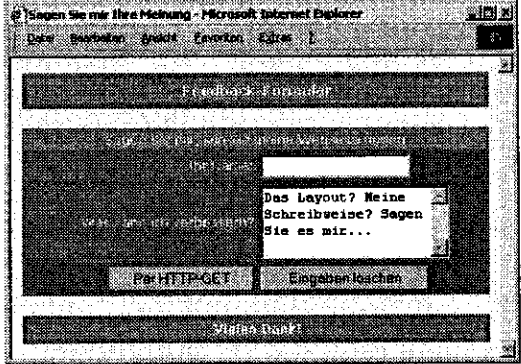


Beispiel: ..\Kap11\FeedbackForm2.html

Das Feedback-Formular wird um zwei Schaltflächen erweitert, um die Daten abzusenden und die Eingabefelder wieder auf die Ausgangswerte zurückzusetzen. Da Sie HTTP-GET zum Versenden der Formulardaten verwenden, können Sie die übertragenen Daten aus der URL ermitteln.

Betätigen Sie ohne weitere Eingaben die Schaltfläche PER HTTP-GET, erhalten Sie die folgende URL:



http://xyzurl.com/?Name=&Wuensche=Das+Layout%3F+Meine+Schreibweise%3F+Sagen+Sie+es+m
ir...%0D%0A+++++++&LosGehts=Per+HTTP-GET

- ☑ An die URL werden, durch ein Fragezeichen getrennt, die Formulardaten angehängt.
- ☑ Da sich im Eingabefeld Name keine Daten befinden, wird nur der Text Name= an die URL angehängt.
- ☑ Der Inhalt des mehrzeiligen Eingabefeldes wird durch das Zeichen `&` angefügt. Leerzeichen werden durch das Zeichen `+` gekennzeichnet. Zeilenumbrüche werden durch die hexadezimalen Werte `%0D%0A` kodiert. Die vielen `+`-Zeichen werden dadurch erzeugt, dass dem Eingabefeld noch eine Leerzeile hinzugefügt wurde (automatisch) und diese genau 20 Zeichen entspricht.
- ☑ Sie können in einem Formular mehrere Submit-Schaltflächen verwenden. Über deren Attribut name können Sie diese unterscheiden. Der letzte Parameter der URL bezieht sich auf den Namen der Submit-Schaltfläche LOSGEHTS und deren aktueller Beschriftung.

Die Submit-Schaltfläche erhält zusätzlich einen Namen. Dadurch können Sie über verschiedene Schaltflächen unterschiedliche Reaktionen bei der Bearbeitung der Formulardaten erreichen.

```
<tr>
  <td width="50%" align="right">
    <input type="submit" name="LosGehts" value="Per HTTP-GET">
  </td>
  <td width="50%">
    <input type="reset" value="Eingaben l&ouml;schen">
  </td>
</tr>
```

Konfigurierbare Schaltflächen

Über den Tag `<button>` können Sie ebenfalls Schaltflächen erzeugen. Diese haben den Vorteil, dass Ihnen mehr Konfigurationsmöglichkeiten angeboten werden.

<pre><button name="" value="" type=""> Inhalt </button></pre>	<p>Über den Tag <code><button></code> definieren Sie eine Schaltfläche. Weisen Sie ihm über das Attribut name einen Namen und über das Attribut value einen Anzeigetext zu (wird von den Browsern ignoriert). Innerhalb des Tags müssen Sie deshalb einen (formatierten) Text und/oder eine Grafik zur Beschriftung der Schaltfläche einsetzen.</p> <p>Als Werte des Attributs type können Sie button, submit und reset verwenden. Während Sie bei Verwendung des ersten Typs der Schaltfläche eine Funktionalität über JavaScript hinzufügen müssen, arbeiten die beiden letzten Typen nach der bekannten Weise.</p>
---	---

Beispiel

```
<button name="kaufen" type="submit">
  
</button>
```