

## Lecția 2

### Generalități și programe utilizate

☛ Un comentariu într-un fișier WML începe cu: “<!--” și se termină cu “-->”, ca în exemplul următor:

```
<!--
```

Acesta este un comentariu.

Un comentariu permite chiar și includerea unei linii de comandă complete:

```

```

Sfârșit de comentariu.

```
-->
```

Folosim comentariul atunci cand vrem sa explicăm ceva din codul programului sau cand vrem sa probam programul fara una sau mai multe comenzi; dacă le includem între marcatorii de comentariu, programul le va considera text (comentariu), deci nu le va executa.

☛ Un paragraf începe întotdeauna cu marcatorul <p> și se termină (normal) cu marcatorul </p> .

☛ Marcatorul <br/> (fără un marcator pereche) este folosit pentru a afișa forțat pe rândul următor (**break line**).

☛ Limbajul WML face diferență între majuscule și minuscule. Este deci obligatoriu să scriem comenzi WML cu litere mici.

☛ WML este perfect adaptat pentru WAP. Acest nou limbaj a fost dezvoltat pentru telefoanele mobile compatibile WAP. Obiectivele sunt asemănătoare cu cele ale limbajului HTML, să permită legături între documente (texte).

#### ☛ Programe pe care le putem folosi:

- 1) WAPtor → editor WML, are și parte de vizualizare (preview)
- 2) M3Gate → program de navigare; arată ca un telefon mobil și permite efișarea site-ului WAP pe ecranul său.
- 3) WinWAP → program pentru vizualizat; interfață modestă, nu arată ca în realitate (pe mobil)
- 4) WAP Pictus → convertște imagini BMP sau JPEG în format WBMP (pentru WAP) (**WAP BitMaP**)
- 5) WAP Draw → program de desenat în format WBMP (obținem imagini de maxim 96x80 pixeli)