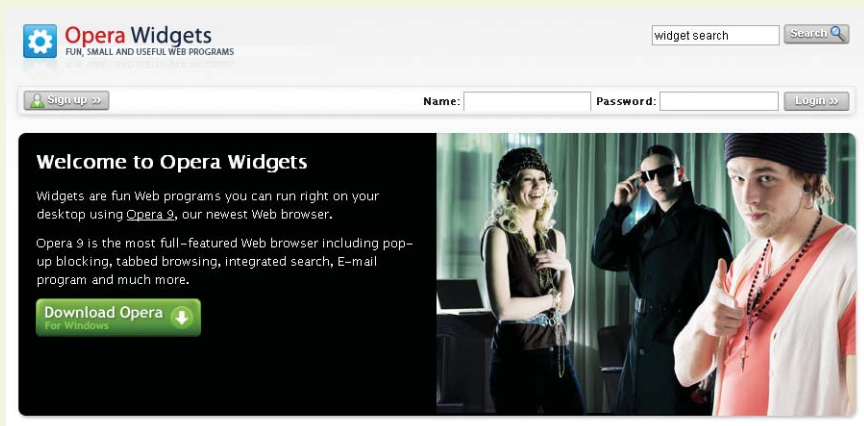


Az Opera új lehetőségei: widgetek

Az Opera egy zárt forrású, de ingyenesen használható böngésző, melyet a norvég Opera Software fejleszt. Az idén kiadott 9.0 változatban jelentek meg (több más újdonság mellett) az úgy nevezett webeszközök (widgetek), melyek kis AJAX (aszinkron kéréseket támogató, Javascripttel segített, XML kommunikációs) programok.

■ Az *AJAX* technológia lehetővé teszi, hogy olyan *webes* alkalmazásokat írjunk, amelyeknél a kliens és szerver közti kommunikáció aszinkron módon történik, s így olyan élményt nyújt a felhasználónak, mintha egy asztali szoftver használna. Beszerzésük egyszerű: Az *Operán* belül *webeszközök/webeszközök* hozzáadása menüre kattintás után bejön az widgets.opera.com/ oldal és itt különböző feltételek szerint válogathatunk közöttük (szerző, típus, ország, népszerűség). A különböző lehetőségek között, jelenleg a játékprogramok a legnépszerűbbek. Ha esetleg egy másik, nem megbízható helyről szereztünk be *widgetet*, és időközben meg gondoltuk magunkat, a telepítés után a biztonság kedvéért még rákérdez a böngésző, hogy meg akarjuk-e tartani az éppen akkor letöltött eszközt. A feltelepített *widgetek* a webeszközök menüpont alatt találhatóak meg, elindításukhoz egyszerűen ki kell választani a megfelelőt a legördülő menüből. A programok egy külön webablakban jelennek meg a *desztopon*, az *Operától* nem teljesen függetlenek, mert, ha bezárjuk a böngészőt akkor az magával rántja az elindított webeszközöket is. Törölni a *widgetek karbantartása...* menü alatt tudunk. Az *Opera Software* ezen eszközök népszerűsítése érdekében, és közösségépítés céljából különös nyereseményeket ajánl fel *webeszköz-fejlesztőknek*. A jelenlegi



1. Lista A config.xml fájl tartalma

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<widget>
  <widgetname>Lathatosag</widgetname><!-- Program neve -->
  <description><!-- Program leírása -->
    Az első widgetem!
  </description>
  <width>130</width><!-- A megjelenő ablak maximális
  <!-- szélessége -->
  <height>100</height><!-- és magassága -->
  <author><!-- Készítő adatai -->
    <name>Fekete Imre</name><!-- Készítő adatai -->
  </author>
  <id><!-- A programhoz tartozó egyedi azonosító, mely három
  <!-- részből adódik össze: a hosztnév, a hoszt névnel megadott
  <!-- tartományban egy egyedi név, és a megjelenés dátuma
  <!-- év-hónap formában (ÉÉÉÉ-HH). -->
    <host>pelda.com </host>
    <name>pelda</name>
    <revised>2006-08</revised>
  </id>
</widget>
```

2. Lista A megfelelően formázott HTML fájl

```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Lathatosag</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="opa.css">
  </head>
  <body>
    <div id="torzs">
      Hello Linuxvilág! <!-- Ez a szöveg fog megjelenni
      ↪ gombnyomás után ->
    </div>
    <p class=gomb id=kapcsoló></p>
  </body>
</html>

```

```

body {
  margin: 0;
  padding: 0;
  background: #ABC;
}
/* "torzsben lévő szöveg elrejtése:"*/
#torzs{
  opacity:0.0;
}

.gomb{
  opacity: 1.0;
  background: transparent url(kepek/gomb1.png) scroll
  ↪ no-repeat 0 0;
  height: 25px;
  width: 75px;
}
body .gomb:active {
  opacity: 1.0;
  background: transparent url(kepek/gomb2.png) scroll
  ↪ no-repeat 0 0;
}

```

versenybe is érdemes benevezni, mert 1000 euró a nyeremény, országoként. Ezen összeg eléréshez nem kell mást tenni, mint írni egy jó programot, és elérni, hogy az *Opera* oldaláról legalább 1000-szer letöltsék azt. Az alkalmazás milyenségétől függően ez a cél lehet könnyű illetve elérhetetlen cél.

Aki még nem készített ilyet, annak nyújtanék egy kis segítséget: Az általam bemutatott programot csak kiinduló pontnak szánom, melyben egy gomb lenyomása után egy addig láthatatlan (opacity=0) szöveg kiíródik

(vagyis opacity tulajdonsága 1 lesz.) Egy *webeszköz* írásához *HTML*, *CSS* és *Javascript* ismeretre van szükség. A programunk alapja egy *config.xml* nevű konfigurációs *XML* fájl, mely a következőképpen néz ki (1. Lista). Bővebb információ, valamint a *XML* fájl specifikációja a oxine.opera.com/widgets/documentation/widget-configuration.html#config-xml oldalon található.

A következő lépés, hogy felépítsük a programunk vázát, ami egy egyszerű *HTML* fájl, neve: *index.html*. A kinézetét pedig egy stíluslappal

határozzuk meg, ez lesz az *opa.css*, melyben szerepel két 25X75px kép is, melyeket a kepek könyvtárba helyeztem el (2. Lista).

Jelenlegi állapot teszteléséhez egyszerűen rá kell húzni az *Opera* ablakára a *config.xml* fájlt. Ekkor megjelenik kék alapon a gombunk (*gomb1.png*), mely rákattintás idejéig lecserélődik a *gomb2.png*-re. Ha nem adunk meg háttérszínt, akkor csak a gomb jelenik meg, mivel alapesetben a *widget* háttere átlátszó, mely nem válaszol az egér eseményekre, egyszerűen továbbítja azokat az alatta levő alkalmazásnak.

Interaktivitást *Javascript* segítségével adunk a programhoz. Először is tegyük a *HTML* fájl *head* részébe a következőt:

```

<script type="text/javascript"
↪ src="opa.js"></script>

```

Majd pedig a *opa.js* nevű fájlba mentjük el a következőt, melyben egy eseményt rendelünk a kapcsoló nevű gombhoz:

```

window.addEventListener('load',
↪ function(ev){

```

```

  document.getElementById
  ↪ ('kapcsoló').addEventListener
  ↪ ('click',function(ev){
    ;document.getElementById
  ↪ ( 'torzs' ).style.opacity=1;
  }, false);});false);

```

Ezután, ha lenyomjuk a gombot megjelenik az eddig elrejtett szöveg. Remélem ez kis program jó kiindulópont további *widgetek* írásához. Az *Opera* oldalára való feltöltés előtt a webeszközünkhöz tartozó összes fájlt be kell csomagolni egy egyszerű *zip* fájlba, de *zip* helyett *wdgt* kiterjesztés kell kapnia.



Fekete Imre

(imre.fekete@gmail.com)

Programtervező-
matematikusként
végeztem a Debreceni

Egyetemen. A Linuxtól kezdetben idegenkedtem, de ma már csak azt tudom mondani róla, hogy remek rendszer.