

Inserire uno script in una pagina HTML

Il Tag Object

Se volete inserire file multimediali (audio e video), oppure effetti grafici particolari scritti in qualche linguaggio di programmazione, ricordatevi sempre di fare attenzione al peso dei file che state inserendo. Siamo infatti sul web e dunque tutti i file, in un modo o nell'altro, dovranno essere scaricati dal visitatore del vostro sito per essere correttamente visualizzati e non tutti possiedono una connessione veloce.

La maggior parte dei file multimediali che vogliamo inserire si inserisce all'interno delle pagine con il tag **object**; un altro tag che spesso viene utilizzato per la multimedialità è **embed**: si tratta di un elemento che non è nelle specifiche del W3C, ma che è stato a lungo utilizzato, perché supportato sia da Internet Explorer, sia da Netscape Navigator, a differenza di **object**, che ha dei problemi di compatibilità.

Vediamo i principali attributi del tag **OBJECT**:

data	serve per specificare il percorso dell'oggetto da inserire nella pagina
classid	dà indicazioni sul percorso dell'oggetto, ed è utile per identificare il tipo di plugin con cui eseguire l'oggetto
codebase	serve per indicare l'URL di base, a cui il codice indicato in "data" o in "classid" fa riferimento
type	è il tipo di oggetto da inserire (più esattamente è il MIME type dell'oggetto)
archive	si può indicare una lista di URL, separati da virgola, contenenti risorse relative all'oggetto inserito
width height	larghezza ed altezza

All'interno del tag **object** è possibile specificare una sintassi alternativa per i browser che non leggono questo tag. Inoltre all'interno del tag è possibile specificare eventuali parametri necessari all'esecuzione dell'oggetto.

In molti casi il tag **object** si occupa di attivare un "plug-in", cioè un componente aggiuntivo che si integra nel browser, per lo più fornito dal produttore del software multimediale (es. Flash), in grado di leggere il file multimediale (qualsiasi esso sia).

Includere un File Audio

Per impostare un suono di sottofondo si possono usare sia il tag **BGSOUND**, **EMBED** ed **OBJECT**, ma solo l'ultimo garantisce un corretto funzionamento su tutti i browsers. Per cui il codice html completo (è stato incluso anche il tipo di plugin da usare attraverso l'attributo **classid**, mentre la riga di codice del tag **embed** serve per la corretta visualizzazione per i browser obsoleti) necessario per includere un file audio con tale tag **object** sarà:

```
<object id="sound1" classid="clsid:22D6F312-B0F6-11D0-94AB-0080C74C7E95">
<param name="src" value="nome_file.wav">
<param name="controls" value="All">
<param name="console" value="sound1">
<param name="autostart" value="false">

<embed src="nome_file.wav" type="audio/wav" console="sound1" controls="All"
autostart="false" name="sound1">
```

```
</object>
```

Questo codice vi permette di far comparire la classica barra di Real Player con i soliti tasti play, pausa, stop,... Ciò è garantito dal valore "All" del **attributo controls**; l'attributo src serve per indicare il percorso al file audio, autostart uguale false significa che la musica non parte in maniera automatica, e il parametro console indica il tipo di barra da visualizzare. Se vuoi generare il codice in maniera automatica, puoi sempre usare il [Generatore di Codice Audio](#) presente nel sito.

Includere un File Video

Come per l'audio anche per i video si dovrebbe utilizzare il tag object. La sintassi è identica a quella dei file audio:

```
<objec data="nome_filmato.mov" type="video/quicktime" width="..." height="...">  
<embed src="nome_filmato.mov" type="video/quicktime" width="..." height="...">  
</object>
```

Come abbiamo visto per i filmati audio, è possibile utilizzare l'attributo classid con gli appropriati valori per aprire barre di visualizzazione.

Includere un File Flash

I file sorgenti dei filmati hanno estensione .fla, mentre i file compilati (quelli che si possono vedere in giro per il web) hanno invece estensione .swf (cioè "Shockwave Flash"): è quest'ultimo tipo di file che dovremo inserire dunque nelle nostre pagine HTML.

Per inserire un filmato in flash in una pagina HTML è sufficiente utilizzare la seguente sintassi:

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="nome_file.swf" width="..."  
height="...">  
<param name="movie" value="nome_file.swf"/>  
</object>
```

Includere un File Java o Applet

I file con il codice sorgente hanno estensione .java, i file compilati (da inserire nelle nostre pagine web) hanno invece estensione .class. Applicazioni standard sono le famose Applet java, inseribili all'interno della pagina html attraverso sia il tag APPLET e sia il tag OBJECT. Il W3C ha però deprecato l'utilizzo del tag applet, e al suo posto dovrebbe essere preferito il tag object. Se dovessimo inserire una applet di nome "lake", dovremmo avere il suo file compilato lake.class, il cui percorso va specificato nel parametro "code", mentre la larghezza ed altezza dell'applicazione nei loro due corrispondenti parametri. La seconda e terza riga servono per chi usa browser obsoleti o non ha installato java virtual machine sul proprio pc.

```
<applet code="lake.class" width="263" height="130">  
<param name="image" value="logo_java.gif">  
È necessario installare Java sul proprio sistema  
</applet>
```

Includere un File Javascript o CSS

I file javascript, .js o i fogli di stile esterni, .css, vanno inclusi tra i tag HEAD della pagina html:

```
<SCRIPT TYPE="text/javascript" SRC="nome_script.js"></script>  
<LINK HREF="stile.css" TYPE="text/css" REL="stylesheet">
```