

La storia

così vicina così lontana...

Web? Internet?

- ✓ il world wide web è una rete mondiale di ipertesti che vengono trasmessi tra computer diversi attraverso il protocollo http
- ✓ internet è una rete mondiale di computer comunicanti tra loro attraverso connessioni fisiche

ipertesti

- ✓ l'esigenza di evidenziare visivamente riferimenti e connessioni tra testi esiste da sempre
- ✓ commentari a libri importanti (Omero, Bibbia, Talmud, Corano, Divina Commedia, etc.) esistono fin dal tardo impero romano ed utilizzano ogni sorta di trucco grafico e visivo per realizzare effetti di collegamento
- ✓ era inevitabile che la meccanizzazione prima, e l'informatizzazione dopo, cercassero di migliorare quest'esigenza

gli anni '80



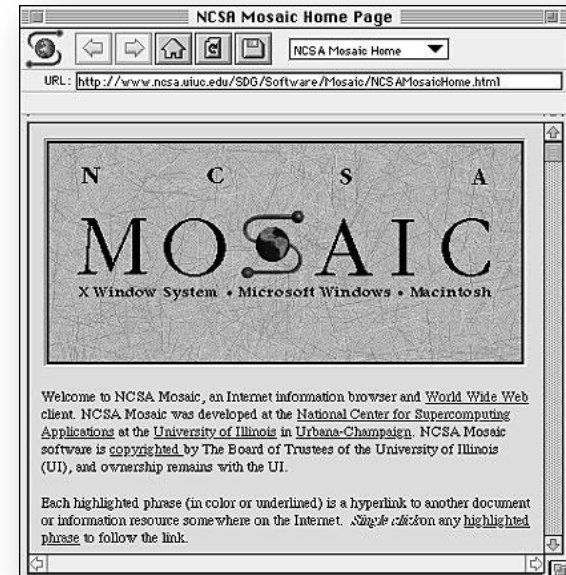
- ✓ con il progredire della tecnologia, i sistemi ipertestuali escono dai laboratori e diventano un argomento ufficiale di ricerca e produzione software.
- ✓ nel 1989 un gruppo di ricercatori del CERN, centro di ricerca in fisica nucleare a Ginevra, ricevette l'incarico di realizzare un meccanismo per la diffusione rapida di articoli, appunti e opinioni tra i fisici che ruotavano intorno al centro

il web!

- ✓ nel 1991 Tim Berners-Lee e Robert Cailliau mostrarono (con poco successo) il primo prototipo **client-server**: World-Wide Web
- ✓ il prototipo era composto di:
 - un server che spediva documenti memorizzati localmente a chi lo richiedesse secondo il protocollo stabilito, e memorizzava documenti spediti da remoto
 - un editor di testi parzialmente WYSIWYG che permetteva di visualizzare documenti ipertestuali e di modificarli, creando link e blocchi di testo.

mosaic

- ✓ nell'ottobre del 1992 il National Centre for Supercomputing Applications (NCSA) esaminò il prototipo di WWW e decise di realizzarne una versione propria
- ✓ con la realizzazione del server NCSA e del primo browser WWW, chiamato Mosaic, l'NCSA decretò l'inizio del successo esplosivo del sistema



netscape



- ✓ Marc Andreessen, realizzatore di Mosaic per X-Window, capo del gruppo NCSA si trova la strada bloccata per l'evoluzione del progetto dato che NCSA non vuole più investire
- ✓ Jim Clark, ex-prof a Berkeley e co-fondatore di Silicon Graphics cerca una nuova idea da finanziare
- ✓ prendendo Andreessen come condirettore, Clark fonda nel 1993 la Mosaic Corporation, poi rinominata Netscape Corporation per evitare problemi legali con la NCSA

w3C

- ✓ nel frattempo, Berners-Lee e Cailliau cercano di mantenere il controllo sull'evoluzione del World Wide Web e fondano il W3C, con fondi della ricerca e dell'università



prima guerra dei browser

- ✓ nel 1995 quando Netscape era diventato quasi monopolista dovette scontrarsi con un agguerrito concorrente: Internet Explorer della Microsoft.
- ✓ Microsoft decise di distribuire il proprio browser Internet Explorer 3 incluso nel sistema operativo Windows 95, così che cambiarlo diventasse compito degli utenti, i quali spesso non lo facevano.
- ✓ sebbene gli utenti di Netscape fossero pochissimi già nel 2003, lo sviluppo di Netscape proseguì fino al 28 dicembre 2007, quando la AOL annunciò ufficialmente la fine del progetto.

seconda guerra dei browser

- ✓ Internet Explorer, dopo la vittoria conseguita nella prima guerra dei browser e senza la minaccia di un avversario competitivo, ha continuato lo sviluppo in maniera irregolare, senza introdurre cambiamenti importanti e senza rispettare le direttive del W3C.
- ✓ A partire dal 2004 iniziarono ad affermarsi browser con caratteristiche innovative e maggiore rispetto degli standard.
- ✓ Quelli che hanno intaccato maggiormente l'egemonia Microsoft sono Mozilla Firefox, Opera, Safari e ultimo ma non ultimo Google Chrome.

le vittime...

- ✓ un problema molto sentito nell'ambito del web development è il rispetto degli standard web emanati dal W3C
- ✓ risulta difficile, in alcuni casi, permettere una corretta visualizzazione del proprio lavoro su qualsiasi browser
- ✓ una volta progettato sito web è necessario controllarne la visualizzazione e le funzionalità su diversi browser in modo da assicurarti che tutti i visitatori possano usufruire del servizio
- ✓ credere che IE sia lo standard è un errore soprattutto oggi che l'accesso al web avviene dai dispositivi più diversi: Android, iPhone...

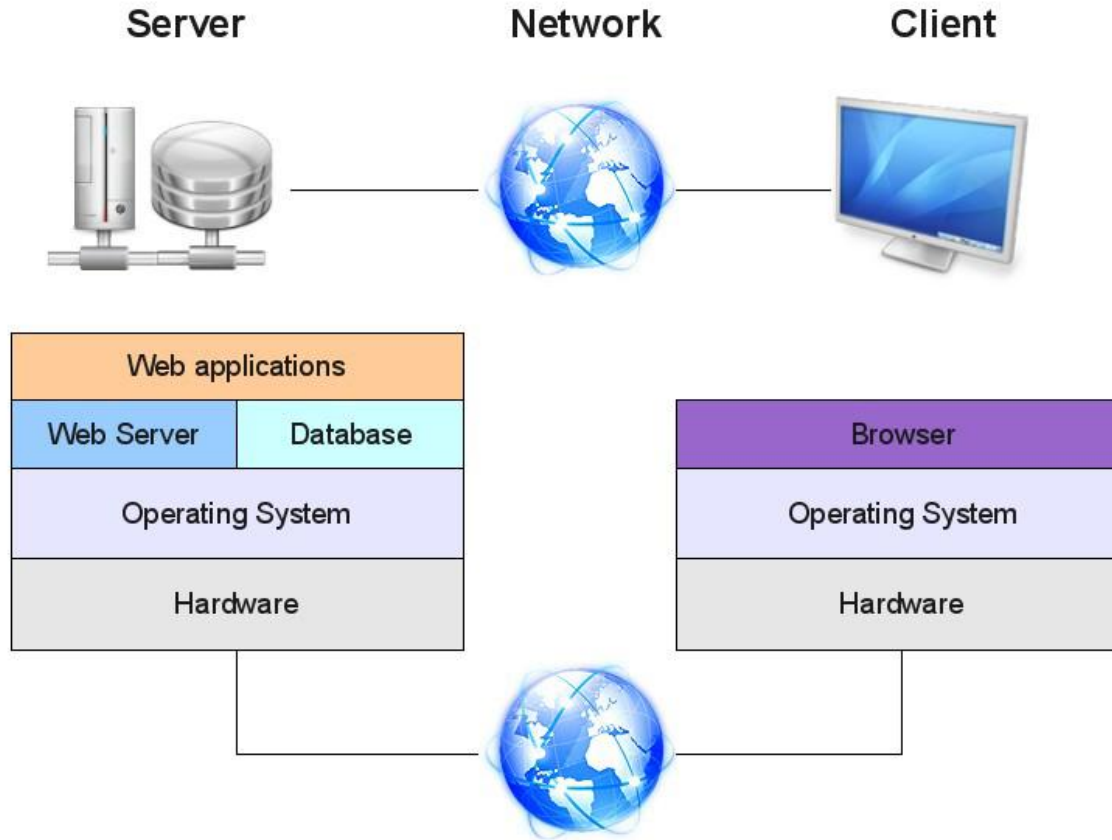
web 2.0

- ✓ la diffusione sempre più vasta dei sistemi per la gestione dinamica dei contenuti (CMS: blog, wiki, ...) sta modificando la metafora di navigazione rendendo l'utente attivo
- ✓ alcune tecnologie stanno diventando degli standard de facto: AJAX, Flash...
- ✓ la rete sta sempre più assumendo la conformazione di "rete piccolo mondo" con l'avvento del social network: yahoo groups, del.icio.us, flickr...
- ✓ rimane un imperativo: LESS IS MORE!

la tecnologia

http://, web server, xhtml,
css, browser, ajax

architettura client server



client server

- ✓ il web è un sistema per la presentazione di documenti multimediali ipertestuali distribuito su tutta Internet e basato su architettura client/server
- ✓ il client visualizza i documenti ipertestuali
- ✓ il server accede al file system locale e trasmette attraverso la rete fisica i documenti
- ✓ il server può collegarsi ad applicazioni server-side ed agire da tramite tra il browser e l'applicazione facendo del browser l'interfaccia dell'applicazione

web apps: le basi

- ✓ alla base del web ci sono alcuni protocolli divenuti standard de facto:
 - TCP/IP regola la trasmissione fisica di dati attraverso le connessioni di rete
 - HTTP formalizza il metodo di invio di ipertesti identificati da un URI attraverso un canale fisico
 - XHTML definisce il linguaggio dell'ipertesto ed è basato su XML

web apps: gli strumenti



<?xml?>



Adobe Flex



web apps: stato dell'arte



XHTML

**eXtensible HyperText
Markup Language**

Per definire cos'è XHTML possiamo iniziare con una semplice espressione:

$$\text{XML} + \text{HTML} = \text{XHTML}$$

XML

- ✓ XML: è un metalinguaggio: "a common syntax for expressing structure in data" ovvero un linguaggio per definire nuovi linguaggi di markup. XML consente di crearsi i propri tipi di documenti. E' quindi uno strumento per scambiare dati.
- ✓ Lo scopo di XML è quello di separare la definizione dei dati dalla rappresentazione, per favorire lo scambio di documenti strutturati. In particolare i principali obiettivi di XML, dichiarati nella prima specifica ufficiale (ottobre 1998), sono:
 - utilizzo del linguaggio su Internet,
 - facilità di creazione dei documenti,
 - supporto di più applicazioni,
 - chiarezza e comprensibilità.

HTML

- ✓ HTML è un linguaggio di marcatura per presentare i contenuti di una pagina web (per la descrizione di come appaiono documenti all'interno di un browser) . La sua semplicità è la base dell'esplosione di Internet. Fornisce strumenti per presentare titoli, paragrafi, font, link,immagini.
- ✓ Non è estendibile a meno di non essere Microsoft o IBM. L'ultima raccomandazione rilasciata dal W3C è la 4.01 (dicembre 1999).
- ✓ Con il termine marcatura (markup) si intende una sequenza di caratteri o altri simboli che si inseriscono all'interno di un documento per indicare come il contenuto deve apparire o per descrivere la struttura logica del documento.

Concetti base del linguaggio HTML

- ✓ HTML e' l'acronimo di *HyperText Markup Language*, ovvero un linguaggio di formattazione basato su marcatori che consentono di specificare l'aspetto di un documento e le relazioni o i collegamenti con altri documenti.
- ✓ La definizione del contenuto di un documento HTML avviene attraverso appositi marcatori definiti TAG. All'interno di ogni pagina HTML è quindi presente una serie di TAG, a cui viene affidata la visualizzazione, e che hanno differenti nomi a seconda della loro funzione. I tag vanno inseriti tra parentesi uncinate: `<TAG>`. La chiusura del tag viene indicata con una `/`: `</TAG>`.

TAG (1 di 4)

- ✓ Ai TAG sono associati attributi e agli attributi un valore. Il contenuto va inserito tra l'apertura e la chiusura del TAG medesimo.
- ✓ La struttura di un TAG è quindi: `<TAG attributi>contenuto</TAG>`
- ✓ La struttura di un attributo è: `attributo="valore"`
- ✓ Ecco un esempio, con una sintassi che serve a disporre un testo giustificato a destra: `<P align="right">testo</P>`
- ✓ In generale quindi la struttura di un TAG è:
`<TAG attributo_1="valore1" attributo_2="valore2"> contenuto</TAG>`

TAG (2 di 4)

- ✓ Alcuni particolari TAG non hanno contenuto - perché ad esempio indicano la posizione di alcuni elementi, come il TAG delle immagini - conseguentemente questi TAG non hanno neanche chiusura. La loro forma sarà dunque: <TAG attributi />. Questo tipo di TAG viene detto "empty", cioè "vuoto".

Un esempio di TAG empty per una immagine è:

```
<IMG width="20" height="20" SRC="miaImmagine.gif" ALT="alt" />
```

TAG (3 di 4)

- ✓ I TAG possono essere annidati l'uno dentro l'altro:

```
<TAG1 attributi>  
  contenuto 1  
    <TAG2>  
      contenuto 2  
    </TAG2>  
</TAG1>
```

- Ad esempio, per attribuire formattazioni successive al testo che stiamo inserendo:

```
<P align="right">  
  testo 1  
  <P align="left">  
    testo 2  
  </P>  
</P>
```

TAG (4 di 4)

- ✓ L'HTML è "case unsensitive", è del tutto indifferente se scrivere i TAG in maiuscolo o in minuscolo:

`<P ALIGN="RIGHT">`

e

`<p align="right">`

vengono letti allo stesso modo dal browser

- ✓ XHTML è invece "case sensitive"

Commenti

- ✓ Per rendere il codice più leggibile è opportuno inserire "commenti" nei punti più significativi: in modo da mantenere l'orientamento anche in file molto complessi e lunghi.
- ✓ La sintassi è la seguente:

```
<!-- questo è un commento -->
```

Struttura di un documento

- ✓ Un documento HTML è normalmente diviso in due sezioni:

1. Testa (<head>)

Contiene informazioni che riguardano il modo in cui il documento deve essere letto e interpretato. Questo è il luogo dove scrivere - ad esempio - i meta-tag (p.e. per i motori di ricerca), script JavaScript o VbScript, fogli di stileCorpo (<body>)

2. Corpo (<body>)

Contiene il contenuto del documento

Esempio doc HTML

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC
    "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
    "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">

<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type"
      content="text/html;
      charset=UTF-8">
    <title>Untitled Document</title>
  </head>
  <body>
    <!-- here our content -->
  </body>
</html>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;  
charset=UTF-8">
```

indica al browser che deve caricare il set di caratteri
occidentale

```
<title>Untitled Document</title>
```

indica il titolo della pagina che comparirà in alto
sulla barra del browser

```
<body bgcolor="blue">
```

impostare un colore di sfondo è necessario impostare il relativo attributo del tag body

```
<body background="imgSfondo.gif">
```

inserire un'immagine come sfondo
L'immagine di sfondo verrà ripetuta in orizzontale e in verticale.


```
<body bgcolor="#0000ff" background="imgSfondo.gif">
```

combinare sullo sfondo il colore con l'immagine

```
<body bgcolor="#0000FF">
```

scegliere il colore è comunque più opportuno utilizzare la corrispondente codifica esadecimale

colore	parola chiave	notazione esadecimale
arancione	orange	#FFA500
blu	blue	#0000FF
bianco	white	#FFFFFF
giallo	yellow	#FFFF00
grigio	gray	#808080
marrone	brown	#A52A2A
nero	black	#000000
rosso	red	#FF0000
verde	green	#008000
viola	violet	#EE82EE

```
<body leftmargin="0" topmargin="0">
```

i browser lasciano un po' di margine tra la pagina e il bordo della finestra. Per eliminare il bordo è sufficiente inserire i seguenti attributi del body:

```
<body lang="it">
```

tramite l'attributo "lang" è possibile specificare ai motori di ricerca e al browser dell'utente quale lingua è utilizzata, es:

Esempio

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC
    "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
    "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
  <head>
    <title>title</title>
  </head>
  <body leftmargin="0"
        topmargin="0"
        background="imgs/sfondo00006.gif"
        bgcolor="#66CCFF" lang="it">
    Testo di prova
  </body>
</html>
```

Le intestazioni

In HTML esistono sei livelli di intestazioni.

H1 è il più importante, H2 è leggermente meno importante, e così via fino ad H6, il meno importante di tutti.

```
<h1>intestazione importante</h1>
```

come aggiungere un'intestazione importante

```
<h2>intestazione leggermente meno importante</h2>
```

e un'intestazione leggermente meno importante

I paragrafi

```
<p>Questo è il primo paragrafo.</p>
```

```
<p>Questo è il secondo paragrafo.</p>
```

Ogni paragrafo dovrebbe cominciare con
il marcatore `<p>` e chiudere con `</p>`.

```
<p>
```

```
Questo è il terzo paragrafo.<br />
```

```
Adesso siamo a capo di una riga
```

```
</p>
```

E' possibile anche creare interruzioni di riga con il tag `<br>`:

Enfatizzare il testo

Si enfatizzano una o più parole grazie ad appositi marcatori.

`<strong>` o `<b>` rende il testo grassetto

`<em>` o `<i>` rende il testo corsivo

`<p>`Con il testo in grassetto, `<strong>`voglio attirare l'attenzione`</strong>` mentre di seguito faccio una citazione `<em>`"Thinking HTML"`</em></p>`

I collegamenti (1 di 2)

Per fare un collegamento ad una pagina su un altro sito Web è necessario fornire l'indirizzo Internet completo (comunemente chiamato URL), per esempio per creare un collegamento

Esempio di un collegamento alla pagina "libro.html":

```
<p>Questo è un collegamento  
    <a href="libro.html">alla pagina del libro</a>  
</p>
```


I collegamenti (2 di 2)

Per fare un collegamento ad una pagina su un altro sito Web è necessario fornire l'indirizzo Internet completo (comunemente chiamato URL), per esempio per creare un collegamento

Esempio di un collegamento alla home di www.w3c.org:

```
<p>Questo è un link al  
    <a href="http://www.w3.org/">W3C</a>  
</p>
```

Liste non ordinate

```
<ul>  
  <li>il primo elemento della lista</li>  
  <li>il secondo elemento della lista</li>  
  <li>il terzo elemento della lista</li>  
</ul>
```

Il primo tipo è l'elenco puntato, definito spesso lista non ordinata. Esso usa i marcatori `<ul>` e `<li>` Per esempio:

Notate che è necessario chiudere sempre la lista con il marcatore finale `</ul>`.

Liste ordinate

```
<ol>  
  <li>il primo elemento della lista</li>  
  <li>il secondo elemento della lista</li>  
  <li>il terzo elemento della lista</li>  
</ol>
```

Il secondo tipo di lista è l'elenco numerato, detto anche lista ordinata. Usa i marcatori `<ol>` e `<li>`

Così come per gli elenchi puntati, occorre sempre chiudere la lista con il marcatore finale `</ol>`

Liste di definizioni

```
<dl>  
  <dt>il primo termine</dt>  
  <dd>la sua definizione</dd>  
  <dt>il secondo termine</dt>  
  <dd>la sua definizione</dd>  
  <dt>il terzo termine</dt>  
  <dd>la sua definizione</dd>  
</dl>
```

Il terzo ed ultimo tipo di lista è l'elenco di definizioni, che vi consente di elencare dei termini e le relative definizioni.

Le tabelle (1 di 3)

Le tabelle sono utilizzate sia per fornire informazioni sia a fini di presentazione. Si possono allargare le tabelle fino a farle coincidere con i margini della pagina, specificare una larghezza fissa o lasciare che sia il browser a dimensionare la tabella per adattarla ai contenuti.

Per impostazione predefinita i browser centrano le intestazioni delle celle (`th`) ed allineano a sinistra i dati (`td`). E' possibile modificare l'allineamento usando l'attributo `align`, che può essere aggiunto ad ogni cella o alla riga (elemento `tr`). E' usato con i valori `"left"`, `"center"` o `"right"`.

```
<table border="1">
  <tr>
    <th>Anno</th>
    <th>Vendite</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>2000</td>
    <td>$18M</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>2001</td>
    <td>$25M</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>2002</td>
    <td>$36M</td>
  </tr>
</table>
```

Le tabelle (3 di 3)

```
<table border="1" cellpadding="10">
```

Per tutte le celle della tabella è possibile incrementare la spaziatura interna [*distanza tra il margine esterno della cella e l'inizio del contenuto*] usando l'attributo `cellpadding` dell'elemento `table`

```
<table border="1" cellpadding="10" cellspacing="10">
```

Per contro, l'attributo `cellspacing` determina lo spazio tra le celle.

Le immagini

```

```

Le immagini possono essere usate per veicolare il messaggio che si intende comunicare. Il modo più semplice di aggiungere un'immagine è usare il marcatore `<img>`

L'attributo `src` richiama il file immagine.

L'attributo `alt` serve per le persone che non possono vedere l'immagine e hanno bisogno di una descrizione da leggere in sua assenza.

I contenuti multimediali (1 di 3)

Dobbiamo prima di tutto distinguere tra due tipi di contenuto multimediale: il contenuto "interno" ed il contenuto "esterno". Il contenuto *interno* è quello che è fruibile direttamente attraverso il browser, mentre quello *esterno* richiede del software che non è parte integrante del browser.

Un tipico contenuto interno è ad esempio una semplice animazione come una gif animata, una applet Java o un controllo ActiveX. Per contenuto esterno si può far riferimento ad un filmato mpeg o una sorgente RealAudio (che comportano l'apertura dell'apposito lettore)

I contenuti multimediali (2 di 3)

Per inserire un contenuto esterno l'operazione da effettuare è la scrittura di un link che punti al file multimediale che si desidera mandare in esecuzione. Ad esempio per inserire il filmato "libro.mpeg" nella propria pagina è necessario scrivere :

```
<A href="filmato.mov"> Vedi il Filmato </A>
```

E' consigliabile inserire nel testo allegato ai contenuti multimediali anche qualche informazione riguardo alle dimensioni del file e ai tempi di caricamento. Es.: Tempo richiesto per il download. Si può anche collegare il filmato ad una immagine o frame significativo.

I contenuti multimediali (3 di 3)

L'inserimento di contenuti interni è invece leggermente più complesso e richiede l'uso di appositi tag. Conviene focalizzare l'attenzione sul tag `<OBJECT>` che è quello raccomandato dal W3C.

Per inserire una animazione Macromedia Flash all'interno della pagina HTML, andrà usato il tag `<OBJECT>` corredato dagli appositi parametri. Ogni plug-in, secondo le specifiche del produttore, usa i propri parametri.

(X)HTML (1 di 3)

- ✓ XHTML è la riformulazione di HTML come applicazione XML. Ciò significa essenzialmente una cosa: un documento XHTML deve essere valido e ben formato.
- ✓ Una pagina XHTML può essere sottoposta ad un validatore. Il validatore controlla:
 - ✓ che il codice sia ben formato, ovvero rispetti la corretta grammatica e sequenza di tag
 - ✓ che il codice sia valido, ovvero che sia conforme ai tipi di dato definiti nel DTD. Il W3C definisce quale tipo di dato deve essere definito all'interno di un documento XHTML 1.1
 - ✓ <http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1.dtd>

(X)HTML (2 di 3)

- ✓ Con l'introduzione di XHTML, piuttosto che sfornare una nuova versione del linguaggio, un HTML 5.0, il W3C ha compiuto un'opera di ridefinizione:
 - ✓ Niente nuovi tag, attributi o metodi. Questi rimangono essenzialmente quelli di HTML 4.0.
 - ✓ Il vocabolario rimane uguale, ma cambiano le regole sintattiche. Se vengono inseriti elementi non supportati (font, larghezza per le celle di tabelle o margini per il body, per citare solo alcuni esempi) il documento non è valido.
 - ✓ Con XHTML, almeno nella sua versione Strict, si torna ad un linguaggio che definisce solo la struttura. La formattazione si fa con i CSS.
- ✓ XHTML risponde a due esigenze fondamentali:
 - ✓ portare HTML nella famiglia XML con i benefici che ciò comporta in termini di estensibilità e rigore sintattico
 - ✓ mantenere la compatibilità con i software che supportano HTML 4.0

(X)HTML (3 di 3)

- ✓ HTML era “figlio” del linguaggio di markup SGML: Standard Generalized Markup Language
- ✓ XML è un sottoinsieme di SGML caratterizzato dal fatto di avere restrizioni sulla grammatica dei tag
- ✓ XHTML è “figlio” di XML, segue pertanto la sua filosofia di correttezza e validità. In XHTML il contenuto deve essere rigorosamente separato dalla presentazione. Si usano TAG che hanno un contenuto semantico: h1 ad esempio rappresenta un header, non come deve essere visualizzato

Versioni di XHTML

- ✓ Le versioni di XHTML disponibili e raccomandate dal W3C sono tre.

1. XHTML 1.0 (pub. 2000, rev. 2001).

- ✓ Consiste nella riscrittura in XML di HTML 4.0 e si basa sulle tre DTD già definite per questo linguaggio:
- ✓ DTD Strict
- ✓ DTD Transitional
- ✓ DTD Frameset

2. XHTML Basic

- ✓ E' una versione "ridotta" del linguaggio, specificamente pensata per dispositivi mobili (PDA, cellulari), contiene solo gli elementi che si adattano a questi dispositivi (esclude, ad esempio, i frames che non hanno ovviamente senso in tale contesto). (sostituisce WML come linguaggio per le applicazioni WAP.

3. XHTML 1.1

- ✓ Basata sulla DTD Strict della versione 1.0, rappresenta la prima formulazione pratica del concetto di modularità. L'insieme di tag che definiscono la struttura di un documento sono raggruppati in una serie di moduli indipendenti, che possono essere implementati o esclusi secondo le necessità.

XHTML vs HTML

- ✓ Con HTML è possibile omettere gli elementi html, head, body e DOCTYPE. In XHTML sono obbligatori.
- ✓ Con HTML è possibile omettere alcuni TAG di chiusura. In XHTML sono obbligatori, anche con i TAG vuoti.
- ✓ Con HTML è possibile omettere le virgolette per i valori degli attributi che non contengono spazi, o caratteri speciali. In XHTML sono obbligatorie.
- ✓ HTML non fa differenze tra minuscole e maiuscole (case insensitive). In XHTML impone che gli elementi, gli attributi e i valori predefiniti siano scritti in minuscolo.

XHTML DOCTYPE

```
<!DOCTYPE html PUBLIC
    "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

    <head>
        <meta http-equiv="Content-Type"
            content="text/html; charset=UTF-8" />
        <title>Untitled Document</title>
    </head>
```

La dichiarazione DOCTYPE indica che tipo di XHTML è usato, in questo modo i browser sanno come interpretare il codice e i validatori sanno come verificare la sintassi.

XHTML gli elementi (1 di 2)

```
<span>nota nel testo</span>
```

Il TAG SPAN indica un segmento di paragrafo

```
<div>Questa sezione è una nota</div>
```

Il TAG DIV indica un blocco della pagina, una sezione

XHTML gli elementi (1 di 2)

- ✓ In XHTML in un foglio di stile possono essere definiti elementi diversi
 - ✓ un tag HTML (come BODY, P, DIV)
 - ✓ una classe `<div class="nome-della-classe">`
 - ✓ un identificatore `<div id="nome-dello-identificatore">`
- ✓ In XHTML la pagina generica è strutturata attraverso il TAG div che definisce i vari box che costituiscono il layout della pagina stessa
- ✓ Le proprietà di visualizzazione sono descritte attraverso l'uso dei CSS (CSS2)

Uno sguardo al futuro

- ✓ XHTML 2.0 vs X/HTML 5

<http://xhtml.com/it/future/x-html-5-versus-xhtml-2/>

e alcuni link utili

- ✓ W3c School

<http://www.w3schools.com/>

- ✓ webstandards

<http://webstandards.org/>