

# Week 1 | HTML-elementen



## Tip

Bekijk op geregelde tijdstippen het tussenresultaat in je browser. Zo krijg je een goed beeld van je vorderingen.

Valideer ook steeds je webpagina's d.m.v. de W3C-validator.

## Oefening 1

### Korte omschrijving

Het doel van deze oefening is een gegeven bestand met tekst om te zetten naar een basis-HTML-pagina.

### Startbestanden

SmartSchool □ Oefeningen □ 01. HTML-elementen □ minecraft.txt

### Opgelet

Er staan een lijst en een tabel in commentaar (tussen `<!--` en `-->`). Deze mag je voorlopig negeren.

### Stappenplan

1. Verander de extensie van het bestand naar .html. Waarom dien je dit te doen?
2. Open het bestand minecraft.html in Visual Studio Code.
3. Begin met de nodige kopteksten toe te voegen (h-elementen) zodat de grote structuur al duidelijk is.
4. Voeg de paragrafen toe.
5. Voeg vervolgens de koppelingen toe.
6. Voeg nadruk toe in de tekst, waar jij denkt dat deze van toepassing is.
7. Tot slot: zorg nu voor een inhoud van het title-element in de head van je pagina.

Wat zou een goede titel zijn voor deze pagina?



Herhaal deze oefening voor het bestand blokken.txt, dat je ook kan terugvinden in de map op SmartSchool.

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 2

### Korte omschrijving

In de vorige oefening heb je een basis-webpagina gemaakt. In deze oefening werk je hierop verder en breid je deze verder uit met een lijst en een tabel.

### Startbestanden

Werk verder op het resultaat van oefening 1.

### Stappenplan

1. Start van je bestand minecraft.html uit de vorige oefening en open het in Visual Studio Code.
2. Maak van de inhoudsopgave een lijst.
  1. Begin met de begin- en eindaanduiding voor commentaar te verwijderen
  2. Voeg daarna eerst de lijst-tag toe en de eindtag voor die lijst.
  3. Voeg vervolgens de li-tags toe.
  4. Herhaal stap 2 en 3 voor elke li waarvan de inhoud een lijst is (geneste lijsten).
3. Voeg de nodige tags toe voor de tabel.
  - a. Begin opnieuw met het weghalen van de html-comments.
  - b. Voeg daarna eerst de table open- en eindtag toe.
  - c. Voeg nu de tags toe voor de header-rij.
  - d. Voeg tot slot de tags toe voor alle inhoudelijke rijen.



Werk verder op het bestand blokken.html en vorm ook daar de inhoudstafel om naar een lijst.

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 3

### Korte omschrijving

In deze oefening combineer je alles wat je gezien hebt in de vorige twee oefeningen. Ook hier is het de bedoeling dat je in een tekst de nodige HTML-elementen aanbrengt.

### Startbestanden

SmartSchool □ Oefeningen □ 01. HTML-elementen □ voorwerpen.txt

### Stappenplan

1. Download het bestand voorwerpen.txt en hernoem het naar voorwerpen.html.
2. Open het bestand voorwerpen.html in Visual Studio Code.
3. Zorg ervoor dat de inhoud van de title-tag overeenkomt met de inhoud van de pagina.
4. Pas vervolgens opmaak toe. Zorg voor: kopteksten, paragrafen, lijsten, tabellen, links en nadruk.



#### Tip

Voor de tabel met geschiedenisinformatie over de vishengels kan je je baseren op de afbeelding vishengel-tabel.png, die eveneens op SmartSchool staat.

Maak de structuur van deze tabel na. De opmaak mag je negeren, het gaat over de structuur.

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 4

### Korte omschrijving

In deze oefening voeg je afbeeldingen toe aan een bestaande webpagina.

### Startbestanden

Werk verder op het resultaat van oefening 2 (minecraft.html). Daarnaast heb je ook nodig:

- SmartSchool \ Oefeningen \ 01. HTML-elementen \ minecraft\_logo.png
- SmartSchool \ Oefeningen \ 01. HTML-elementen \ minecraft\_cube.jpg
- SmartSchool \ Oefeningen \ 01. HTML-elementen \ minecraft\_spelers.jpg

### 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 maak je vanaf nul een webpagina voor een game-winkel. Deze pagina moet een aantal zaken bevatten, waaronder de naam, het adres, maar ook een lijst met openingsuren en een tabel met producten (games) en hun prijzen.

### Startbestanden

Niet van toepassing

### Stappenplan

1. Maak een nieuw HTML-bestand aan in Visual Studio Code.
2. Voorzie dit van de basiselementen (en hun attributen) nodig om een geldige HTML5-pagina te bekomen.
3. Bouw nu zelf een pagina, rekening houdend met volgende elementen:
  - a. De naam van de winkel is “The Bruges Game Shop”  
Ontwerp zelf een (eenvoudig) logo door middel van je favoriete tekenprogramma  
en sla het op als een PNG-afbeelding. Neem het logo op bovenaan de webpagina.
  - b. Dit zijn de openingsuren van de winkel:
    - Maandag tot vrijdag: van 10u tot 18u
    - Zaterdag: van 9u tot 18u
    - Zondag: gesloten
  - c. Het adres van de winkel is:  
Vijverhoflaan 13, 8200 Brugge
  - d. Verzamel op internet een aantal afbeeldingen (min. 3) van je favoriete games. Maak nu een tabel met de volgende kolommen:
    - Cover: bevat de afbeelding die je op internet teruggevonden hebt;
    - Naam: bevat de naam van het spel waarover de afbeelding gaat;
    - Prijs: bevat de prijs van het spel (je mag zelf een bedrag verzinnen).

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 6

### Korte omschrijving

In deze oefening voeg je een tabel met afbeeldingen toe aan een bestaande webpagina.

### Startbestanden

Werk verder op het resultaat van oefening 2 (blokken.html). Daarnaast heb je ook nodig:

- SmartSchool □ Oefeningen □ 01. HTML-elementen □ blokken => hier staan alle nodige afbeeldingen in
- SmartSchool □ Oefeningen □ 01. HTML-elementen □ blok-tabel.txt

### Stappenplan

1. Open het bestand blokken.html in Visual Studio Code.
2. Voeg de sectie 1 toe, met subsectie 1.1 en 1.1.1 zoals in de inhoudstabel.
3. Voeg onder sectie 1.1.1 Natuurlijk gegenereerd een tabel toe. De tabel heeft twee kolommen: "icon" en "block type".
  - a. Onder de kolom icon zit telkens een 25px afbeelding van het block type.
  - b. Onder de kolom block type staat de naam van het type blokken.
  - c. Je kan een voorbeeld in tekst van die tabel vinden in het bestand blok-tabel.txt
4. Voeg nu voor elke afbeelding in de kolom icon een link toe die linkt naar de grotere afbeelding. Ook die afbeelding vind je in de map blokken.

**Voornaam:**

**Naam:**

## Oefening 7

### Korte omschrijving

In deze oefening voeg je afbeeldingen toe aan een bestaande pagina.

### Startbestanden

Je vindt alle bestanden in de map “game of thrones”.

### Stappenplan

1. Open het bestand index.html in Visual Studio Code.
2. Voeg voor alle karakters waarvan er een afbeelding in de map “images” zit een lijst-item toe met daarin de afbeelding.

**Opgelet:** Let er op dat elke afbeelding ook een goede titel en alt tekst heeft!