di esprimerli in forma convenzionale”. Definizione del Dizionario della lingua italiana di Devoto e Oli.

Sistema simbolico: **linguaggio**, che ha una grammatica e una sintassi.

Forma convenzionale: schema strutturato di dati (**formato**).

### **NB**

- ➔ Il modello di codifica deve essere isomorfo al testo che si vuole codificare
- ➔ Il modello di codifica presuppone la scelta delle caratteristiche da codificare

# HTML

3 concetti:

**Elementi**

**Attributi**

**Entità**

# Elementi

- descrivono i contenuti e la struttura del documento, es. p come paragrafo
- sono delimitati da tag di apertura e chiusura, “<” e “>”, es. <p>Questo è un paragrafo</p>
- il contenuto di un elemento può essere vuoto, es. <br>
- tutto ciò che si trova all’interno di un commento non viene elaborato, es. <!-- Commento -->
- sono scritti tutti e solo in minuscolo (vale anche per gli attributi)

# Attributi

- gli elementi possono contenere uno o più attributi, che sono termini aggiuntivi che definiscono con più precisione l'elemento, es. `<a href= "url" target="_blank"> </a>`
- il valore degli attributi è racchiuso tra virgolette (singole: 'uno', o doppie: "uno"). N.B. Le virgolette devono essere entrambe singole o entrambe doppie.
- Un attributo non può essere usato due volte all'interno dello stesso elemento
- Un elemento può contenere più di un attributo

# HTML

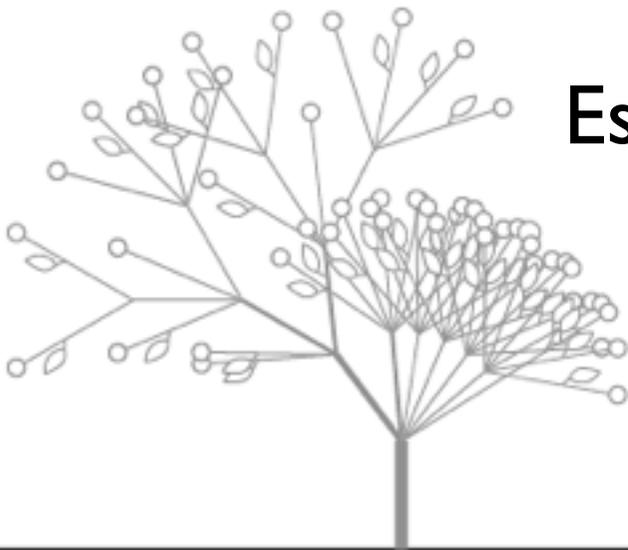
Tutto il testo è  
racchiuso tra i tag  
<html> e </html>

**<html>**

qui il testo del nostro  
documento, etc. etc.

**</html>**

Es.



# HTML

Alcuni elementi strutturali:

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>La repubblica it - Homepage</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

qui il testo del nostro documento, etc. etc.

```
</body>
```

```
</html>
```



Finalmente un po' di pratica!

# esercizio 1

Create la vostra prima pagina html:

1) Aprite un programma solo testo (tipo blocconote),

2) inserite nella pagina i seguenti elementi (tag):

**<html>**

**<head>**

**<title>**Il titolo del nostro documento**</title>**

**</head>**

**<body>**

qui il testo del nostro documento, etc. etc.

**</body>**

**</html>**

# esercizio I

3) salvatela col nome index.html (opzioni: tutti i file, codifica: UTF-8) in una nuova cartella sul vostro desktop "esercizi".

All'interno dell'elemento **BODY** pagina deve contenere qualche riga di spiegazione sul sito che state creando.

4) Una volta creata e salvata, aprite la pagina con Firefox (o un altro browser).

# HTML

Andate all'URL:

<http://www.w3schools.com/html/default.asp>

Oltre a un'introduzione alle regole base di HTML, il tutorial del W3C contiene un elenco di tutti i tag che avete a disposizione per creare le vostre pagine Web:

<http://www.w3schools.com/tags/default.asp>

# HTML

Tag fondamentali: TITOLI, PARAGRAFI, A CAPO, RIGHE, COMMENTI

```
<html>
  <head>
    <title>La mia tesi</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Titolo 1</h1>
    <h2>Titolo 2</h2>
    <h6>Titolo 6</h6>
    <p>Esempio di paragrafo</p>
    <p>Altro paragrafo
    <br> vado a capo</p>
    <hr>
    <!-- qui ho inserito una riga: NB.
    Questo testo è invisibile :-)-->
  </body>
</html>
```

# HTML

`<h1>` Titolo 1 `</h1>` TITOLI

`<h2>` Titolo 2 `</h2>` TITOLI

`<h6>` Titolo 6 `</h6>` TITOLI

`<p>` Esempio di paragrafo `</p>`

PARAGRAFI

`<p>` Altro paragrafo PARAGRAFI

`<br>` vado a capo `</p>` A CAPO

`<hr>` RIGHE

`<!--` qui ho inserito una riga: NB.

Questo testo è invisibile :-)-->

COMMENTI

# esercizio 2

La vostra pagina adesso dev'essere arricchita di un titolo\*.

Sotto il titolo, il testo dev'essere contenuto in uno o più paragrafi (**p**).

Potete inserire anche una riga orizzontale (**hr**), o mandare il vostro testo a capo (**br**). Infine, inserite una frase di commento (**<!-- commento -->**).

\* Una pagina web ha due titoli (elemento "title" nell'head; h1...h6) e un nome (il nome del file). Qui ci riferiamo al titolo che il lettore legge nella pagina (**h1...**)

# HTML

Esempi di formattazione del testo:  
b, strong, em, i, apice, pedice

```
<b>Questo testo è in grassetto</b>
```

```
<br>
```

```
<strong>Questo testo è in grassetto</strong>
```

```
<br>
```

```
<em>Questo testo è in corsivo</em>
```

```
<br>
```

```
<i>Questo testo è in corsivo</i>
```

```
<br>
```

```
Questo testo contiene<sup>un apice</sup>
```

```
<br>
```

```
questo testo contiene <sub>un pedice</sub>
```

# HTML

Esempi di formattazione del testo: inserire i **link**

```
<html>
<head><title>La mia homepage </title></head>
<body>

<p>Esempio di testo
con un <a href="url">link che manda a un altro
testo</a></p>

</body>
</html>
```

**url:**  
può essere  
assoluta\*  
o  
relativa\*\*

\* <http://www.ilmiosito.it/nomefile.html>

\*\* [nomefile.html](#)

# HTML

Esempi di formattazione del testo: i **link**

```
<html>

<body>

<p>Esempio di testo
con un <a
href="url#puntodelfile">link che
manda a un altro testo</a></p>

</body>
</html>
```

```
<html>

<body>

<p><a name= "puntodelfile"></a>
C'era una volta</p>

</body>
</html>
```

**url**: può anche rimandare a un punto del documento.  
In quel caso, serve un'ancora

# esercizio 3

Create adesso una nuova pagina (due.html) e salvatela nella cartella “esercizi”. Oltre agli elementi obbligatori (strutturali), la pagina conterrà gli elementi (opzionali) "strong" e "emphasis" più quelli che volete. Inserite anche un link a una pagina esterna (`<a href="URL"> URL </a>`)

**NB.** Nel creare la nuova pagina, cercate di dare un senso al collegamento che stabilirete: cioè, pensate le vostre pagine come parti di un ipertesto, e non scegliete i vostri contenuti a caso.

# esercizio 4

Inserite un collegamento (link) che vada da index.html a due.html

**NB.** I link sul web sono monodirezionali!  
Il web è un grafo orientato



Arachnophilia  
*Home Page*

<http://www.arachnoid.com/arachnophilia/>

Usiamo un editor HTML freeware!

# HTML

Esempi di formattazione del testo: inserire un indirizzo **e-mail** come link

```
<html>
<head><title>La mia homepage </title></head>
<body>

<p>Se avete domande,
<a href="mailto:didonato@sp.unipi.it">
scrivetemi</a></p>

</body>
</html>
```

@:  
potete  
sostituirlo  
con  
[AT],  
per evitare  
spam dai  
robot

# HTML

Esempi di formattazione del testo:  
linkare immagini (ad es. da [FLICKR](#))

```
<html>
<head><title>La mia homepage </title></head>
<body>

<p>Esempio di testo
con un </p>

</body>
</html>
```

**NB.**  
border,  
width,  
height  
sono  
**attributi**  
dell'elemento  
img

# riepilogo

HTML: regole base

HTML: tag principali

<html>

<head>

<title>

<body>

<h1> -- <h6>

<p>

<br>

<hr>

<img>

<a>

<strong>

<em>

**I tag divisi sulla base della loro funzione:**

**[http://www.w3schools.com/tags/  
ref\\_byfunc.asp](http://www.w3schools.com/tags/ref_byfunc.asp)**

# altri elementi

```
<table>  
  <tr>  
    <td>cella 1</td>  
    <td>cella 2</td></tr>  
</table>
```

Tabella:  
tr: righe  
td: colonne

```
<ul>  
  <li>primo punto</li>  
  <li>secondo punto</li>  
</ul>
```

Lista non ordinata:  
li: punti

```
<ol>  
  <li>bla bla bla</li>  
  <li>bla bla bla</li>  
</ol>
```

Lista ordinata:  
li: numeri

# esercizio 5

Create una terza pagina (tre.html) e salvatela nella cartella "esercizi". Oltre agli elementi obbligatori (strutturali), la pagina conterrà un link al vostro indirizzo email.

# esercizio 6

Alla vostra pagina `index.html` aggiungete una barra di navigazione con link che rimandano alle altre pagine del sito.

**ESEMPI?**

# esercizio 7

Inserite in una o più pagine a scelta del vostro ipertesto una lista ordinata e una non ordinata.

# Entità

L'elenco completo delle entity:

[http://www.w3schools.com/tags/ref\\_entities.asp](http://www.w3schools.com/tags/ref_entities.asp)

# HTML

## Entità principali

Risultato	Descrizione	Nome entità	Numero entità
	non-breaking space	&nbsp;	&#160;
<	minore	&lt;	&#60;
>	maggiore	&gt;	&#62;
&	ampersand	&amp;	&#38;
“	virgolette	&quot;	&#34;
‘	apostrofo	&apos;	&#39;

L'elenco completo delle entity:

[http://www.w3schools.com/tags/ref\\_entities.asp](http://www.w3schools.com/tags/ref_entities.asp)

# Altre entità

Risultato	Descrizione	Nome entità	Numero entità
©	copyright	&copy;	&#169;
x	moltiplicazione	&times;	&#215;
/	divisione	&divide;	&#247;
à		&agrave;	&#224;
è		&egrave;	&#232;
é		&eacute;	&#233;
ì		&igrave;	&#236;
ò		&ograve;	&#242;
ù		&ugrave;	&#249;

# esercizio 8

Codificate questo testo in HTML:

<http://bfp.sp.unipi.it/~didonato/ovre/esercizio8.rtf>

# Lettere consigliate

## WWW

F. Di Donato, La scienza e la rete, FUP, 2009, pp. 33-58.

scaricabile on-line all'URL: <http://www.fupress.com/scheda.asp?IDV=1953>

## HTML

Tutorial HTML (sul sito del W3C)

<http://www.w3schools.com/html/default.asp>

FAQ in italiano su HTML e XHTML

<http://www.osservatoriosullacomunicazione.com/w3c/xhtml-faq.html>

## Per creare un ipertesto

T. Berners-Lee, What is Hypertext?

<http://www.w3.org/WhatIs.html>

Styleguide for online hypertext

<http://www.w3.org/Provider/Style/Overview.html>