

# Weblapkészítés

## I. Alapok

### A weblap részei:

1. fej (head):
  - oldal címe (title)
  - oldal tulajdonosa, témája, kulcs szavak (meta<sup>1</sup>)
  - beépülők (script), stb.
  
2. törzs (body):
  - háttér kép/fájl
  - bekezdések
  - szöveg
  - médiaelemek (képek, videók)
  - hivatkozások
  - táblázatok, stb.

### Mit szabad és mit nem szabad:

- jó betűtípus (ékezetes betűk kezelése)
- kerüljük a felesleges formázást, minimalista nézet (a túl sok formázás az adott szöveg olvashatóságát is akadályozza)
- a túl sok látvány, animáció elveszi a figyelmet a tartalomról (pl.: fényűjság)
- az aláhúzás célja (formázás vagy hivatkozás)
- a vékony betűtípus a világos háttérbe beleolvadhat, ez megerőltető lehet a szemnek
- a weblap háttérképe ne legyen feltűnő, ne az legyen fókuszban
- tipográfia szabályok betartása
- források megjelölése (szöveg és kép)

- Cél:
- címek és alcímek
  - rövid szöveges részek
  - átlátható, logikus menüpontok
  - szlogenek
  - kis fájl mérettel rendelkező képek, videók
  - a navigálást segítő ikonok
  - a keresési találatot segítő kódok (meta adatok)
  - gyors oldalbetöltés (kevés grafikai elem, kicsi adatforgalom)
  - biztonsági elemek (stíluslapok, adatbázisok, külső parancsok)
- használata.

---

<sup>1</sup> meta tag: <https://fabio.hu/meta-tag-generator>, [https://www.w3schools.com/tags/tag\\_meta.asp](https://www.w3schools.com/tags/tag_meta.asp),  
<http://pcsysak.uw.hu/meta.html>, <https://gist.github.com/lancejpollard/1978404>

## II. Grafikai elemek alkalmazása honlapon

### Gyakori képfarmátumok:

- a) Pixelgrafikus (bitkép, raszter) kép: **bmp, jpg, png, gif, tif, tga, ...**

Jellemzője:

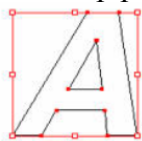
- Minden egyes pontjához egy érték van rendelve, mely a pont színéről vagy szürkeárnyalatáról ad felvilágosítást.
- A pixelgrafikus kép nem nagyítható minőségromlás nélkül.
- Egy pixelgrafikus kép is kerülhet nyomdába, plakátra, ha megfelelő a felbontása (dpi).



- b) Vektorgrafikus kép: **svg, dxg, dwg, dxf, swf, fla, eps, cdr, ai, emf, wmf, ...**

Jellemzője:

- Pontokkal, egyenesekkel, görbékkel, függvényekkel írják le az alakzatokat.
- Végtelenségig nagyíthatóak.
- A vektorgrafikus képek leginkább ábrák, rajzolt alakzatok.
- Nagy file mérettel rendelkeznek, mivel a kép plusz információt is hordoz.



### Jó tudni:

A képek legtöbbször szerzői jogvédelem alatt állnak. Ha nem szeretnénk, hogy weboldalunk a túlméretezett képek miatt lassú legyen, akkor 200 KB-nál nagyobb képet ne helyezzünk el rajta.

### Legálisan használhatóak:

- Techwok (<https://techwok.hu/kkv-linkek/>)
- Unsplash (<https://unsplash.com/>)
- Pexels (<https://www.pexels.com/>)
- Foter (<https://foter.com/>)
- Pixabay (<https://pixabay.com/>)
- StockSnap.io (<https://stocksnap.io/>)
- Canva (<https://www.canva.com/photos/>)

### Honlapok színekódolása:

A kódot mindig megelőzi egy „#” karakter.

A színekódok 16-os számrendszerbeli (hexadecimális) számokból állnak.

A hexadecimális számrendszer elemei a következők: 0, 1, ..., 9, A, B, C, D, E, F.

Három része, a három fő színnek felel meg:

- piros (R),
- zöld (G),
- kék (B).

Így a kettőskereszt után hat karakter helyezkedik el, mindhárom színhez kettő karakter tartozik. (Pl.: #DC143C, vagy #A9F823)

Színek generálóját: <http://users.atw.hu/vitt1c3ps/htmlszinkod.php>

A weblapokon használatos színek nevei és kódjai: <https://rgb.to/html-color-names/1>

RGB színek: <https://rgb.to/>

### III. A honlapkészítés lépései

#### 1. Igényfelmérés

Miért, milyen céllal szeretnéd a honlapot üzemeltetni?  
Mik azok a funkciók amik szükségesek?

#### 2. Tervezés

A különböző menüpontok, funkciók mind külön tervezést igényelnek, és egy komplett oldaltérkép kidolgozása is ajánlott.

#### 3. Látványterv készítése

A weboldalak megjelenését tervező grafikusok általában szoros együttműködésben dolgoznak a webprogramozókkal. Ez nem is csoda, hiszen a jó design akkor tud igazán működni, ha mindkét fél megfelelő rálátással rendelkezik a másik munkájára, és ha csak érintőlegesen is, de képben van az általa végzet feladat fontosságával.

Ezen felül az igazán jó tervezők az aktuális trendek mellett a maradandó értékeket, illetve a megrendelő egyéni igényeit és ötleteit is próbálják szem előtt tartani munkájuk során.

#### 4. Programozás

Ekkor válik a látványterven elfogadott megjelenés egy kattintható és működő honlappá.

#### 5. Tesztelés

A honlap elkészülte után az utolsó lépés a honlap alap beállítása, valamint egy alapszintű technikai keresőoptimalizálás elvégzése, melynek hatására már alapból kedvező helyzetből indulunk a Google szemében.

#### 6. Honlap átadás

Ez nem jelent mást, mint hogy a weboldal készítés után személyesen vagy telefonon bemutatjuk a weboldal adminisztrációs felületének a működését, sorra vesszük a funkciókat, átbeszéljük a lehetséges beállításokat és a felmerülő kérdéseket.

#### 7. Honlap üzemeltetés, garancia

Az elkészült és tartalommal feltöltött honlapot el kell helyezni egy szerverre, amelyen keresztül a hét minden napján, 0-24 óráig elérhető lesz.

## Házi feladat

- a) Mit jelent a tipográfia?
- b) Weblapok esetében mit jelent a sötét mód?
- c) Milyen előnyei vannak a sötét módnak?
- d) Mi az oldaltérkép feladata?

---

## Források:

- <https://www.weblap-keszites.com/weblap-keszites-a-tipografia-is-fontos-hasznaljuk/>
- <https://www.coderweb.hu/blog/a-jo-webes-tipografia-alapjai-mit-szabad-es-mit-nem-honlap-tervezes-soran>
- <https://www.coderweb.hu/honlapkeszites#latvanyterv>
- <https://www.coderweb.hu/blog/webdesign-vagy-tartalom-ezert-fontos-mindketto>
- <https://www.coderweb.hu/blog/sotet-mod-elonyei>
- <https://www.coderweb.hu/blog/a-leggyakoribb-weboldal-tervezes-tevhitek>
- <https://www.google.com/fonts>
- <https://honlapszaki.hu/ingyenes-kepek/>
- [http://oktat.uw.hu/munka/info/grafika/pixel\\_vektor.pdf](http://oktat.uw.hu/munka/info/grafika/pixel_vektor.pdf)

Melyik böngészőt érdemes használni:

- <https://hu.ign.com/internet-1/30787/feature/melyik-bongeszot-erdemes-hasznalni>
- <http://avirus.hu/a-legbiztonsagosabb-bongeszoz/>