

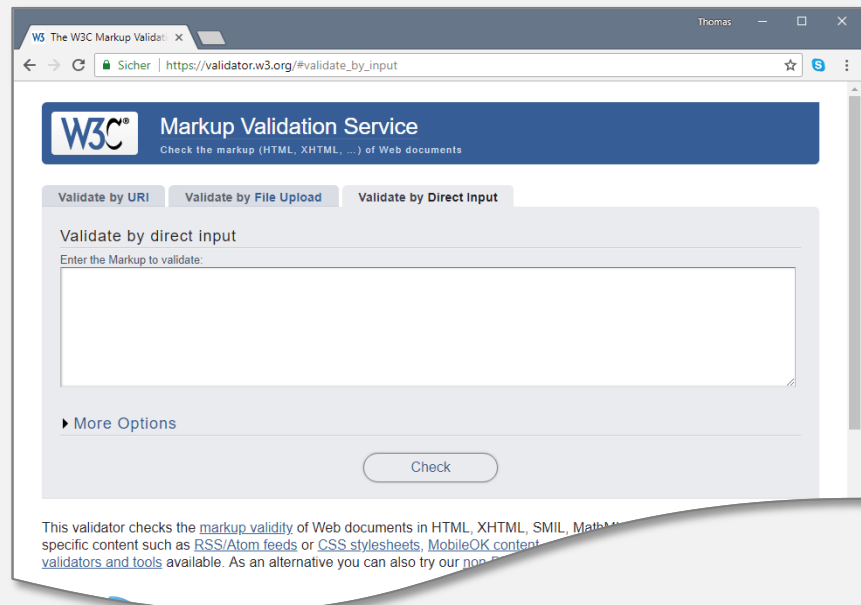
HTML Code wird in der Regel von einem Browser interpretiert. Jeder Browser hat seine Eigenheiten – Firefox ist nicht Chrome – Chrome ist nicht Edge usw. Manche Elemente oder Attribute gibt es nur für bestimmte Browser. Wir wollen aber für alle schreiben. Wie können wir nun sicher sein, dass unser Code richtig ist? Dafür gibt es das W3C. Das W3C Konsortium entwickelt Standards und Richtlinien für das Web. Die meisten Browser-Entwickler halten sich an diese Richtlinien.

Wie können wir nun aber sicher sein, dass unser Code richtig ist?

Dafür hat das W3C auf seiner Website ein **Markup Validation Service** (Prüfungsdienst, Validator) eingerichtet.

Auf www.w3.org findet man auch weitere Prüfdienste wie z. B. für CSS oder einen Link Checker.

Der HTML-Validator bietet drei Möglichkeiten an um den HTML Code zu überprüfen.



<https://validator.w3.org>



Validate by URI Man gibt die Adresse zu einem Online Dokument an.

Validate by File Upload..... Hier ladet man das HTML Dokument hoch.

Validate by Direct Input..... Man kopiert den HTML Code ins Textfeld.

Check

Nach einem Klick auf Check wird der Code überprüft und man bekommt einen umfangreichen Bericht.

- Error** End tag `<h2>` seen, but there were open elements.
From line 10, column 27, to line 10, column 31

ein Stelle `</h2>` `</bod`



Error bedeutet Fehler und muss unbedingt korrigiert werden!

Document checking completed.

Source

```

1. <!doctype html>↵
2. <html lang="de">↵
3.   <head>↵
4.     <meta charset="utf-8">↵
5.     <title>Übungen 4.3</title>↵
6.     <meta name="author" content="Thomas Maier">↵
7.     <meta name="date" content="2018-04-26">↵
8.   </head>↵
9.   <body>↵
10.    <h1>Führerschein Stelle</h2>↵
11.  </body>↵
12. </html>

```



Übung A: HTML Code validieren

- Überprüfe den HTML Code von der **Übung 2.2 A: Ein Inhaltsverzeichnis**.
- Erstelle einen Screenshot vom Prüfergebnis.



Screenshots erstellt man durch einen Klick auf die Druck Taste deiner Tastatur. Hilfreiche Tools um Screenshots zu erstellen sind das **Snipping Tool** oder **Skitch**.