Ένα Απλό Παράδειγμα SGML

Matt Welsh, mdw@cs.cornell.edu v1.0, 28 Μαρτίου 1994

Αυτό το κείμενο αποτελεί ένα σύντομο παράδειγμα χρήσης του Linuxdoc-SGML DTD. (Σ.τ.Μ. Αποτελεί μετάφραση αλλά και προσαρμογή στα ελληνικά δεδομένα του αρχικού κειμένου που περιλαμβάνεται στα sgml-tools. Προκόπης Προκοπίδης, prokops@hellug.gr, Σεπτέμβριος 1999)

Contents

1 Εισαγωγή

Αυτό είναι ένα παράδειγμα SGML με τη χρήση του Linuxdoc-SGML DTD. Μπορείτε να το μορφοποιήσετε χρησιμοποιώντας την εντολή

```
% sgml2html example.sgml
```

που θα παραγάγει HTML σελίδες. Μπορείτε επίσης να παραγάγετε LaTeX, .txt και GNU info αρχεία. (Σ.τ.Μ. Με ορισμένους περιορισμούς για τα Ελληνικά. Η μετατροπή σε HTML δουλεύει χωρίς κανένα πρόβλημα και στα Ελληνικά.)

2 Ο κώδικας

Εξετάζοντας τον κώδικα από αυτό το αρχείο θα μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε πολλές από τις δομές του Linuxdoc-SGML. Θα πρέπει επίσης να διαβάστε το *Linuxdoc-SGML User's Guide*, στο αρχείο `guide.sgml` που περιλαμβάνεται στη διανομή των sgml-tools.

Ο κώδικας, όπως θα δείτε, μοιάζει με τον κώδικα του LaTeX. Οι παράγραφοι χωρίζονται με κενές γραμμές, οι μακροεντολές περικλείονται σε αγκύλες. Πρόκειται για αρκετά απλό κώδικα.

3 Μερικά παραδείγματα

Ακολουθούν παραδείγματα ορισμένων πραγμάτων που θα χρειαστείτε στον κώδικα. Πρώτα ας κατεβούμε σε μια υποενότητα:

3.1 Αυτή είναι μια υποενότητα

Όπως λέει και ο τίτλος της. Προσέξτε ότι είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσετε την εντολή `p` για να αρχίσετε το κυρίως μέρος της ενότητας, μετά από την εντολή `sect1`. Ακολουθεί μια ανθυποενότητα:

3.1.1 Αυτή είναι μια ανθυποενότητα

Ωραία. Έχετε στη διάθεσή σας 5 επίπεδα ενοτήτων. Χρησιμοποιήστε τις εντολές `sect`, `sect1`, `sect2`, `sect3`, και `sect4` για να τα εκμεταλλευτείτε. Αυτό το κείμενο χρησιμοποιεί το στυλ κειμένου `article (άρθρο)`, που είναι κατάλληλο για HOWTO και άλλα παρόμοια κείμενα το στυλ `report (τεχνική αναφορά)` που περιλαμβάνει την εντολή ενότητας `chapt (κεφάλαιο)` θα πρέπει να το χρησιμοποιείτε για τα κείμενα του Linux Documentation Project.

3.2 Κείμενο που χρησιμοποιείται ως παράδειγμα

Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι, καθώς συνεχίζετε το γράψιμο, θέλετε να ενσωματώσετε στο κείμενό σας τον κώδικα, την είσοδο, ή την έξοδο ενός προγράμματος. Σε τέτοιες περιπτώσεις χρησιμοποιήστε τα "περιβάλλοντα" `code` ή `verb`, περικλείοντάς τα σε ένα περιβάλλον `tscreen`, όπως στο παράδειγμα:

```
This is an example for environment verb.
```

Επίσης:

```
This is an example for environment code.
```

Το περιβάλλον `tscreen` απλώς ορίζει μικρότερο μέγεθος γραμματοσειράς και φροντίζει για τη σωστή στοίχιση. Δεν είναι απαραίτητο για τη χρήση των `verb` ή `code`, πάντως εγώ σας το συνιστώ.

Το κείμενο *Linuxdoc-SGML User's Guide* εξηγεί ποιους ειδικούς χαρακτήρες μπορείτε και ποιους δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στα περιβάλλοντα `verb` and `code`.

3.3 Παραπομπές σε άλλα σημεία του κειμένου

Θέλετε και παραπομπές σε άλλα σημεία του κειμένου; Αυτή η ενότητα έχει μαρκαριστεί με την εντολή `label`. Χρησιμοποιώντας την εντολή `ref` θα δημιουργήσετε μια παραπομπή, όπως στο παράδειγμα "Δείτε την Ενότητα 3.3 () για περισσότερες πληροφορίες".

Για την ώρα οι παραμπομπές δε δουλεύουν κατά τη μετάφραση (με τη χρήση του `groff`) σε απλό ASCII κείμενο. Δουλεύουν σωστά όταν παράγετε LaTeX ή HTML.

3.4 Χρήση των γραμματοσειρών

Αν θέλετε γραμματοσειρές, έχουμε κι απ' αυτές. Φυσικά δε θα τις βλέπετε στο απλό κείμενο ASCII, αλλά θα εμφανιστούν όλες στα διάφορα φορμάτ που θα παραγάγετε: **boldface (έντονα)**, *emphasis (για έμφαση)*, sans serif (χωρίς ουρές), *slanted (πλάγια)*, `typewriter (γραφομηχανής)`, and *italics ("ιταλάκια")*.

3.5 Λίστες

Οι λίστες είναι επίσης εύκολες. Απλώς χρησιμοποιήστε το στοιχείο `itemize` με τις εντολές `item` όπως εμφανίζονται παρακάτω:

- Αυτή είναι μια λίστα.
- Τίποτε το φοβερό εδώ.
  - Επίσης υποστηρίζονται πολλαπλά επίπεδα.
  - Και πάλι, καμιά έκπληξη.

  1. Οι αριθμημένες λίστες με τη χρήση του `enum` επίσης δουλεύουν.
  2. Το περιβάλλον περιγραφής, με τη χρήση των `descrip` και `tag` είναι επίσης διαθέσιμο, όπως φαίνεται κι εδώ.

  Πρώτο στοιχείο.
  Να ένα στοιχείο.

  Δεύτερο στοιχείο.
  Να κι άλλο ένα.

  Τρίτο στοιχείο.
  Πάμε και για το τρίτο.

- Και για κερασάκι στην τούρτα, ένα τελευταίο στοιχείο.

Καλύψαμε σχεδόν καθετί που χρειάζεστε για να ξεκινήσετε με τ ο γράψιμο κειμένων SGML χρησιμοποιώντας το `linuxdoc-sgml` DTD. Σας παρακαλώ να με ειδοποιήσετε αν νομίζετε ότι κάτι πρέπει να αλλάξει ή να προστεθεί σε αυτό το κείμενο.