

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزشگاه تحلیل داده

تخصصی ترین مرکز برنامه نویسی و دیتابیس در ایران

آموزش Image Link

مدرس : مهندس افشین رفوآ

آموزش Image Link

تاکنون مشاهده کردیم که چگونه با استفاده از متن، یک لینک هایپر تکست ایجاد کنیم و همچنین فرا گرفته ایم که چگونه از تصاویر در صفحات وب خود استفاده کنیم. اکنون فرا خواهیم گرفت که چگونه با استفاده از تصاویر هایپرلینک ایجاد کنیم.

مثال

استفاده از تصویر به عنوان هایپرلینک بسیار ساده می باشد. لازم است که یک تصویر را در داخل هایپرلینک در محل تصویر قرار دهیم، همانطور که در زیر نشان داده شده است.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Image Hyperlink Example</title>
</head>
<body>
  <p>Click following link</p>
  <a href="http://www.tahlildadeh.com" target="_self">
    
  </a>
</body>
</html>
```

این ساده ترین راه ایجاد هایپرلینک با استفاده از تصاویر می باشد.

تصاویر حساس به ماوس

استانداردهای **HTML** و **XHTML** یک ویژگی ارائه می دهند که به شما اجازه می دهد لینک های مختلفی را در داخل یک تصویر اجرا کنید. شما می توانید براساس مختصات مختلف موجود روی تصویر، لینک های مختلفی را روی یک تصویر مجزا ایجاد کنید. زمانی که لینک های متفاوت به مختصات متفاوت ضمیمه می شود، می توانیم برای باز کردن داکيومنت های تارگت روی بخش های مختلف تصویر کلیک کنیم. چنین تصاویری که به ماوس حساس می باشند، تصاویر نقشه نامیده میشوند. دو روش برای ایجاد چنین تصاویری وجود دارد.

Server-side image maps - توسط ویژگی **ismap** از برچسب **** فعال می شود و دستیابی به یک سرور و پردازش برنامه های مربوط به تصویر نقشه لازم می باشد.

Client-side image maps - با استفاده از ویژگی **usemap** از برچسب **** همراه با برچسب های **<map>** و **<area>** ایجاد می شود.

Server side image maps

در اینجا به سادگی تصویر خود را داخل یک هایپرلینک قرار داده و از ویژگی **ismap** استفاده کنید که آن را یک تصویر خاص می سازد و وقتی بوزر در بخشی از تصویر کلیک می کند، مرورگر مختصات اشاره گر ماوس را همراه با **URL** مشخص شده در برچسب **<a>** به سرور وب منتقل می کند. سرور از مختصات اشاره گر ماوس استفاده می کند تا تعیین کند کدام داکيومنت باید به مرورگر بازگردانده شود.

زمانی که **ismap** استفاده می شود، ویژگی **href** از برچسب **<a>** باید **URL** یک برنامه ی سرور را مانند یک **cgi** یا اسکریپت **PHP** و غیره در برداشته باشد، تا درخواست ورودی را براساس مختصات انتقال داده شده پردازش کند. مختصات موقعیت ماوس پیکسل های صفحه میباشند که از گوشه ی بالای سمت چپ تصویر شمرده می شوند و با **(0,0)** شروع می شوند. مختصات دنبال شده با یک علامت سوال، به انتهای **URL** اضافه می شوند.

مثال :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>ISMAP Hyperlink Example</title>
</head>
<body>
  <p>Click following link</p>
  <p>Click following link</p>
  <a href="Exp1.html" target="_self">
    
  </a>
</body>
</html>
```

سپس مرورگر پارامترهای جستجوی زیر را به سرور می فرستد که می تواند توسط اسکریپت **ismap.cgi** یا فایل **map** پردازش شود و شما می توانید هر داکيومنتی را که دوست داشته باشید به این مختصات لینک کنید.

</cgi-bin/ismap.cgi?20,30>

از این طریق شما می توانید لینک های مختلفی را به مختصات متفاوت یک تصویر اختصاص دهید، و وقتی این مختصات کلیک می شوند، می توانید داکيومنت های لینک شده ی متناظر را باز کنید.

توجه

شما برنامه نویسی **CGI** را زمانی فراخواهید گرفت که برنامه نویسی **perl** را مطالعه کنید. می توانید اسکریپت خود را بنویسید تا این مختصات انتقال داده شده را با استفاده از **PHP** یا هر اسکریپت دیگری پردازش کنید. فعلا اجازه بدهید روی یادگیری **HTML** تمرکز کنیم، می توانید این فصل را بعدا بازبینی کنید.

Client side image maps

این تصاویر به وسیله ی ویژگی **usemap** از برچسب **** فعال می شوند و به وسیله ی برچسب های **<map>** و **<area >** تعریف می شوند.

نقشه ای که قرار است نقشه را طراحی کند، به وسیله ی `` به عنوان یک تصویرعادی وارد صفحه می شود، به جز اینکه این مورد ویژگی اضافه ای به نام `usemap` همرا خود دارد. مقدار ویژگی `usemap` مقداری می باشد که در یک برچسب `<map>` استفاده می شود تا برچسب های تصویر و نقشه را لینک کند. `<map>` همراه با برچسب های `<area>` همه ی مختصات تصویر و لینک های مربوطه را تعریف می کند.

برچسب `<area>` در داخل برچسب نقشه مختصات و شکل حاشیه های قابل کلیک در داخل تصویر را تعریف می کند. در اینجا مثالی از تصویر نقشه می بینید.

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>USEMAP Hyperlink Example</title>
</head>
<body>
  
  <map name="planetmap">
    <area shape="rect" coords="0,0,40,126" href=" 02.jpg">
    <area shape="circle" coords="90,58,20" href=" 04.jpg">
    <area shape="circle" coords="124,78,20" href=" 05.jpg">
  </map>
</body>
</html>

```

سیستم مختصات

مقدار حقیقی مختصات کانلا به شکل در سوال وابسته است. در اینجا خلاصه ای می بینید که قرار است با مثال های مفصل دنبال شوند.

$rect = x_1, y_1, x_2, y_2$

x_1 و y_1 مختصات گوشه ی بالای سمت چپ از مستطیل می باشد. x_2 و y_2 مختصات گوشه ی سمت راست پایین می باشند.

$circle = x_c, y_c, radius$

x_c و y_c مختصات مرکز دایره و $radius$ شعاع دایره می باشد. دایره ای به مرکز $200,50$ با شعاع 25 دارای ویژگی `coords="200,50,25"` خواهد بود.

$poly = x_1, y_1, x_2, y_2, x_3, y_3, \dots, x_n, y_n$

جفت های مختلف $x-y$ رئوس چند ضلعی می باشند، با یک خط که از یک نقطه به نقطه ی دیگر کشیده شده. یک چندضلعی لوزی شکل با بالاترین راس آن در نقطه ی $20,20$ و 40 پیکسل، در عریض ترین نقطه ی خود دارای ویژگی " $coords="20,20,40,40,20,60,0,40"$ می باشد.

تمام مختصات مربوط به بالاترین گوشه ی سمت چپ تصویر می باشند. هر شکل دارای یک **URL** مربوطه می باشد. می توانید از هر نرم افزار تصویری برای دانستن مختصات موقعیت های مختلف استفاده کنید.