



ユーザーインターフェース

カーソルの種類 (cursor)

カーソルの種類を指定するプロパティ。

auto (状況に応じてブラウザがカーソルの種類を決定する。デフォルト。)

crosshair (十字型のカーソル。)

pointer (リンクを示すポインターカーソル。)

default (プラットフォーム依存。矢印が多い。)

move (対象が移動可能なことを示すカーソル。)

e-resize

ne-resize

nw-resize

n-resize

se-resize

sw-resize

s-resize

w-resize

(ウィンドウなどの辺が移動可能な事を示すカーソル。)

text (I字型カーソル。)

wait (時計や砂時計のプログラムがビジー状態を表すカーソル。)

help (疑問符やバルーンのカーソル。)

progress (矢印付きの時計や砂時計や回転するビーチボールのような処理進行中を表すカーソル。)

@mediaルール（出力メディアの特定）

出力するメディアを特定するために利用する。セレクトアとして使用する。

各メディアにとって最適なスタイルには違いがあるため、出力メディアを特定しておくことで、各メディアに対応したスタイルを自動的に適用することができる。

all（全てのメディア。）

screen（PCディスプレイ。）

print（印刷出力、印刷プレビュー込み。）

aural（音声出力、音声ブラウザなどの音声合成装置。）

brille（視覚障害者向けPCディスプレイ出力。）

embossed（点字出力。）

tv（テレビ。）

projection（プロジェクター。）

handheld（携帯端末、PDA。）

tty（携帯電話など。）

例) **@media print {**

}

複数指定する場合は、カンマで区切り指定する。

@importルール（外部スタイルシートの参照）

外部スタイルシートを読み込むために利用する。

@importは、ソースの最初か、**@charset**の直後に記述しなければならない。

<URI>（**url()**で指定する。） 例) **@import url("./css/sample.css");**

urlの後に半角空白を空け、**@media**のタイプを指定する事が出来る。タイプを複数指定する場合は、カンマで区切り指定する。

@charsetルール（文字コードセットの特定）

外部スタイルシートの文字コードを特定するために利用する。

スタイルシートの一番最初に記述する。

複数の@charsetを指定してはならない。

text（" "内に指定する。） 例）@charset "Shift_JIS;"

文字エンコードの種類

- **Shift-JIS**
日本のパソコンで広く使われている8ビットコード。Shift_JISは半角カナ文字などを収めるため、8ビット+8ビットの構成に振り直してある。
- **EUC-JP**
UNIX上で日本語を扱うために開発された8ビットコード。HTTPサーバの多くはUNIXで動いているので、CGIプログラム等で日本語を処理する際にこれが使われる。Shift_JISでは、表現出来ない文字を表示する際に利用。複数バイトの文字を扱う文字コードの枠組みで、日本語だけでなく複数バイト言語の各国の文字コードが規定されている。
- **ISO-2002-JP**
ASCIIコードと同等の7ビットコードとして設計されている。「JISコード」と呼ばれ、多くは電子メールで利用されている。
- **UTF-8 (Unicode)**
すべての文字を16ビット(2バイト)で表現し、1つの文字コード体系で多国語処理を可能にしようとするもの。世界の主要な言語のほとんどの文字を収録している。2バイト表記では最大65536文字しか収録できないため、中国語・日本語・韓国語の全ての文字を収録できない。そのため、Unicode全体は4バイトで定義されている。

EUC-JP 日本語1文字が2バイト

UTF-8 日本語1文字が主に3～4バイト

データ量としては、UTF-8はEUC-JPの1.5倍くらいになる。

データ互換方式としてはUTF-8の方が優れていて、XHTML標準エンコードとなっている。