



Het draait om jou

Voornaam:

Klas:

Naam:

Vak:

Vakleraar:

datum:

# Week 2 | Semantisch HTML

## Oefening 1

### Korte omschrijving

Het doel van deze oefening is om de semantische elementen op een bestaande webpagina te identificeren.

### Startbestanden

SmartSchool □ Oefeningen □ 01. Semantisch HTML □ DS.png

### Stappenplan

1. Open het bestand in een programma op beelden te verwerken (photoshop, gimp, paint of zelfs word / powerpoint kunnen dienen).
2. Teken kaders om aan te geven welke semantische elementen je waar kan vinden.



### Tip:

Werk van “buiten” naar “binnen”. Begin dus met de eventuele header/footer/main van de pagina en werk dan naar binnen toe naar sections/articles/figures/addresses/...

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 2

### Korte omschrijving

Het doel van deze oefening is om de semantische elementen op een bestaande webpagina te identificeren.

### Startbestanden

SmartSchool □ Oefeningen □ 01. Semantisch HTML □ slashdot.png

### Stappenplan

1. Open het bestand in een programma op beelden te verwerken (photoshop, gimp, paint of zelfs word / powerpoint kunnen dienen).
2. Teken kaders om aan te geven welke semantische elementen je waar kan vinden.



**Tip:**

Werk van “buiten” naar “binnen”. Begin dus met de eventuele header/footer/main van de pagina en werk dan naar binnen toe naar sections/articles/figures/addresses/...

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 3

### Korte omschrijving

In deze oefening begin je zelf met het schrijven van semantisch HTML

### Startbestanden

Het resultaat van je oefeningen van vorige week.

SmartSchool ▯ Oefeningen ▯ 01. Semantisch HTML ▯ DePasser.png

### Stappenplan

1. Open het resultaat van je oefeningen van vorige week over minecraft.
2. Voeg de nodige semantische elementen toe in de bestaande html.
3. Voeg een header toe waarin je de navigatie tussen de verschillende pagina's regelt:
  - a. hoofdpagina = minecraft.html
  - b. pagina blokken.html
  - c. pagina voorwerpen.html
4. Voeg een footer toe waarin je:
  - a. het adres van de passer zet
  - b. copyright De Passer
  - c. het logo van De Passer

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 4

### Korte omschrijving

In deze oefening vorm je een bestaande webpagina om van niet-semantisch naar semantisch.

### Startbestanden

- SmartSchool □ Oefeningen □ 01. Semantisch HTML □ beekeeper

### Stappenplan

1. Open het bestand minecraft.html in Visual Studio Code.
2. Voeg de afbeelding minecraft\_logo.png in bovenaan de HTML-pagina.
3. Voeg de afbeelding minecraft\_cube.jpg toe onderaan de sectie “Het spel” (net voor de volgende sectie “Werelden”) en voorzie deze van volgend onderschrift: “Minecraft Cube”
4. Ten slotte voeg je de afbeelding minecraft\_spelers.jpg toe in de sectie “Galerij” (naar de onderkant van de pagina toe)

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 5

### Korte omschrijving

In deze oefening introduceer je semantische html elementen in je webpagina van de game-winkel.

### Startbestanden

Het bestand van vorige week.

### Stappenplan

1. Voeg de nodige semantische elementen toe in je pagina:
  - a. Begin met de grote lijnen (header, footer, ... )
  - b. Voeg daarna kleinere elementen toe zoals nav, figure, ... .
  - c. Voeg ook de nodige elementen toe voor het adres en de openingsuren.
  - d. Maak van de afbeeldingen ipv. Een tabel een opsomming van figures, waarbij je een figcaption voorziet met de naam en de prijs.