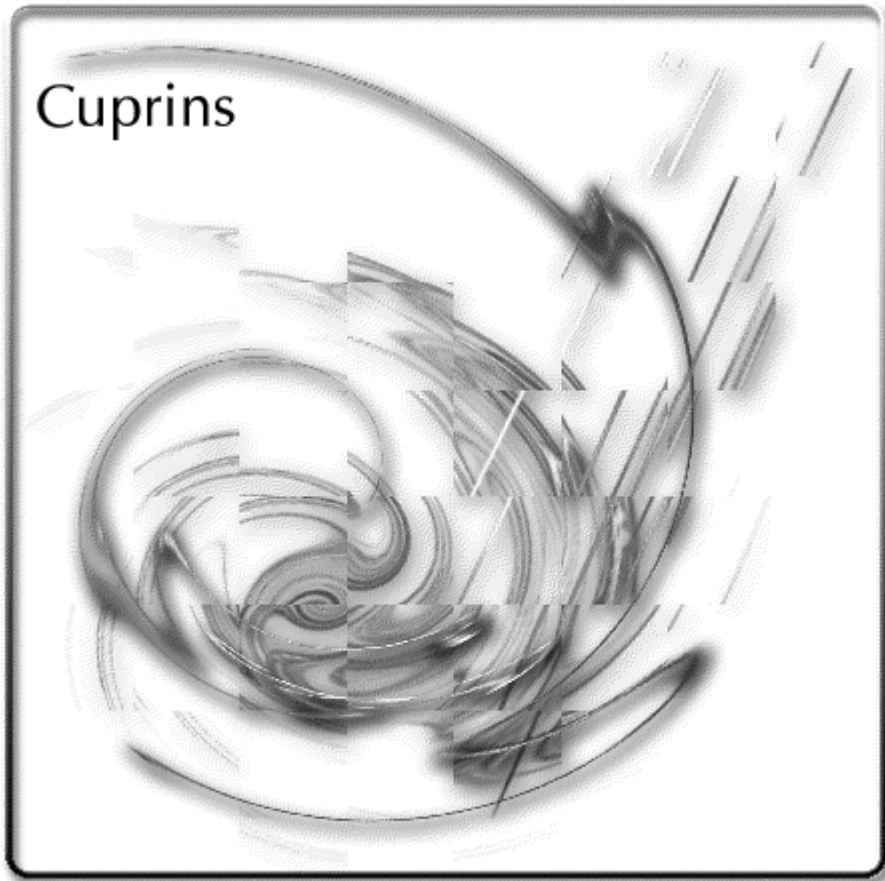

Tehnologii Web

Cuprins



O.	Preambul	i
A.	Specificarea și organizarea informațiilor pe Web	A - 1
	1. Încercare de definiție și istoric	A - 2
	2. Metodologii	A - 7
	3. Localizarea resurselor Internet	A - 24
	4. Protocolul de transfer al hipertextului: HTTP	A - 27
	5. Securitatea serviciilor Web	A - 36
B.	Marcarea informațiilor pentru Web	B - 1
	1. SGML - Standard Generalized Markup Language	B - 2
	2. XML - eXtensible Markup Language	B - 18
C.	Aplicații ale XML	C - 1
	1. MathML - limbaj de specificare a expresiilor matematice	C - 2
	2. RDF - cadru de descriere a resurselor Internet	C - 10
	3. XUL - limbaj de descriere a interfețelor cu utilizatorul	C - 27
D.	Limbajul HTML (HyperText Markup Language)	D - 1
	1. Prezentare a limbajului HTML	D - 2
	2. HTML Compact	D - 20
	3. Reformularea HTML în XML	D - 24
	4. Foi de stiluri	D - 31
E.	Document Object Model (DOM) pentru documente XML/HTML	E - 1
	1. Introducere și caracterizare	E - 2
	2. Interfețe și implementări	E - 4
	3. DOM Core - nivelul 1	E - 5
	4. DOM nivelul 1 pentru HTML	E - 12
	5. DOM nivelul 2	E - 14
	6. Procesarea documentelor XML	E - 20
	7. Concluzii	E - 48
F.	Documente hipermedia pe Web	F - 1
	1. Modele și metodologii	F - 2
	2. SMIL - un limbaj pentru prezentări multimedia sincronizate pe Web	F - 12
	3. Extensii multimedia bazate pe timp pentru HTML (HTML+TIME)	F - 27

4.	Efecte multimedia în Internet Explorer 5.5	F - 29
G.	Programarea aplicațiilor Web	G - 1
1.	CGI (Common Gateway Interface)	G - 3
2.	PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)	G - 21
3.	ASP (Active Server Pages)	G - 54
4.	Cookie-uri	G - 73
5.	Concluzii	G - 83
H.	JavaScript în paginile Web	H - 1
1.	Istoric și fundamente	H - 2
2.	Caracterizare	H - 5
3.	JavaScript în cadrul paginilor Web	H - 15
4.	Concluzii	H - 53
I.	Applet-uri și servlet-uri Java	I - 1
1.	Istoric și caracterizare	I - 2
2.	Applet-uri	I - 8
3.	Scurtă prezentare a servlet-urilor	I - 36
4.	Dezvoltarea aplicațiilor Java	I - 41
5.	Prezent și viitor	I - 42
J.	Ingineria Web	J - 1
1.	Proiectarea și organizarea site-urilor Web	J - 2
2.	Roboții Web	J - 11
3.	Motoarele de căutare	J - 21
4.	WebBroker: comunicații orientate-obiect pe Web	J - 37
K.	Realitatea virtuală	K - 1
1.	Introducere în VRML	K - 3
2.	Funcționarea unui sistem VRML	K - 48
3.	Medii virtuale distribuite	K - 52
4.	Conceperea de aplicații VRML	K - 60
5.	Studiu de caz: o aplicație VRML pentru vizualizarea tridimensională a interiorului unei clădiri	K - 63
6.	Viitor	K - 67

L.	Anexe	
	1. Sintaxa completă URL	L - 1
	2. Elementele HTML 4	L - 2
	3. Atributele HTML 4	L - 5
	4. Entitățile HTML	L - 8
	5. Proprietățile CSS2	L - 18
	6. Aplicații și unelte de dezvoltare XML	L - 21
	7. Nodurile VRML97	L - 28
		L - 35
M.	Glosar de termeni	M - 1
N.	Resurse bibliografice	N - 1
O.	Cuprins	I
