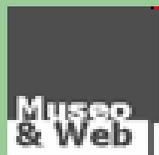


CMS MUSEO&WEB



Mappe
grafiche

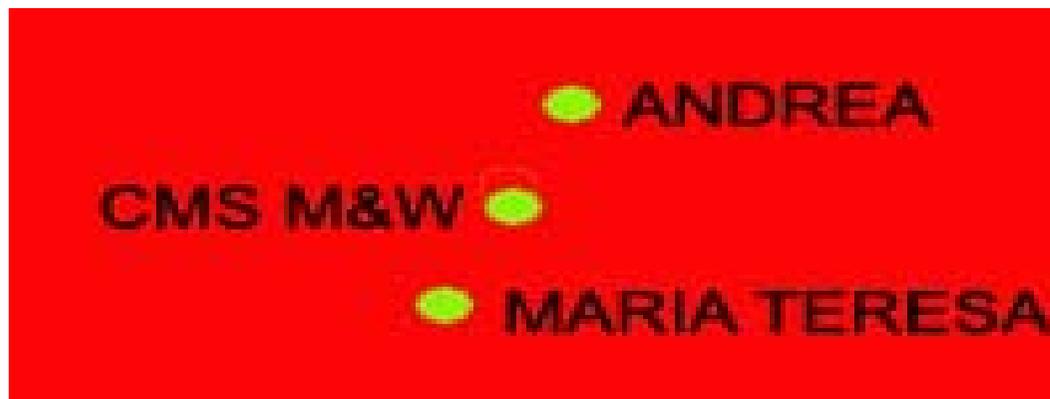
Andrea Tempera (OTEBAC) 12 aprile 2010

Introduzione

Grazie ad appositi tag HTML possiamo associare **molteplici collegamenti a differenti zone** di un'unica immagine; un'immagine di questo tipo viene definita **mappa grafica**. Molto spesso le mappe grafiche vengono utilizzate per realizzare i menù di navigazione dei siti web.

Introduzione

Consideriamo l'immagine:



Per fare in modo che ogni voce di questa immagine sia cliccabile possiamo usare le mappe grafiche.

Mappe grafiche: tipo

Esistono due tipi di mappe grafiche:

- **lato client**
- **lato server**

Una mappa grafica dal **lato client** contiene tutte le informazioni sulla mappa grafica ed è memorizzata all'interno del documento HTML.

Una mappa grafica dal **lato server** ha le stesse informazioni di quella dal lato client ma in un formato leggermente diverso. Viene memorizzata in un "file di definizione della mappa" nel server e vi si accede tramite il software del server o un programma CGI separato. Questo tipo di mappa funziona con tutti i browser ma è più complessa da impostare perché per poterla utilizzare è necessario sapere come è configurato il server. Le mappe grafiche dal lato client sono più facili da impostare.

Costruire una mappa grafica

Per costruire una mappa grafica occorre per prima cosa inserire nella pagina l'immagine di base mediante il tag **** aggiungendo all'interno l'attributo **USEMAP**.

L'attributo **USEMAP** ci permette di definire un nome convenzionale della mappa che ci servirà più avanti come riferimento.

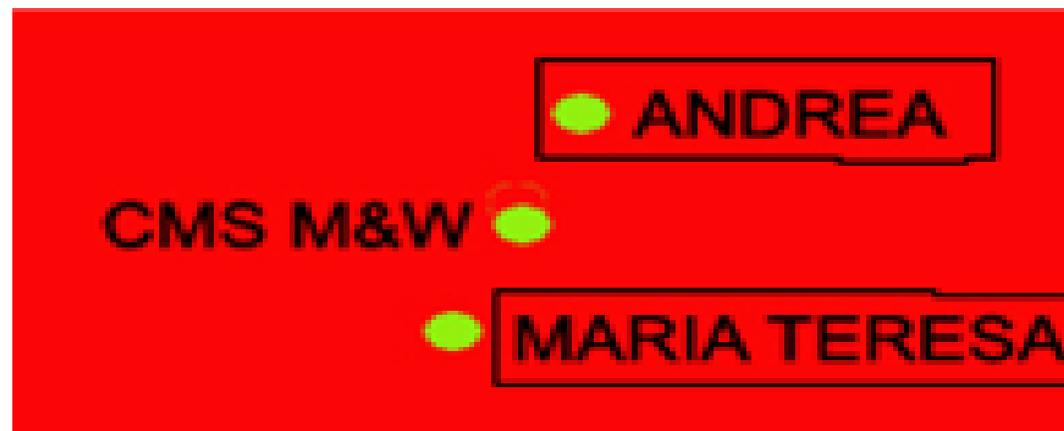
Supponendo che la nostra immagine si chiami "esempiomappa.gif" ed il nome convenzionale da noi scelto è "esemap", la sintassi sarà:

```
<IMG SRC="esempiomappa.gif" USEMAP="#esemap">
```

Costruire una mappa grafica

Adesso dobbiamo specificare il funzionamento della mappa, ovvero quante e quali sono le aree cliccabili e a quali collegamenti ipertestuali devono essere associate.

AREE CLICCABILI



Costruire una mappa grafica

Per specificare il tipo di funzionamento si utilizza il tag **<MAP>..</MAP>** che deve essere inserito dopo ****.

Nel tag di apertura di **<MAP>** si deve indicare il nome della mappa che deve corrispondere a quello dell'attributo **USEMAP**; quindi:

<MAP NAME="esemap">....</MAP>

Costruire una mappa grafica

Ora si devono individuare le aree cliccabili; a tale scopo bisogna inserire tra **<MAP>** e **</MAP>** tanti tag **<AREA>** quante sono le aree desiderate secondo la sintassi:

```
<MAP NAME="esemap">  
<AREA SHAPE="forma dell'area" COORDS="coordinate in pixel"  
HREF="destinazione del collegamento">  
</MAP>
```

Costruire una mappa grafica

All'interno di ogni tag **<AREA>**, per definire l'area cliccabile si devono specificare tre attributi: **SHAPE**, **COORDS** e **HREF**.

Costruire una mappa grafica

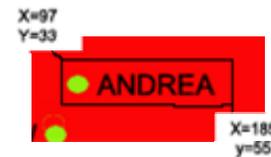
- **SHAPE** serve a definire la forma dell'area cliccabile e può assumere i seguenti valori:
 - **rect** (area rettangolare),
 - **circle** (area circolare) oppure
 - **poly** (area poligonale, irregolare).

Costruire una mappa grafica

- **COORDS** serve a definire la posizione di ogni area cliccabile all'interno dell'immagine. Questa posizione è definita dalle coordinate X e Y di alcuni punti di riferimento (pixel).

A seconda della forma dell'area, si assumono i seguenti punti di riferimento:

- se l'area è **rettangolare**, si indicano le coordinate del primo pixel in alto a sinistra e dell'ultimo in basso a destra;



- se l'area è **circolare**, si indicano le coordinate del pixel centrale e la lunghezza in pixel del raggio;
- se l'area è un **poligono irregolare**, si indicano le coppie di coordinate di tutti i suoi vertici.

Costruire una mappa grafica

- **HREF** serve a definire la destinazione del collegamento ipertestuale.

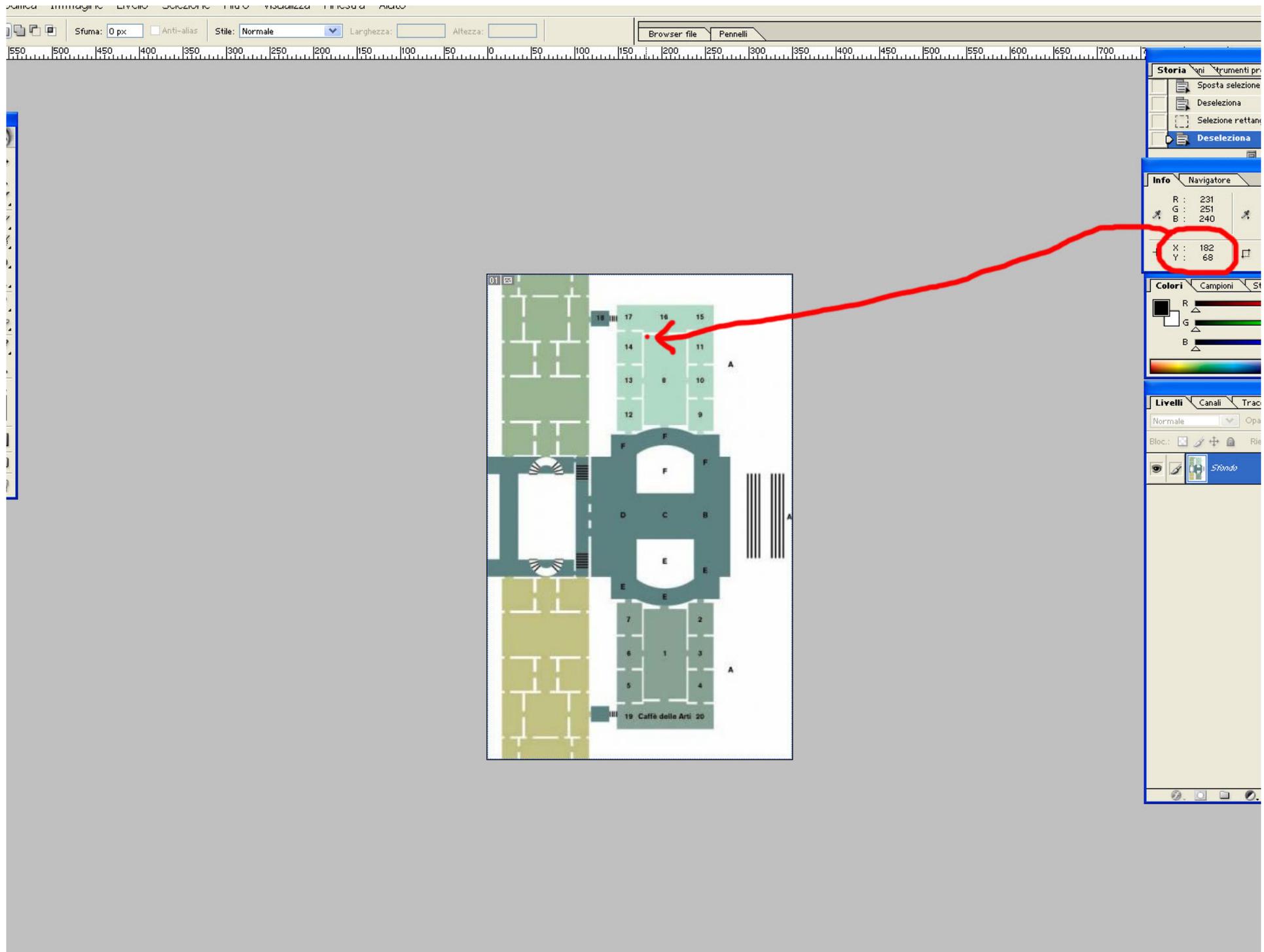
Costruire una mappa grafica

Ritornando al nostro esempio, il codice HTML della mappa grafica sarà:

```
<IMG SRC="esempiomappa.gif" USEMAP="#esemap">  
<MAP NAME="esemap">  
<AREA SHAPE="rect" COORDS="97,33,185,55" HREF="http://www.link.it">  
<AREA SHAPE="rect" COORDS="91,86,201,108" HREF="http://www.link.it">  
</MAP>
```

Calcolare le coordinate delle aree cliccabili

Adesso abbiamo bisogno di ricorrere ad un editor di immagini, perché con il blocco note è materialmente impossibile calcolare le coordinate delle aree cliccabili. Aprendo l'immagine nell'editor (Photoshop, Paint Shop Pro o altri), la finestra info mostra istante per istante le coordinate in pixel su cui si trova il puntatore del mouse; quindi basta posizionarsi con il mouse nei punti che ci interessano per conoscere le coordinate necessarie ad impostare le aree cliccabili della nostra mappa grafica.



Editor web

Impostare una mappa grafica a mano (cioè utilizzando il blocco note ed un editor di immagini) risulta essere un'operazione lunga e scomoda e per questo motivo quasi tutti i migliori editor web **WYSIWYG** automatizzano completamente la creazione delle mappe.

Ad esempio, con Macromedia Dreamweaver bastano cinque minuti per creare una mappa grafica, ma ricorrere ad un editor web non ci esime affatto dal conoscere almeno le basi dei tag HTML che si utilizzano per questo scopo.

Inserire la mappa nel CMS

Ora rimane di caricare la mappa nella pagina del nostro sito.

- per prima cosa carichiamo l'immagine nell'archivio media
- apriamo la pagina che deve contenere la mappa grafica
- inseriamo l'immagine precedentemente caricata nell'archivio media
- a questo punto clicchiamo sul pulsante “modifica HTML”

Salvataggio avvenuto

Struttura del sito

Contenuti della pagina | Proprietà della pagina

MODIFICA PAGINA: MAPPA GRAFICA

Testo paragrafo

Richieditore:

Formato: HTML

Percorso:

Lista immagini

Aggiungi nuovo record all'inizio

Aggiungi nuovo record alla fine

Salva | Salva e chiudi | Salva come bozza e chiudi | Annulla | Visualizza pagina

Inserire la mappa nel CMS

- dobbiamo a questo punto modificare il codice inerente all'immagine come precedentemente spiegato e cioè:



Editor HTML

A capo

```

```

Modifica

Annulla

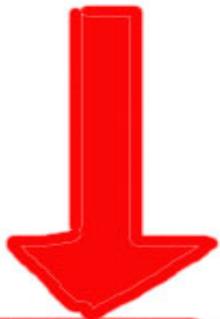
Inserire la mappa nel CMS

- per prima cosa inseriamo l'attributo **USEMAP** con il nome dato alla mappa, preceduto dal simbolo #, nel tag **IMG**
- quindi dopo il tag **IMG** inseriamo il tag **MAP** con l'attributo **NAME** che corrisponde al nome dato alla mappa
- ora dobbiamo inserire tanti tag **AREA** quante sono le aree cliccabili, con la sintassi come spiegata precedentemente (**<AREA SHAPE="rect" COORDS="97,33,185,55" HREF="http://www.link.it">**)
- **Clicchiamo sul tasto salva modifica e quindi salviamo la pagina**

Editor HTML

A capo

```
  
<map name="map">  
<area coords="182,35,229,63" href="#ANDREA.HTML" shape="rect" />  
<area coords="180,69,229,171" href="#" shape="rect" />  
</map>
```



Modifica

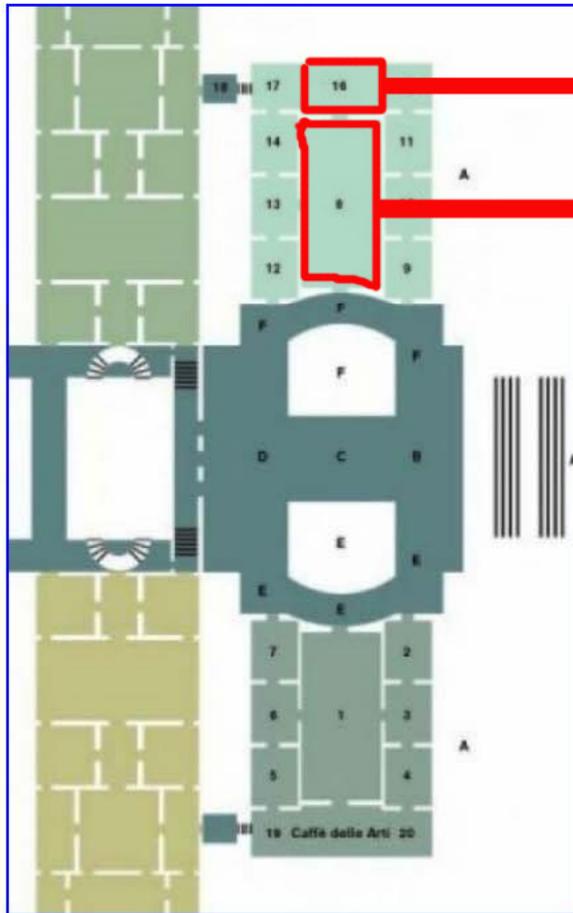
Annulla

- Museo & Web in breve
- ipo Archivio
- ipo Museo
- ipo Biblioteca
- ipo Direzione regionale
- ipo Soprintendenza
- ipo Scuola
- di disponibili
- già pagine disponibili
- ma grafica
- venuto/a
ministratore
- lati

Home > MAPPA GRAFICA

Attenzione, le password degli utenti: admin, supervisore e redattore non sono state cambiate. Prima della pubblicazione del sito è necessario modificarle.

mappa grafica



Cliccando si accede alla pagina inserita nel tag AREA attributo HREF

Cliccando si accede alla pagina inserita nel tag AREA attributo HREF

Accessibilità e mappe grafiche

I problemi generati da queste mappe nel caso dei disabili sono ancora maggiori rispetto a quelli dovuti alle semplici immagini.

Un utente non vedente non ha, ovviamente, la possibilità di spostarsi sull'immagine con il mouse e, allo stesso modo, un utente con problemi di coordinazione motoria può incontrare difficoltà nello spostare il mouse esattamente sul punto in cui una particolare immagine è associata al documento desiderato.

Accessibilità e mappe grafiche

Una possibilità è quella di aggiungere alla pagina una parte testuale contenente i link ai documenti accessibili tramite la mappa.

The screenshot shows a web browser window displaying the website 'Galleria nazionale d'arte moderna e contemporanea'. The page title is 'Piantina Sale XX'. The main content area features a floor plan of the gallery's layout, with various rooms and corridors numbered from 01 to 20. To the right of the floor plan is a list of 20 numbered items, each corresponding to a room in the map. The list includes titles such as '01. Roma - 1911. L'anno del Cinquantenario', '02. Roma - 1911. L'anno del Cinquantenario', '03. Roma - 1911. L'anno del Cinquantenario', '04. Divisionisti del Novecento', '05. Armando - Spadini - Echi espressionisti', '06. Roma 1911. Klimt e il clima della secessione', '07. Dalla - gli esordi e l'esperienza divisionista', '08. La ritrattistica *de la secessione*', '09. Il tema delle avanguardie', '10. Collezione Schwarz - Opere 1940', '11. Collezione Schwarz - Il surrealismo', '12. Il ritorno ai valori accademici dell'Italia unita', '13. Valori plastici - Realismo romano - Novecento', '14. L'aria di Parigi', '15. Le grandi correnti nazionali negli anni trenta', '16. Giuseppe Manzù e l'arte da corrente al neorealismo', '17. La collezione di opere cinetiche, visuali e programmate', '18. Fronte nuovo - neorealismo, postcubismo', '19. Evoluzioni e approdi dell'arte scultorea', '20. Sala temporaneamente chiusa'. Below the floor plan, there is a list of 20 numbered items, each corresponding to a room in the map. The list includes titles such as '21. Giuseppe Caporossi - Ettore Colla', '22. Ritratti internazionali', '23. Lucio Fontana', '24. L'abbandono dei codici tradizionali - da Burri a Pascoli', '25. Vedova - Turcato - Afro', '26. Dorazio - Accardi - Perilli', '27. Simboli e repertorio degli anni sessanta a Roma', '28. Joseph Kosuth - De la quare ad speculum et in specula', '29. Il legato Bucarelli', '30. Il legato Bucarelli', '31. Ritratti di Giuseppe Caporossi'. The page also features a navigation menu on the left and a header with the website's name and logo.

Roma, 12 aprile 2010



Accessibilità e mappe grafiche

Un'altra tecnica consiste nel ricorso ad una pagina testuale alternativa a quella che comprende la mappa: in questo caso il layout della pagina testuale può essere rivisto in modo da rendere le informazioni presentate dalla mappa più comprensibili rispetto all'approccio precedente.

Grazie a tutti

Andrea Tempera
andrea.tempera@beniculturali.it
otebac@beniculturali.it

Roma, 12 aprile 2010

