**فصل سوم**

**آشنایی با ابزار، برنامه ها و افزونه های مورد استفاده قرار گرفته شده**

**3-1 Figma**

**1-1-3 فیگما چیست؟**

امروزه طراحی سایت با وجود برنامه‌­های متنوع و توسعه روزافزون نرم ­افزارها کاملا متحول شده است و با چیزی که در گذشته طراحی سایت نام داشت، تفاوت قابل توجهی دارد. از میان تغییرات بوجود آمده در مورد طراحی وب می­توان به دو موضوع طراحی رابط ­کاربری و طراحی تجربه­ کاربری که به اصطلاح UI و UX نامیده می­شود، اشاره کرد. توجه و حساسیت در مورد طراحی UI و UX از موارد ابتدایی است که می­تواند موجب موفقیت یک پروژه در دنیای تجارت الکترونیک شود. نرم افزارهای ­ طراحی UI و UX گستردگی و تنوع زیادی دارند اما تنها تعداد محدودی از آنها مورد تایید طراحان وب هستند. در این مقاله قصد داریم به سراغ یکی از برترین برنامه‌­های طراحی UI و UX یعنی فیگما برویم و همه چیز را در مورد آن بررسی کنیم. پس در ادامه همراه با ما باشید تا ببینیم فیگما چیست و چرا اکثر طراحان رابط کاربری از آن استفاده می‌کنند.



**لوگو نرم افزار Figma**

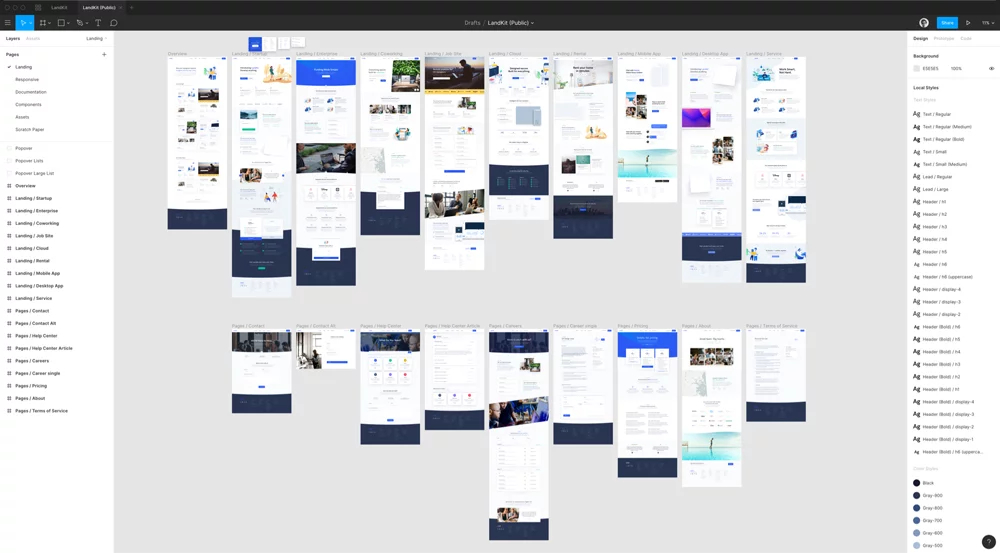
برنامه فیگما یک نرم ­افزار برای طراحی UI و UX است. به­‌طور عمومی این برنامه یک نرم ­افزار رایگان و مبتنی بر فضای ابری است که قابلیت نصب بر روی سیستم ­عامل­های ویندوز و مک را دارد و همچنین قابل اجرا بر روی مرورگر نیز می­باشد. تشکیل تیم‌­های چندمنظوره طراحی یکی از قابلیت­هایی است که وجود فضای ابری در این برنامه ایجاد کرده است.

تشکیل تیم­ های طراحی یکی از مزایای اصلی استفاده از برنامه فیگما است که می­توان به وسیله آن در وقت و هزینه صرفه جویی و کار طراحی را جذاب و لذت بخش کرد. فیگما همچنین قابلیت کامنت گذاری برای همکاران یک تیم را فراهم می‌­کند و به وسیله آن می‌­توان در پروفایل همکاران وارد و صفحه مانیتور آنها را مشاهده کرد.

قابلیت Version Control یکی دیگر از مزایای استفاده از برنامه فیگما است که به‌­وسیله آن می­توان در هر مرحله­‌ای از طراحی به مرحله قبل برگشت و مورد مربوطه را تغییر یا اصلاح کرد.

ساخت اجزا و یا Componentsها یکی دیگر از مزایای برنامه فیگما محسوب می­گردد. به­‌وسیله این قابلیت می‌­توان با ساخت اجزا و ترکیب کردن آنها اشکالی را به­‌وجود آورد و ذخیره کرد و در زمان نیاز از این اجزا استفاده نمود.

**2-1-3 متد‌های استفاده از فیگما**



**طراحی UI وبسایت در نرم افزار فیگما**

به­‌منظور استفاده از برنامه فیگما می‌­توان از روش نصب نرم ­افزار و یا نسخه تحت وب استفاده کرد. برای نصب نرم­ افزار فیگما باید با استفاده از فیلترشکن به سایت فیگما مراجعه کرد و با دانلود نسخه مربوط به ویندوز و یا سیستم ­عامل مک مراحل بعدی نصب را انجام داد. نسخه تحت وب این برنامه از طریق وبسایت فیگما و با استفاده از سرویس‌های تغییر آی پی قابل دسترس است.

**3-1-3 آموزش نرم افزار فیگما**

در حالت کلی با مشاهده اولیه برنامه گزینه­‌های مربوط به Search ، Recent ، Plugins ، Draft را می­بینیم. با استفده از Search می­‌توان فایل‌های موجود و افرادی که در حال فعالیت هستند را جستجو کرد. گزینه Recent مربوط به فایل‌هایی است که اخیرا کار و انجام شده‌­اند و گزینه Plugins مرتبط با افزونه­‌هایی است که نصب کرده‌­ایم. گزینه آخر یعنی Draft پروژه‌­های فعالی که در جریان داریم را نشان می­‌دهد.

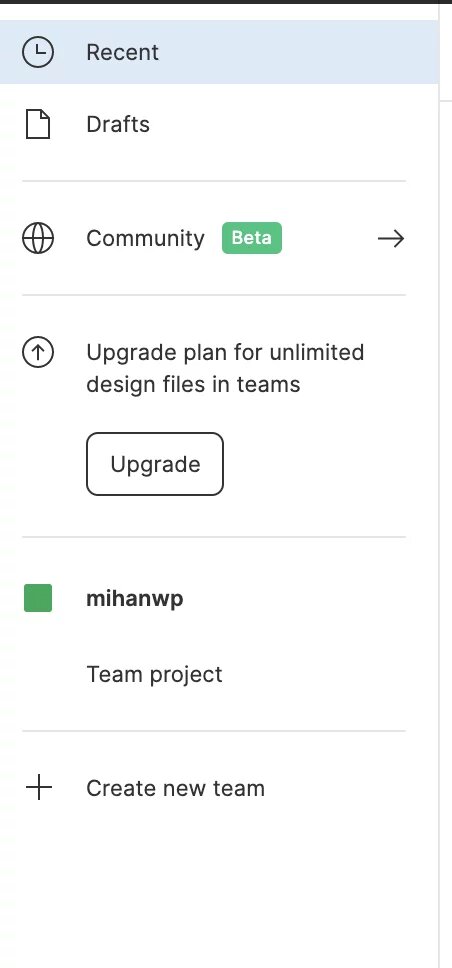
برای تشکیل تیم باید از گزینه موجود در گوشه پایین و سمت راست استفاده کرد. باید در نظر داشت که تشکیل تیم با یک همکار در فیگما رایگان است اما اگر تعداد همکاران افزایش یابد باید هزینه مربوطه نیز پرداخت گردد.

به‌­منظور شروع و راه‌­اندازی پروژه باید روی آیکون بعلاوه موجود در داخل Draft یا آیکون بعلاوه در گوشه سمت راست بالا و گوشه سمت چپ بالا کلیک کنیم. پروژه شروع شده در ابتدا نام خاصی ندارد باید برای آن کار نام‌گذاری را انجام داد.

**4-1-3 معرفی بخش‌ها و ابزارهای فیگما**

در ابتدا صفحه­ای که مشاهده می­کنیم شامل چند بخش است. در قسمت بالا نوار ابزار قرار دارد و شامل گزینه­های مربوط به منو، Tools ، Frame ، Pen و Pencil و متن است. در گوشه بالا و سمت راست تصویر پروفایل مربوط به خود را مشاهده می­‌کنیم و در صورت وجود تیم می­توان پروفایل همکاران را نیز مشاهده کرد. گزینه Share در کنار تصویر پروفایل قرار دارد و با کلیک بر روی آن امکان به اشتراک گذاری پروژه فراهم می‌­گردد و در کنار Share آیکون مربوط به نمایش پروژه‌ه­ایی که ساخته­‌ایم قرار دارد. قسمت ستون سمت راست مربوط به تنظیمات و ویژگی­های اشکالی است که رسم می­کنیم و ستون سمت چپ مربوط فریم‌ها و لایه­‌ها است.

برای شروع کار طراحی در پروژه‌ه­ایی که ایجاد کرده‌­ایم در ابتدا باید یک آرت‌بورد یا فریم ایجاد نماییم. با استفاده از گزینه مربوط به فریم در نوار ابزار بالا می­توان آرت‌بورد یا فریم با اندازه صفحه نمایش موبایل، تبلت و… ایجاد نمود و پس از تایید نوع فریم می­‌بایست کار نام‌گذاری مربوط به آن را انجام داد.



**بخش های اولیه فیگما**

**5-1-3 Tools یا ابزارها در منوی بالا**

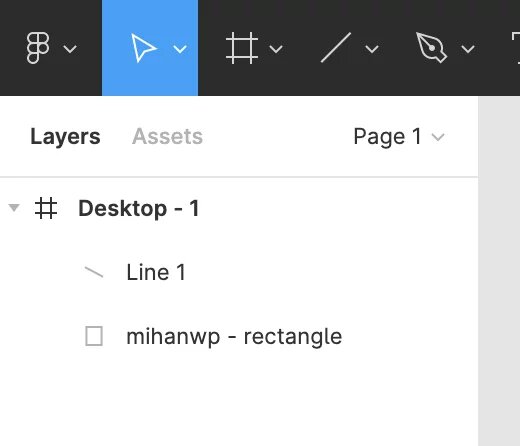
با استفاده از ابزارها می­‌توان اشکالی را در داخل فریمها ایجاد نمود. ابزارهای موجود در این قسمت به ترتیب شامل چهارضلعی، خط، فلش، دایره، چند ضلعی و ستاره و عکس می‌­باشد. تنظیمات و تغییرات مربوط به ویژگی‌های این ابزارها در ستون سمت راست قرار دارد و به‌وسیله تنظیمات می­‌توان موقعیت، اندازه، میزان تیزی در گوشه‌­ها و برخی خصوصیات دیگر را تغییر داد. در اینجا باید گفت اعدادی که در تنظیمات ستون سمت راست قرار دارند با نمادهای ریاضی هماهنگ هستند و می­توان با استفده از چهارعمل ابتدایی ریاضی آنها را تغییر داد.

از برخی خصوصیاتی که در ستون دیزاین قابل تغییر هستند می­توان به گرد کردن گوشه‌­ها در چهارضلعی با استفاده از corner radius، بریدن قسمتی از دایره توسط Arc ، ایجاد دورخط یا stroke، تغییر دادن میزان شفافیت و تغییرات زاویه­‌ای اشاره کرد.

گفتنی است که در هنگام رسم اشکال در داخل فریم با پایین نگه داشتن کلید Shift می­توان شکل‌هایی با اضلاع یکسان رسم نمود و این مورد در هنگام چرخاندن و تغییرات زاویه نیز صادق است.

**6-1-3 کاربرد لایه‌­ها در برنامه فیگما**

ستون مربوط به لایه­‌ها در سمت چپ برنامه قرار دارد. در این قسمت در ابتدا نام مربوط به فریم را مشاهده می­کنیم و در زیر فریم لایه‌­ها را به ترتیب از جدیدترین لایه در بالا می­بینم. با انتخاب لایه از این قسمت شکل مربوط به آن نیز در داخل فریم فعال می­‌شود. ترتیب لایه‌ها را می­توان با کلیک و درگ کردن و کلیدهای میانبر آن تغییر داد. با استفاده از کلید Shift امکان انتخاب چند لایه به طور هم‌زمان فراهم می‌ گردد.



**کاربرد لایه‌­ها در برنامه فیگما**

**3-1-7 انجام عملیات بولین در داخل فیگما**

شکلهایی که در داخل فریم‌ها رسم می­‌گردند و باهم در تماس هستند یا نقطه اشتراک دارند با استفاده از گزینه بولین در بالای فریم قابل تغییر هستند. گزینه‌­های مربوط به منوی بولین به ترتیب شامل ترکیب کردن یا Union Selection ، تفریق کردن یا Subtract ، اشتراک گرفتن یا Intersect و حذف نقطه اشتراک یا Exclude است. با استفاده از اعمال بولین راه ایجاد و ترسیم اشکال خلاقانه برای ما فراهم می ‌گردد.

**8-1-3 ابزارهای Pen ، Pencil و Blend در منوی بالا**

کاربرد ابزار Pen برای همه کسانی که با نرم­افزارهای گرافیکی کار کرد‌ه­اند مشخص است. به وسیله این ابزار می‌­توان گره و خط ایجاد نمود و در صورت کلیک و درگ کردن خط رسم ما به منحنی تبدیل می‌­گردد. در صورت اتصال نقطه ابتدایی به انتهایی یک شکل هندسی یا منحنی رسم می­‌گردد و می­توان از منوی دیزاین در سمت راست تغییرات لازم را بر روی آن انجام داد.

Pencil ابزار دیگری است که در صورت کلیک و درگ کردن قابلیت رسم شکلهایی با گره­‌های زیاد و حالت نرم را فراهم می‌­کند و با استفاده از ابزار Blend نیز کار مربوط تغییر دادن دستگیره­‌های گره‌­ها انجام می­گردد.

**9-1-3 کاربرد ابزار متن در برنامه طراحی فیگما**

به­‌طور کلی کاربرد ابزار Text یا متن برای همه ما مشخص است و بوسیله آن می­توان کار نوشتن متن را انجام داد. با انتخاب ابزار متن و کلیک کردن در داخل فریم مجموعه خصوصیات و ویژگی‌­ها در ستون سمت راست نمایان می­‌گردد که از میان همه این‌ها می­‌توان به نوع فونت، اندازه فونت، فاصله خطوط و غیره اشاره کرد.

طبیعتا برای طراحی منوها و بخش‌های مختلف سایت و یا اپلیکیشن موبایل خود نیاز به این بخش خواهید داشت. البته در نسخه تحت وب این نرم‌افزار امکان استفاده از متون فارسی وجود ندارد.



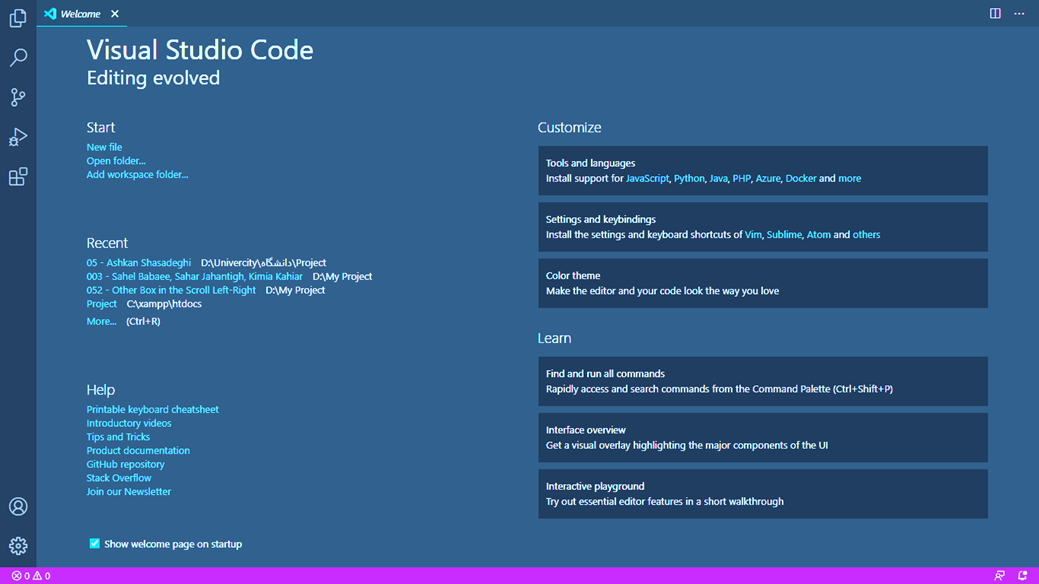
**کاربرد ابزار متن در برنامه طراحی فیگما**

**10-1-3 نتیجه گیری**

در این مقاله سعی کردیم که برنامه طراحی رابط کاربری فیگما را به­‌طور مختصر معرفی کنیم و قسمت­های مختلف و نحوه کار با این برنامه را تا آنجایی که امکان بود تشریح کنیم. باید در نظر داشت که نرم ­افزار فیگما یکی از بهترین برنامه‌­ها در طراحی رابط کاربری است و با مجموعه ویژگی­‌هایی که دارد در چند وقت اخیر موجب کوچ بسیاری از طراحان از برنامه‌­های دیگر نظیر Adobe XD به فیگما شده است.

**2-3 Visual Studio Code**

**1-2-3 VS Code چیست؟**

**3-1-1 نمای اصلی و خوش آمدگویی Visual Studio Code**

ویژوال استودیو کد (Visual Studio Code یا به اختصار VSCode) یکی از ویرایشگرهای کد بسیار محبوب می باشد که توسط ماکروسافت ایجاد و نگهداری می شود. پشتیبانی VSCode از زبان های برنامه نویسی بسیار گسترده است و زبان هایی مانند PHP و JavaScript و HTML و CSS و ASP.NET و Java و بسیاری از زبان های دیگر را پشتیبانی می کند. همچنین قابلیت شخصی سازی بالای این ویرایشگر باعث شده است تا صدها افزونه (extension) برای آن ساخته شده و در market آن قرار بگیرد. این افزونه ها باعث افزایش بازده کاری شما و همچنین ساده تر شدن فرآیند توسعه خواهند شد. به طور مثال بنده در این صفحه در مورد یکی از این افزونه ها به نام Xdebug صحبت کرده ام که اشکال زدایی (debuggin) برنامه های PHP را بسیار آسان می کند.

نکته ی جالب اینجاست که ویژوال استودیو کد نه تنها مناسب افراد مبتدی و تازه کار است، بلکه افراد با تجربه نیز می توانند از آن برای پیاده سازی پروژه های بسیار بزرگ استفاده کنند. همین مسئله باعث شده است که برخی افراد VSCode را یک IDE بدانند. تفاوت IDE ها و ویرایشگرها (code editor) در این است که IDE ها همانطور که از نامشان مشخص است (Intergrated Development Enviroment یا «محیط توسعه ی یکپارچه») نرم افزارهای بسیار کاملی هستند. این نرم افزارها تمام ابزار مورد نیاز برای توسعه را در خود دارند به همین دلیل «یکپارچه» خوانده می شوند. این محیط توسعه شامل ابزار مورد نیاز برای نوشتن کد، auto complete های بسیار پیشرفته و هوشمند، ابزار کامل اشکال زدایی (debug)، پشتیبانی از انواع فریم ورک ها، انجام خودکار بسیاری از عملیات ها، کامپایل کردن کد و … می باشند که در یک ویرایشگر ساده وجود ندارند.

البته باید اعتراف کرد که VSCode به مرز IDE ها بسیار نزدیک شده است اما اگر به سایت رسمی ماکروسافت برای VSCode مراجعه کنید می بینید که حتی خود ماکروسافت به آن Code Editor می گوید، نه IDE. دلیل این مسئله نیز واضح است؛ ویرایشگر VSCode ویراشگر قدرتمندی است اما تمام این ابزارها را در خود ندارد و برای اضافه کردن قابلیت های مختلف باید از افزونه های مختلف استفاده کنید که به ما می گوید این محیط «یکپارچه» نیست. IDE هایی مانند PHPStorm یا Microsoft Visual Studio (با VSCode اشتباه نگیرید) نرم افزارهای سنگین تری هستند و برخلاف VSCode تمام این قابلیت ها را در خود دارند.

شما می توانید VSCode را از این لینک به صورت رایگان دانلود کنید. پس از نصب، وارد VSCode شده و از منوی File گزینه ی Open را انتخاب کنید و پروژه ی خود را وارد ویرایشگر نمایید. در اولین نگاه در سمت چپ صفحه نواری عمودی را مشاهده می کنید که Activity Bar (نوار فعالیت) نام دارد. این نوار قلب محیط توسعه ی VSCode است و شما اکثرا از آن استفاده خواهید کرد:

**3-1-2 نمای نوار Activity در VS Code**

کارکرد آیکون های بالا به ترتیب از بالا به پایین بدین شرح می باشد:

* Explorer: این قسمت ساهتار پوشه ها و فایل های شما است. با کلیک کردن روی Explorer منویی باز خواهد شد که تمامی فایل ها و پوشه های پروژه فعلی را نمایش میدهد و میتواند با استفاده از آیکون های کوچک بالای آن فایل ها و پوشه های جدیدی درج کند.
* Search: این قسمت به شما اجازه میدهد که به دنبال قسمت خاصی از کدها در پروژه فعلی بگردید یا کدهای خاصی از آن را با کدهای دیگری جایگزین کنید.
* Source Control Management: این قسمت مخصوص سیستم های کنترل نسخه Git به شما کمک میکند تا سورس کد پروژه تان را بهتر مدیریت کنید و از حذف ناخواسته کد جلوگیری کنید. همچنین برای کار گروهی روی یک پروژه گزینه ایده آلی محسوب میشود.
* Debuggin: همانطور که از نامش مشخص است، کار اشکال زدایی (debugging) را برعهده دارد. توجه داشته باشید که بسته به زبان برنامه نویسی خود، ممکن است برای انجام debugging به افزونه ها نیاز پیدا کند.
* Extensions: این قسمت به شما اجازه میدهد افزونه های مختلفی ساخته شده اند، به طور مثال: زیبایی ظاهری و تم ها، ایجاد پشتیبانی از فریم ورک هایی مانند: React یا Vue، افزایش پشتیبانی از برخی از زبان<وهای برنامه نویسی مانند: Python، ارتقاء کیفیت قسمت های خاصی از VS Code مانند: debugging و غیره.

**3-2-2 ترمینال داخلی**

ویژوال استودیو یک ترمینال داخلی دارد که میتواند از آن به جای ترمینال اصلی ویندوز (Command Prompt) استفاده کنید. برای بازکردن این ترمینال دو روش وجود دارد:

* رفت به View و سپس کلیک روی Terminal.
* فشردن کلیدهای ترکیبی (Ctrl + `)

کلید ( ` ) همان کلسد بالای Tab و پایین Esc (که در قسمت راست کلید عدد یک) است.

این ترمینال به صورت پیش فرض، مستقیما در مسیر پروژه شما باز میشود. بنابراین نیازی به استفاده از دستور cd نخواهد داشت. همچنین میتوانید با فشردن علامت + بالای ترمینال یک ترمینال جدید ایجاد کنید. VS Code به شما اجازه میدهید. در یک لحظه چندین ترمینال داشته باشید (مثلا هنگامی که باید سرور مجازی را در پس زمینه باز بکذارید اما از طرفی میخواهید دستورات مختلفی را در ترمینال اجرا کنید.

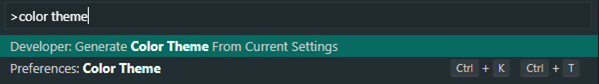


**3-1-3 سربرگ ترمینال در VS Code**

**3-2-3 Command Palette چیست؟**

یکی از راه های رفتن به منوها و ویژگی های مختلف (مثل تنظیمات) VS Code استفاده از نوار ابزار بالای صفحه است که این ویژگی ها را برای شما دسته بندی کرده است (View, Selection, Edit, File, …) اما راه دیگری برای دسترسی به تمام قابلیت های VS Code نیز وجود دارد و آن استفاده از Command Palette است. شما میتوانید با فشردن کلیدهای ترکیبی Shift+Ctrl+P این قسمت را باز کنید. پس از باز شدن Command Palette باید نام قابلیت مورد نظرتان را جستوجو کنید تا برایتان ظاهر شود و سپس میتوانید با فشردن کلید Enter آن را اجرا کنید.

بطور مثال برای تغییر تم و انتخاب تم جدید (البته بین تم هایی که قبلا به افزونه اضافه شده باشند) باید Command Palette را باز کرده و سپس نام تم مورد نظر را تایپ کرده و یا از بین تم های ظاهر شده یکی را انتخاب کنید.



**3-1-4 نمای Command Palette برای انتخاب تم مورد نظر**

**3-2-4 افزونه های Visual Studio Code**

1. Auto Close Tag: بستن خودکار المان ها پس از نوشتن آنها.
2. Beautify: مرتب کردن و چیدمان بهتر کدهای داخل فایل های HTML, CSS.
3. Current File Path: نمایش مسیر پوشه ها برای نوشتن آدرس دقیق و سریع فایل<ها.
4. Auto Rename Tag: تغییر المان باز و بسته با یکدیگر در زما تغییر یکی از آنها.
5. Live Server: نمایش بالافاصله و سریع خروجی پروژه.



**3-1-5 افزونه های مهم و مورد استفاده**

**3-3 HTML**

**3-3-1 زبان نشانه گذاری HTML چیست؟**

یکی از مهم ترین زبان های سمت کاربر که همواره به عنوان پایه ای ترین مفهوم در آموزش های طراحی سایت تدریس می شود، زبان نشانه گذاری html می‌باشد.



**لوگوی المانی HTML**

این زبان در اصل، اساس کار ما در برنامه نویسی و طراحی سایت می‌باشد برای همین در این مقاله من قصد دارم به زبان نشانه گذاری (نه برنامه نویسی!) html به عنوان اولین زیرشاخه از بخش front-end وبسایت بپردازم و با مقاله ای جامع، دانش شما را نسبت به این مبحث جذاب از طراحی و برنامه نویسی سایت، افزایش دهم.

زبان نشانه گذاری html (زبان نشانه گذاری ابرمتن) که مخفف واژه Hyper Text Markup Language می‌باشد یک نوع نشانه گذاری استاندارد، مقدماتی و البته اصولی برای ایجاد صفحات وبسایت و وب اپلیکیشن می‌باشد.

زبان html به نوعی پایه و اساس صفحات یک وبسایت بوده و تمامی المان ها، متن ها، لینک ها و … با استفاده از نشانه های html در صفحه وب برای شما قرار گرفته است.

**3-3-2 زبان نشانه گذاری html یا زبان برنامه نویسی؟**

بسیاری از افراد تصور می‌کنند که html یک زبان برنامه نویسی است اما این موضوع کاملا غلط می‌باشد. چرا؟ برای پاسخ به این پرسش ما باید در مورد ساختار و ماهیت زبان برنامه نویسی با شما صحبت کنیم.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

**HTML or Programmer Language**

زبان های برنامه نویسی در اصل راه ارتباطی ما با سیستم های کامپیوتری می‌باشند. ما با استفاده از این زبان ها با یک سیستم ارتباط برقرار کرده و به آن (برای حل یک مسئله و …) دستوراتی می‌دهیم.شاید این موضوع مهم ترین شاخصه یک زبان برنامه نویسی می‌باشد اما زبان html این ویژگی را ندارد و صرفا یک زبان نشانه گذاری است.

حال ممکن است برای شما سوال پیش بیاید که زبان نشانه گذاری چیست؟

زبان های نشانه گذاری (زبان شبه برنامه نویسی) در اصل نوعی زبان توصیفی بوده که اطلاعات مختلف را با استفاده از نشانه گذاری های خاص با هم مرتبط می کند.

**3-3-3 html چه زمانی وارد دنیای کامپیوترها شد؟**

چیزی که ما امروز تحت عنوان زبان نشانه گذاری ابرمتن می شناسیم اولین بار در سال ۱۹۹۱ و با تعریف ۱۸ عنصر اساسی و مهم به دنیای وب وارد شد. حدود ۵ سال بعد این نشانه ها تحت عنوان html 2.0 تکمیل و به شکل یک ساختار استاندارد معرفی شد. اما این پایان بازی نبود و تا الان که شما در حال مطالعه این مقاله هستید ۵ ورژن دیگر از زبان نشانه گذاری html در دسترس توسعه دهندگان قرار گرفت که مهم ترین و البته جامع ترین این تحول ها مربوط به html5 بود که در سال ۲۰۱۲ ارائه شد.

نکته: لازم به ذکر است که آخرین نسخه html تحت عنوان xhtml5 در سال ۲۰۱۴ ارائه شد که به نقش موثری در بالابردن کیفیت تجربه کاربری کاربران ایفا کرد چراکه طراحی سایت به ساختار منظم و ایده آل خودش نزدیک شد و برخی مفاهیم قدیمی نیز به حاشیه رانده شد.

**3-3-4 مزیت و معایب زبان html5**

از ویژگی های بسیار مثبت html5 می توان به کدهای واضح و آسان، سهولت ایجاد فرم های جذاب تر که نیاز به جاوا اسکریپت را کاهش می‌دهد، سهولیت دسترسی به سایت ها، ذخیره سازی دقیق و البته آفلاین و … اشاره کرد.

و اما چند ایراد مهم زبان نشانه گذاری html به صورت کلی:

* ضعیف بودن پشتیبانی از مرورگرهای قدیمی (که البته مشکل بسیار حاد و بزرگی نیست).
* استاتیک بودن.
* وابستگی بالا به زبان های سمت سرور.

**3-3-5 html چطور کار می‌کند؟**

زبان نشانه گذاری ابرمتن از یک سری برچسب یا تگ تشکیل شده است که می‌توانید با استفاده از آن، المان های مختلف یک وبسایت مثل عکس ها، لینک ها، عناوین، متن و … را با یک نظم خاص در کنار یکدیگر قرار دهد. در اصل ما اسکلت اصلی ساختمان وبسایت را با html پی ریزی و احداث می کنیم.

**3-3-6 لیست جامع تگ های html**

در تمام این سال ها به یک باور مشترک بین برنامه نویسان و البته طراحان سایت پی بردم: ما برنامه نویس شدیم تا چیزی را حفظ نکنیم! البته که این موضوع به نظر کاملا درست است و یک برنامه نویس جز اسلوب کار نباید هیچ کد یا روش خاصی را حفظ کند (مگر اینکه با تکرار زیاد آن را فرا بگیرد)

برای شما هم که در شروع مسیر یادگیری طراحی و برنامه نویسی سایت هستید این موضوع صدق می‌کند. برای همین من در ادامه فایلی جامع از تگ های html را همراه توضیح شان در اختیار شما قرار می‌دهم. فقط به عنوان تمرین حتما این تگ ها را در یک IDE باهم ترکیب کرده و خروجی های مختلف را مشاهده کنید.

**3-3-7 چطور کد html را اجرا کنیم؟**

تمامی المان ها و عناصری که می خواهید در صفحه وبسایت خود به نمایش بگذارید به کمک تگ <> اجرا می‌شوند.

برای مثال در ادامه یک نمونه کد html را با هم مشاهده می‌کنیم؟

|  |
| --- |
| <!DOCTYPE html>  <html>  <body>  <p>This is a paragraph.</p>  <p>This is another paragraph.</p>  </body>  </html> |

برای اجرای این تکه کد کافی است آن را در یک IDE که به شما مقاله آن را معرفی کردم یا notpad سیستم خود، کپی کرده و با تغییر پسوند فایل به htm با html روی آن کلیک کنید و نتیجه را در مروگر خود مشاهده نمایید.

نکته: یک کد html کامل باید با تگ <DOCTYPE html!> آغاز شود بعد از آن، سند حتماً باید دارای تگ <html> </html> باشد و داخل این تگ، <body> </body> قرار می‌گیرد که محتوای صفحه را نمایش می‌دهد.

**3-3-8 کلام آخر**

هرچه که شما در صفحات وب مشاهده می‌کنید به پشتوانه زبان نشانه گذاری ابر متن یا همان html ایجاد شده است البته آنچه که شما ایجاد می کنید باید رنگ به خود بگیرد و جذابیت های بصری نیز به آن اضافه شود که این موضوع به مبحث بعدی ما یعنی css و جاوااسکریپت مربوط می‌شود.

اگر به فکر یادگیری طراحی وب هستید، می خواهید وارد دنیای برنامه نویسی شوید و یا در حوزه سئو فعالیت می‌کنید و می خواهید یک گام از بقیه همکاران خود جلوتر باشید درک ساختار وبسایت و شروع یادگیری زبان html که بسیار ساده نیز می‌باشد، به شما عزیزان اکیدا توصیه می شود.