

# Planowanie struktury witryny

Witryna internetowa to coś więcej niż zbiór pojedynczych stron w języku HTML, powiązanych ze sobą odnośnikami. Jeżeli chcesz stworzyć witrynę, która będzie naprawdę dobra, musisz starannie przemyśleć i zaplanować jej strukturę. Prawdopodobnie przekonasz się już nie raz, że gdy wiesz w jakim celu masz coś zrobić lub jak masz to zrobić, znacznie łatwiej jest Ci dojść do tego, co będzie Ci potrzebne.

## Kładzenie fundamentów witryny

Zanim zabierzesz się za fizyczne tworzenie serwisu internetowego, zadaj sobie lub swojemu klientowi kilka podstawowych pytań:

- ♦ W jakim celu mam stworzyć tę witrynę?
- ♦ Kto ma być jej odbiorcą?
- ♦ Jaki sprzęt i oprogramowanie będzie potrzebne osobom, które będą chciały ją odwiedzić?
- ♦ W jaki sposób goście witryny mają się po niej poruszać?
- ♦ Jak w ogóle ma ona wyglądać?

Niezależnie od tego, czy chcesz zaprojektować małą, czy dużą witrynę, ani od tego, za jak kompetentnego webmastera się uważasz, zastanów się już teraz nad odpowiedzią na te pytania. Przed przystąpieniem do budowy poszczególnych stron powinieneś mieć już opracowaną jakąś elementarną strategię. W ten sposób zaoszczędzisz sobie wiele czasu i nerwów na dalszym etapie prac. Poza zadaniem tych pytań powinieneś też pamiętać o zapisaniu sobie odpowiedzi, tak abyś przez cały czas miał je przed oczami.

## Określanie przeznaczenia witryny

Ta kwestia ma kluczowe znaczenie, niezależnie od tego, czy projektujesz witrynę dla siebie, czy dla kogoś innego. Różnica polega jedynie na tym, że w tym drugim przypadku będziesz musiał się przejść do klienta i dokładnie go o to wypytać. Tak czy inaczej musisz wiedzieć, czy witryna ma być przede wszystkim źródłem jakichś infor-

macji, czy też może ma bawić, a może nakłonić klienta do zakupu jakiegoś towaru? Odpowiedzi na te pytania pozwolą odpowiedzieć na kolejne, która pojawią się później. Jeżeli na przykład celem Twojej witryny jest głoszenie jakiejś ideologii bądź popularyzowanie określonych informacji, musisz podejść do jej projektowania zupełnie inaczej, niż gdybyś chciał sprzedawać za jej pośrednictwem urządzenia do ćwiczeń.

## **Kto będzie odwiedzał witrynę?**

Gdy znasz już przeznaczenie witryny nietrudno domyślić się, kto może ją odwiedzać. Strona zawierająca wyszukane, niszowe informacje, przyciągnie bardzo specyficzną i wąską grupę klientów. Z kolei strona, na której będziesz sprzedawał produkt, z którego korzysta wiele osób, z pewnością dotrze do szerszej grupy odbiorców.

## **Technologia, jaką dysponują użytkownicy witryny**

Dowiedz się, w jaki sposób ludzie będą się łączyć z Twoją witryną. Czy będą to w większości użytkownicy systemu Windows, Mac OS, czy może Linuksa? Czy będą oni mieli duże monitory (19" lub większe), czy też nieco mniejsze? Czy będą używali przeglądarki Microsoft Internet Explorer, czy Netscape Navigator? Czy większość użytkowników będzie się łączyć z Twoją stroną przez firmową sieć LAN, czy też przez szybkie łącza konsumenckie DSL? A może w większości będą to użytkownicy domowi, dysponujący modemami 28.8 kbps?

Wszystkie te kwestie mają istotne znaczenie, ponieważ na ich podstawie podejmuje się ważne decyzje projektowe. W końcu chcesz przecież stworzyć witrynę, która będzie wyglądała świetnie na jak największej liczbie przeglądarek i komputerów i to niezależnie od szybkości łącz, jakimi dysponują internauci.

Nie bagatelizuj kwestii przeglądarki, z jakiej najczęściej będą korzystały osoby odwiedzające Twoją witrynę. Obecnie dwa najpopularniejsze programy tego typu to Internet Explorer (IE) i Netscape Navigator. Każda z nich doczekała się już przynajmniej szóstej wersji, wyposażonej w nowe i ulepszone w stosunku do poprzedników funkcje. Oznacza to, że coś, co działa w IE 5.5 lub 6, może nie działać w IE 2. Podobnie to, co działa w przeglądarce firmy Netscape może nie działać w IE. Z tego rodzaju problemami stykają się na co dzień wszyscy projektanci stron WWW. Twoim celem jest zaprojektowanie witryny, która będzie wyglądała tak samo we wszystkich (lub w większości) przeglądarek i która będzie obsługiwana nawet przez ich starsze wersje. Często oznacza to konieczność rezygnacji z pewnych funkcji i zmianę założeń projektowych. Wszystko przez różnice w zachowaniu przeglądarek, ale wierz mi, że warto. Dużo ważniejsze jest to, aby Twoja witryna miała spójny wygląd.

## **Kwestie nawigacyjne**

Mechanizmy, które zastosujesz w celu umożliwienia osobom odwiedzającym Twoją witrynę poruszanie się po niej są oczywiście bardzo istotne. Czas, który poświęcisz na zastanowienie się, jak mają one wyglądać, na pewno zaowocuje. Zdecyduj, czy chcesz wykorzystać graficzny pasek nawigacyjny, użyć ramek z odnośnikami, czy może zasto-

sować jeszcze inne podejście. Witryna internetowa nie ma statycznego charakteru. Nie wystarczy, żeby dobrze wyglądała. Przecież trzeba jeszcze ułatwić odwiedzającym ją gościom przeszukiwanie jej zawartości, zwłaszcza jeśli chcemy, aby zapoznali się oni z całą jej zawartością.

Pomyśl o tym, jak będą wyglądały doświadczenia użytkownika odwiedzającego Twój serwis. W jaki sposób i czy pasek nawigacyjny będzie zachęcał go do przechodzenia od jednych informacji do drugih. Elementy nawigacyjne powinny być proste w użyciu i umieszczone w starannie wybranych miejscach. Równie ważne jest to, aby zarówno one, jak i treść danej podstrony jasno informowały użytkowników o tym, w którym miejscu witryny się oni znajdują i gdzie mogą znaleźć to, czego szukają.

## Szata graficzna i charakter witryny

Gdy określisz już przeznaczenie witryny, jej potencjalnych odbiorców i sposób, w jaki będą się oni z nią łączyli oraz to, jak będą się po niej poruszali, będziesz mógł skoncentrować się na najprzyjemniejszej części zadania — opracowaniu szaty graficznej.

Na tym etapie pracy powinieneś wyciągnąć kilka czystych kartek papieru i naszkicować, jak chcesz, aby wyglądały poszczególne podstrony Twojej witryny. Jest to ważny krok przed rozpoczęciem rysowania konkretnych elementów graficznych. Taki wstępny projekt możesz też stworzyć w swoim ulubionym programie graficznym. Niezależnie od wybranej przez Ciebie techniki chodzi o to, żebyś miał szkic, który położysz sobie przed oczami, gdy będziesz już fizycznie tworzył dokumenty w języku HTML. Pozwoli Ci to zachować spójny wygląd wszystkich podstron. Pamiętaj, że użytkownicy czują się mocno zagubieni gdy każda strona odwiedzanej przez nich witryny wygląda inaczej, lub gdy kluczowe elementy serwisu, takie jak pasek nawigacyjny, pojawiają się za każdym razem w innym miejscu.

## Tworzenie planu witryny

Zanim zaczniesz projektować poszczególne strony swojej witryny, przelej swoją wizję na papier (lub ekran), aby przyjrzeć się jej krytycznym okiem, zobaczyć, jak ma wyglądać (i współgrać z pozostałymi) każda podstrona i czy w ogóle taki projekt Ci się podoba. Dobrym sposobem jest rozrysowanie sobie nie tylko wyglądu, ale i sposobu funkcjonowania witryny.

Pewnie słyszałeś o tym, że w telewizji programy i spoty reklamowe są najpierw rozrysowywane w postaci serii rysunków, z których każdy określa, w którym miejscu mają się znaleźć aktorzy, pod jakim kątem ma być skierowana kamera, jakie ma być oświetlenie i dekoracje, itd. Spróbuj zrobić to samo w przypadku swojej witryny. Niech każdy taki obrazek określa wygląd danej podstrony, umiejscowienie elementów graficznych i tekstu, ich kolorystykę i układ, położenie elementów nawigacyjnych, a w niektórych przypadkach nawet konkretny wygląd wybranych elementów graficznych, które mają kluczowe znaczenie dla skuteczności przekazu. Powinieneś też umieścić przy każdym takim rysunku informację o przeznaczeniu danej podstrony, odnośnikach, jakie mają się na niej znaleźć i ewentualnych efektach specjalnych, które chcesz zastosować.

Nawet jeżeli jesteś jedyną osobą pracującą nad witryną, warto, żebyś stworzył sobie taki „komiks”. Pozwoli Ci to dostrzec ewentualne błędy w poczynionych wcześniej założeniach i w przyjętej strategii jeszcze zanim zabierzesz się za tworzenie kodu w języku HTML. Zawsze lepiej jest dostrzec potencjalne problemy jeszcze zanim się pojawią, niż zaczynać wszystko od początku tracąc wiele godzin, czy nawet dni pracy.

## Szybki, roboczy szkic

Pamiętaj, że rysunki, o których piszemy, to mają być jedynie szkice, a nie dzieła sztuki. Możesz mazać i bazgrać ile chcesz, jeżeli tylko pomoże Ci to później w pracy.

Gdy naszkicujesz już wstępnie poszczególne podstrony, połącz je liniami, które pokażą, w jaki sposób mają się one łączyć z pozostałymi częściami witryny. Jeżeli w którymś miejscu występuje odnośnik do zewnętrznej strony WWW, po prostu zapisz w odpowiednim miejscu jej adres URL.

## Jak tworzyć projekt witryny

Możliwości w tym zakresie są ograniczone praktycznie jedynie przez Twoją wyobraźnię. Możesz posługiwać się długopisem, ołówkiem, lub programem graficznym. Możesz też łączyć te techniki, rysując wstępne projekty w programie graficznym, drukując je, a następnie ręcznie nanosząc na nie ostatnie poprawki. Najważniejsze, żebyś miał taki projekt.

Pod względem elastyczności i łatwości użycia nic nie pobije ołówka i papieru. W końcu papier nie zawiesi się akurat wtedy, gdy wpadniesz na genialny pomysł. Przydatne są też kartki z notatnika. Po jednej stronie możesz opisać krótko przeznaczenie danej podstrony, a po drugiej rozrysować jej wygląd. Następnie możesz łatwo przedstawić relacje zachodzące między podstronami, rozkładając je na dużym stole lub przypinając je do tablicy korkowej. W razie potrzeby zawsze możesz też zmienić ich ułożenie.

W miarę jak będziesz przelewał swoje pomysły na papier lub na ekran, będziesz precyzował coraz więcej szczegółów. Gdy projekt będzie gotowy, nawet zupełnie obca osoba, nie mającą pojęcia o tym, jak wyobrażasz sobie swoją witrynę, powinna móc zorientować się po nim, co dokładnie chcesz stworzyć i jak ma to wyglądać.

## Zbieranie elementów graficznych

Gdy już określisz szatę graficzną i charakter witryny i naszkicujesz jej plan, zacznij zbierać elementy graficzne i fragmenty tekstu, które pozwolą Ci urzeczywistnić Twoją wizję. My zazwyczaj sami tworzymy całą grafikę, ale Ty możesz dysponować materiałami dostarczonymi przez klienta lub pracodawcę, bądź kupionymi w jednej z firm handlujących klipartami. Tak się składa, że zajmujemy się też projektowaniem graficznym. Naszymi ulubionymi programami są Photoshop i Illustrator firmy Adobe. Jeżeli te programy są dla Ciebie za drogie lub zbyt skomplikowane, pamiętaj, że na rynku jest wiele

innych narzędzi tego typu, takich jak Macromedia Fireworks, CorelDRAW, czy GIMP (ten ostatni jest aplikacją uniksową). Jeżeli masz jeden z tych programów lub chcesz po prostu dowiedzieć się czegoś na ich temat, zajrzyj na strony internetowe ich producentów:

- ◆ Adobe ([www.adobe.com](http://www.adobe.com)): Twórcy Photoshopa, ImageReady, Illustratora, GoLive'a, i LiveMotion
- ◆ Macromedia ([www.macromedia.com](http://www.macromedia.com)): Twórcy Dreamweavera, Flasha i Fireworksa
- ◆ Corel Corp. ([www.corel.com](http://www.corel.com)): Twórcy CorelDRAW
- ◆ GIMP ([www.gimp.org](http://www.gimp.org)): Darmowy edytor graficzny dla użytkowników systemów UNIX i Linux, rozwijany na zasadach open source

Powinieneś też zapoznać się z następującymi witrynami, na których znajdziesz przydatne samouczki:

- ◆ Phong ([www.phong.com](http://www.phong.com)): Bardzo dobre samouczki Photoshopa
- ◆ Fireworks MX Zone ([www.fwzone.net](http://www.fwzone.net)): Samouczki, dyskusje i informacje na temat programu Fireworks
- ◆ GrafX Design ([www.grafx-design.com/coreltut.html](http://www.grafx-design.com/coreltut.html)): Podręczniki do programu CorelDraw
- ◆ GIMP Tutorials Pointer Page (<http://emptyrean.lib.ndsu.nodak.edu/~nem/gimp/tuts/>): Odsyłacze do najlepszych samouczków dla programu GIMP dostępnych w internecie.

Gdy potrzebujesz elementów graficznych, których nie możesz utworzyć samemu, zajrzyj na następujące strony WWW:

- ◆ Getty Images ([www.gettyimages.com](http://www.gettyimages.com))
- ◆ Corbis ([www.corbis.com](http://www.corbis.com))
- ◆ PhotoDisc ([www.photodisc.com](http://www.photodisc.com))

Każda z tych firm dysponuje pokaźną bazą zdjęć, elementów graficznych i czcionek, które można otrzymać zarówno za darmo, jak i za opłatą, w zależności od ich przeznaczenia. Za materiały, które mają być wykorzystywane w celach komercyjnych na firmowych stronach WWW (w przeciwieństwie do prywatnych), z reguły trzeba jednak zapłacić.

## Tworzenie lokalnej struktury plików witryny

Teraz, gdy jesteś już gotowy do rozpoczęcia tworzenia stron, będziesz zapewne chciał, aby Twój komputerowy warsztat pracy był dobrze uporządkowany. Najlepszym sposobem na osiągnięcie tego celu jest utworzenie jednego, nadrzędnego folderu, w którym będziesz przechowywał wszystkie pliki związane z daną witryną. Będzie to taka lokalna kopia głównego folderu Twojego serwera internetowego.

Zalecamy, aby trzymał wszystkie swoje pliki HTML i CSS właśnie w tym folderze, a na elementy graficzne utworzył osobny folder (podobnie jak na wszystkie inne elementy dodatkowe tego samego rodzaju (takie jak pliki tekstowe, klipy dźwiękowe, filmy, animacje, itp.)). Trzymanie porządku w plikach bardzo ułatwia później wyszukiwanie potrzebnych w danej chwili elementów.

Utwórz lokalną strukturę folderów imitującą strukturę folderów założoną na serwerze WWW. Jest to niezbędne do tego, aby tworzone przez Ciebie strony działały w internecie i pozwala upewnić się, że witrynie nie brakuje żadnych elementów graficznych, nie ma żadnych wiszących odsyłaczy, ani niedziałających efektów. Stosując w całej witrynie względne ścieżki do plików, możesz utworzyć w pełni działający witrynę bezpośrednio na swoim komputerze, a dopiero po zakończeniu całej pracy przenieść ją za jednym zamachem na serwer.

To kiedy zaczynasz?