

Guida HTML5: introduzione

In questo primo articolo della guida dedicata **all'HTML5**, delineeremo il contesto storico nel quale nasce il linguaggio, differenziando i vari standard, elencando le maggiori novità introdotte e analizzando i principi che regolano l'adozione delle nuove regole.

Questa guida è adatta sia a chi possiede una conoscenza, approssimativa o approfondita che sia, dell'HTML 4.01 o **dell'XHTML**, sia a chi è completamente a digiuno sull'argomento e vuole iniziare a sviluppare pagine che siano moderne, fluide e al passo con i tempi.

Alcuni termini potranno risultare ostici agli avventori ma, quando le lezioni saranno incentrate sulla pratica, anche la teoria acquisterà il suo naturale e fondamentale senso. Iniziamo!

Lo standard HTML5



L'avventura dell'HTML5 inizia nel **2004** quando un gruppo di sviluppatori appartenenti alle più note multinazionali (**Apple, Opera Software, Mozilla Foundation** e successivamente **Google**) si riunirono nel Web Hypertext Application Technology Working Group, o più semplicemente **WHATWG**.

L'intento di questo gruppo fu quello di contrapporsi al **W3C** che aveva, fino a quel momento, dettato gli **standard del web** e che aveva incoronato **l'XHTML2** come vero ed unico successore dell'XHTML.

Le principali critiche mosse dalla comunità di sviluppatori nei confronti dell'XHTML2 riguardavano l'obbligo, da parte dei web developer, di far riferimento ad un nuovo rigido standard **privo di nuove funzionalità** e, parallelamente, **non retrocompatibile**.

Finalmente, dopo tre anni di scontri tra idee contrastanti, il W3C riconobbe valide le obiezioni del

WHATWG e decise di accantonare definitivamente l'**XHTML2** per lavorare, di comune accordo, allo sviluppo di uno standard HTML5.

Ma l'accordo, in questo caso, non era destinato a durare: nel **2012** le loro strade si divisero nuovamente, generando due grandi e distinti filoni dell'HTML5:

- la versione **living language** del **WHATWG**, ovvero quella in continua evoluzione. Nuove funzioni e nuovi elementi vengono continuamente aggiunte alle pagine HTML, che non necessitano di un numero di versione e che non rischieranno mai di divenire obsolete. Se volete conoscere l'attuale stato di avanzamento e le ultime novità di questa versione potete consultare il sito <http://whatwg.org/html>;
- la **versione standardizzata** del **W3C**, ovvero quella che rifinisce e lima la living language fino a comporre uno standard. Il World Wide Web Consortium ha annunciato che la prima, ufficiale, versione dello standard sarà pronta per fine 2014. Nel frattempo potete fare riferimento alla **Candidate Recommendation** pubblicata all'indirizzo <http://www.w3.org/TR/html5/>;

Le novità introdotte



Le novità introdotte dall'HTML5 possono essere divise in due significativi gruppi:

- le **novità del markup** - che comprendono tutti gli elementi aggiunti, a completezza del poco chiaro
, per definire tutti le parti del layout di un moderno sito web. Tra questi, elementi strutturali quali , , , , ed elementi "multimediali" come e . È stato anche introdotto l'outline, ovvero l'algoritmo che struttura gerarchicamente una pagina come se fosse l'indice di un libro diviso in capitoli. Per finire anche i più piccoli dei dati trovano spazio in significativi tag come e .
- le **novità API** - le interfacce con cui l'utente interagiva, finalmente, non vengono più ignorate anzi, oltre ad essere documentate, vengono arricchite da: **canvas**, **drag-n-drop**,

applicazioni offline, geolocalizzazione.

I 3 principi chiave dell'HTML5



L'HTML5 è, ed è stato, sviluppato seguendo alcune chiare linee guida:

- **don't break the web** - ovvero nessuna nuova regola deve interferire con il corretto funzionamento di una pagina sviluppata in precedenza. Questo principio si discosta completamente da quello dell'XHTML2 che, contrariamente, imponeva un immediato e drammatico cambiamento nello scrivere codice. La filosofia dell'HTML5 è differente: tutto ciò che era valido in HTML 4.01 è valido in HTML5;
- **pave the cowpaths** - ovvero è preferibile introdurre le sperimentazioni già adottate con successo dalla maggioranza degli utenti, piuttosto che proibire o inventare nuove funzionalità;
- **be practical** - ovvero le modifiche devono avere un riscontro pratico: devono nascere da un'esigenza degli utenti/sviluppatori e devo produrre un miglioramento significativo;

Gli strumenti

Ora, prima di procedere, di che strumenti necessitiamo per poter scrivere e visualizzare codice HTML5? L'HTML5, proprio come i suoi predecessori, può essere sviluppato tramite due categorie di software dall'ampia gamma:

- **text editor**: dai semplici **Notepad** (Windows) e **Textedit** (Mac OS) integrati nel sistema operativo, ai più specifici [SublimeText](#) (Windows & Mac OS) e [TextMate](#) (Mac);
- **design tools**: come **Adobe Dreamweaver** (Windows & Mac OS) e **Microsoft Expression Web** (Windows);

Per visualizzare correttamente le pagine che andremo a creare possiamo utilizzare qualsiasi

browser di ultima generazione. Tra essi vi sono: **Microsoft Internet Explorer 9, Mozilla Firefox 3.5, Google Chrome 8, Safari 4, Opera 10.5**. Ovviamente nel corso di questa guida ci occuperemo anche di rendere compatibili le nostre creazioni con browsers più datati, tramite collaudati escamotage.

Conclusione



Capire le dinamiche fino a qui descritte è, anche se può non sembrarlo, assolutamente necessario. Capire che l'**HTML5** è un **linguaggio vivo**, in continuo movimento, ci permette di entrare nella giusta **filosofia di sviluppo**. Così facendo, eviteremo di restare impigliati in obsolete rigidità pur mantenendo un elevato grado di compatibilità con i supporti meno recenti.

Nel corso del **prossimo articolo** ci occuperemo di capire qual è l'attuale stato di compatibilità tra l'HTML5 e i differenti browser. In particolare, vedremo come aggirare alcune restrizioni imposte da Microsoft Internet Explorer che, solo dalla versione 9, è in grado di visualizzare correttamente pagine HTML5.

Inoltre creeremo la nostra prima pagina in HTML5, focalizzandoci su: definire il doctype, il linguaggio e il charset, collegare fogli di stile e javascript.

Indice della guida HTML5

GUIDA HTML5: GLI ARTICOLI

- 1) [Guida HTML5: Introduzione](#)
- 2) [Guida HTML5: la prima pagina](#)
- 3) [Guida HTML5: la struttura](#)
- 4) [Guida HTML5: Immagini e outlines](#)
- 5) [Guida HTML5: nuovi elementi semantici](#)
- 6) [Guida HTML5: i form – Parte 1](#)
- 7) [Guida HTML5: i form – Parte 2](#)

- 8) [Guida HTML5: i form – Parte 3](#)
- 9) [Guida HTML5: i form – Parte 4](#)
- 10) [Guida HTML5:i tag audio e video – parte 1](#)
- 11) [Guida HTML5:i tag audio e video – parte 2](#)
- 12) [Guida HTML5: I player video](#)
- 13) [HTML5: Il Canvas – Parte 1](#)
- 14) [Guida HTML5: Il Canvas - Parte 2](#)
- 15) [HTML5: Il Canvas - Parte 3](#)
- 16) [HTML5: Il Canvas - Parte 4](#)
- 17) [HTML5: Web storage](#)