

Lecția 1

Ce este WAP si de unde vine...

Wireless **A**plication **P**rotocol (protocol pentru aplicații fără fir) --> A fost creat pentru transmiterea de informații din Internet pe periferice mobile (telefoane mobile, PDA -Personal Digital Assistant- și agende electronice).

Se pot transmite (în afară de text) și imagini prin WAP?

DA! A fost dezvoltat un format specific de imagini, WBMP(Wireless Bitmap). Există programe speciale care convertesc imagini existente în orice format, în format WBMP.

DECI: Atunci când afișați o pagină WAP pe telefonul vostru mobil, protocolul WAP asigură transportul datelor spre mobil, în timp ce limbajul WML se ocupă de prezentarea și funcționalitățile paginii.

Limbaajul WML

WML impune o sintaxă mult mai strictă decât limbajul HTML.

! Prima linie dintr-un fișier WML este următoarea:

```
<?xml version="1.0"?>
```

Aceasta precizează că este vorba de un document XML, mai exact de prima sa versiune.

WML este un sub-grup (o variantă mai simplă și mai specifică) a limbajului XML (**E**xtesible **M**eta **L**anguage).

Pentru a-și câștiga locul și pentru a simplifica utilizarea, toate comenzile sunt înregistrate în mod centralizat într-un fișier care poate fi citit direct prin Internet pe forumul WAP. Este suficient deci să indicăm în programul nostru la ce locație se află acest fișier adăugând linia următoare:

```
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"  
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml">
```

După aceasta poate urma imediat, adoptând stilul cunoscut de la HTML (paginile WEB), o structură WAP. Așa cum fișierele HTML sunt încadrate între marcatorii <html> și </html>, fișierele WML sunt încadrate între marcatorii <wml> și </wml>.

Un fișier WML complet arată astfel :

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml">
<wml>
  <card id="init" title="Prima mea pagina WAP">
    <p>
      WML este foarte simplu!!!
    </p>
  </card>
</wml>
```

! PRACTIC: Vom vedea cu un program de navigare WAP sau cu un emulator de telefon mobil cum arată prima noastră pagină!

Vom face cunoștință mai târziu cu marcatorii `<card>` și `<p>` .