

Лабораторная работа № 1. Статическая страница. Основы HTML

1. Цель работы

Изучить основы форматирования страниц HTML.

2. Основы HTML

Основы языка разметки гипертекста - HTML.

Базовым элементом языка разметки гипертекста является - ТЕГ (дескриптор, маркер). Тег всегда заключен между скобками < > и имеет следующий вид: <ТЕГ параметр1="ЗНАЧЕНИЕ" ... параметрN="ЗНАЧЕНИЕ">

Теги бывают одиночными и контейнерными. *Контейнером* называется пара: открывающий <ТЕГ> и закрывающий </ТЕГ>.

<ТЕГ> Содержимое контейнера </ТЕГ>

Открывающий тег служит для указания программе-браузеру начала какого-либо объекта или задания свойств объектов помещенных в контейнер. Закрывающий тег служит для указания программе-браузеру о конце объекта или окончания применения свойств, заданных в открывающем теге. Параметры(атрибуты) тега задают значения свойств данного объекта или объектов помещенных в контейнер. Значения свойств, содержащие пробелы, берутся в кавычки, в остальных случаях кавычки можно опустить.

HTML документ представляет собой обычный текстовый файл, содержащий маркированный тегами форматирования текст, а так же заданные специальными тегами ссылки на графические и прочие файлы мультимедиа, ссылки на другие доку-менты HTML и ресурсы Internet.

Документ HTML начинается открывающим тегом <HTML> и заканчивается закрывающим тегом </HTML>. Между данной парой контейнерных тегов располагаются две другие основные части HTML документа: заголовок заключенный в контейнер <HEAD>...</HEAD> и тело документа в контейнере <BODY>...</BODY>. Таким образом структура простого HTML документа выглядит примерно так:

Структура HTML-документа

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 3.2//EN" >
<HTML>
<HEAD> Заголовок документа </HEAD>
<BODY> Тело документа </BODY>
</HTML>
```

Объявление <!DOCTYPE>.

Элемент <!DOCTYPE> должен первым указываться в документе HTML (теоретически). Он сообщает серверу WEB способ обработки документа и то,

какие дескрипторы могут находиться на странице, хотя чаще всего он игнорируется браузерами. Поэтому его применение не строго обязательно.

Синтаксис: `<!DOCTYPE HTML "текст""URL">`

Тэг `<HTML>`.

Тэг `<HTML>` определяет границы документа HTML, ему соответствует конечный тэг `</HTML>`. Между этими двумя тэгами располагается собственно весь документ. Как и `<!DOCTYPE>` тэги `<HTML>` и `</HTML>` - не являются строго обязательными.

Элемент `<BODY>`.

Элемент `<BODY>` предназначается для выделения той части документа, которая будет визуализирована для пользователя. Он имеет как начальный, так и конечный теги. Начальный тег `<BODY>` может иметь несколько атрибутов .

Вложенные атрибуты элемента `<BODY>`:

- **BACKGROUND** Атрибут задает графическое изображение, которое как черепица заполнит фон документа. Синтаксис: `<BODY BACKGROUND="(URL)(путь) имя файла">`
- **BGCOLOR** Этот атрибут задает цвет фона документа при помощи шестнадцатеричных значений интенсивности цветов RGB , или при помощи строчного литерала, соответствующего названию цвета. Синтаксис: `<BODY BGCOLOR="#ff0000">`или `<BODY BGCOLOR="RED">`
- **TEXT** Этот атрибут задает используемый по умолчанию цвет текста, который не является гиперссылкой. По умолчанию такой текст будет черным. Синтаксис: `<BODY TEXT="цвет">`
- **LINK** Этот атрибут задает цвет гиперссылки, в большинстве браузеров он задан по умолчанию темно синим. Синтаксис: `<BODY LINK="цвет">`
- **ALINK** Этот атрибут задает цвет активной гиперссылки, он меняет цвет гиперссылки в момент щелчка по ней мышью, не желательно задавать ему цвет фона по понятным причинам. · Синтаксис: `<BODY ALINK="цвет">`
- **VLINK** Этот атрибут задает цвет посещенной гиперссылки, не желательно задавать ему цвет фона и цвет атрибута LINK по понятным причинам. Синтаксис: `<BODY VLINK="цвет">`

Заголовочные тэги.

Элемент `<HEAD> </HEAD>` определяет заголовок документа.

BASE - базовый, основной URL Цель Задание базового URL для относительных URL в документе (например, в атрибутах HREF элемента A). Этот элемент часто используется для отображения документов. Например: `<BASE href="http://foo.com/index.html">`.

Элемент BASE непосредственно не отображается в документе. Основной синтаксис `<BASE HREF="URL">`. Так как в документе допускается только один элемент BASE, Вы не можете иметь различные базовые URL в различных частях файла HTML. При отсутствии элемента BASE в документе URL самого документа становится базовым в пределах документа.

META - метаинформация.

Используется для задания метаинформации (информации о документе), т.е. пар имя/значение, описывающих свойства документа, например, авторство, истечение даты, список ключевых слов и т.д. Типичное отображение Элементы META не влияют на отображение самого документа. Они могут давать некоторый эффект при представлении информации о документе, например, в верхнем окне броузера или в ответе на запрос от поискового средства.

Синтаксис

<META NAME=имя элемента метаинформации CONTENT=содержимое информации> или

<META HTTP-EQUIV=имя элемента метаинформации CONTENT=содержимое информации>.

Примеры <META NAME=DESCRIPTION CONTENT= "An extensive guide to writing HTML 3.2 documents, with .././examples and practical advice.">

<META NAME=KEYWORDS CONTENT= "structural HTML, logical markup">.

Тег META влияет на индексирование документа, когда он включается в базу данных поискового сервера.

TITLE - "внешний" заголовок (титул).

Используется для задания обязательного "внешнего" заголовка документа.

Титул может выводиться в окне заголовка программы просмотра; в списке результатов поиска, возвращаемых поисковым сервером; в горячем списке, определяемом пользователем; списке истории и т.д.

Основной синтаксис <TITLE>последовательность символов</TITLE>

В TITLE можно использовать escape последовательности, например, < (для <) и ¨ (для д), но никакие теги HTML не разрешены, поэтому Вы не можете задавать в заголовке размеры шрифтов или выделения.

Примеры <TITLE>A study of population dynamics</TITLE> Примечания Написать хорошее заглавие - очень важно, так как списки результатов поиска, возвращаемые поисковым сервером, могут использовать его.

Комментарии

Файл HTML может содержать комментарии, дающие пояснения для человека, читающего HTML код. Комментарии не влияют каким-либо образом на представление документа, т.е. они игнорируются броузером. Вы можете начать комментарии с четырехсимвольной последовательности <!-- (знак "меньше чем", восклицательный знак, два дефиса) и завершить его трехсимвольной последовательностью --> (два дефиса, знак "больше чем"). Например: <!-- Написано Иваном Ивановым -->.

Оформление текста

**Элемент ** Элемент используется с целью выделения особым шрифтом слова или текста. Синтаксис: Текст

Элемент <CODE> Элемент <CODE> используется с целью дополнительного выделения фрагментов программного кода. По умолчанию он отображается телетайпным шрифтом. Данный элемент предпочтительнее, чем элемент <TT> (телетайпный шрифт). Поскольку расположение пробелов существенно для чтения программного кода, элемент <CODE> целесообразно употреблять в сочетании с элементом <PRE>. Синтаксис: <CODE> листинг кода </CODE>

Элемент <DFN> Элемент <DFN> используется с целью обозначения терминов и определений по типу словарей или глоссариев. Синтаксис: <DFN> Текст </DFN>

Элемент <CITE> Элемент <CITE> используется с целью обозначения источника информации, из которого взята цитата. Синтаксис: <CITE> Текст </CITE>

**Элемент ** Элемент используется с целью выделения особым шрифтом слова или текста. Синтаксис: Текст

Элемент <I> Элемент <I> используется с целью выделения курсивным шрифтом слова или текста. Синтаксис: <I> Текст </I>

**Элемент ** Элемент используется с целью выделения полужирным шрифтом слова или текста. Синтаксис: Текст

Элемент <U> Элемент <U> используется с целью выделения подчеркиванием слова или текста. Синтаксис: <U> Текст </U>

Элемент <SUP> Элемент <SUP> используется с целью выделения надстрочных слова или текста. Синтаксис: ^{Текст}

Элемент <SUB> Элемент <SUB> используется с целью выделения подстрочных слова или текста. Синтаксис: _{Текст}

Элемент <BIG> Элемент <BIG> используется с целью выделения крупным шрифтом слова или текста относительно основного текста. Синтаксис: <BIG> Текст </BIG>

Элемент <SMALL> Элемент <SMALL> используется с целью выделения мелким шрифтом слова или текста относительно основного текста. Синтаксис: <SMALL> Текст </SMALL>

**Элемент ** Элемент используется с целью изменения выделения шрифтом слова или текста. С ним применяются два атрибута size и color. Некоторые браузеры поддерживают атрибут face, позволяющий задать любой из перечня шрифтов, если браузер не находит заданный шрифт - то используется

шрифт, заданный по умолчанию. Синтаксис: Текст или Текст

1 Текстовое название цвета: GRAY (серый), AQUA (аквамариновый), BLACK (черный), BLUE (синий), FUCHSIA (яркий пурпурно-красный), GREEN (зеленый), LIME (зеленоватый), MAROON (темно-бордовый), NAVY (темно-синий), OLIVE (оливковый), PURPLE (пурпурный), RED (красный), SILVER (серебристый), TEAL, YELLOW (желтый), WHITE (белый). Возможны также те же слова с приставками LIGHT и DARK, например LIGHTGREEN (светло-зеленый), DARKBLUE (темно-голубой)

Шестнадцатичный код в системе RGB #112233

Элемент <BASEFONT> Элемент <BASEFONT> используется как альтернатива атрибуту size элемента , он позволяет задать базовый размер шрифта во всем документе и не имеет конечного тега. По умолчанию значение его задается равным 3, значение size может выражаться так же и относительным размером, например, размер -1 означает размер на один меньший, чем по умолчанию. Синтаксис: <BASEFONT size=n>

Шесть уровней заголовков <Hn> Соответствующие каждому уровню гарнитура и размер шрифта зависят от браузера, стилю <H1> назначается самый большой и самый жирный шрифт, а стилю <H6> назначается самый маленький и самый невзрачный шрифт. Элемент может иметь атрибут align, который указывает отступ left, center или right. Синтаксис: <Hn align=отступ> Текст заголовка </Hn>

Разделительные линии <HR> Элемент <HR> используется для проведения горизонтальной черты в документе, он может иметь атрибуты: color, задающий цвет линии, size высота в пикселях Width ширина в пикселях или процентах от ширины экрана, align режим выравнивания, и не имеет конечного тега. Синтаксис: <HR align="center" size=n Width=n color="цвет">

Элемент <P> Этот элемент задает один из способов разбиения текста на абзацы. Он может иметь вложенный атрибут align, который указывает отступ left, center, right, justify. Каждый следующий абзац игнорирует, заданное для предыдущего абзаца значение align. Синтаксис: <P align=отступ> Текст абзаца </P>

**Элемент
** Этот элемент задает разрыв текста с переходом на новую строку. Он может иметь вложенный атрибут clear, который может принимать значения left, all или right тем самым указывать обтекание текста во-круг плавающих изображений вставленных в текст нестандартным способом. Каждый следующий абзац игнорирует, заданное для предыдущего абзаца значение clear. Синтаксис: <BR clear=обтекание> Текст Может быть отменен тэгами <NOBR> и </NOBR>

Элемент <PRE> Весь текст, заключенный в тэги <PRE> и </PRE> будет визуализирован браузером точно так, как он визуализирован в исходном коде документа, кроме того текст выводится моноширинным шрифтом, что значительно упрощает задачу форматирования текста в колонки. Элемент

поддерживается не всеми браузерами, он может иметь атрибут Width, который задает ширину отводимого пространства под текст в символах. Элемент сменил собой устаревшие элементы <XMP>, <LISTING> и <PLAINTEXT> Синтаксис: <PRE Width=число символов >...текст.. </PRE>

Элемент <DIV> Элемент <DIV> позволяет выделить в структуре документа несколько разделов. Он является блочным элементом, функционирующим во многом подобно элементу <P>. Если закрывающий тэг </P> опущен, то <DIV> эффективно заменяет его и начинает новый абзац. Он может иметь атрибут align, который указывает отступ left, center или Right. Каждый следующий раздел игнорирует, заданное для предыдущего раздела, значение align. Синтаксис: <DIV align=отступ> Текст раздела </DIV>

Элемент <ADDRESS> Элемент <ADDRESS> используется для оформления контактной информации текущего документа, будь то адрес электронной почты или полный почтовый адрес с номером телефона. Синтаксис: <ADDRESS>контактная информация </ADDRESS>

Элемент <BLOCKQUOTE> Элемент <BLOCKQUOTE> позволяет выделить объемный текст-цитату из общего текста. Синтаксис: <BLOCKQUOTE> Текст </BLOCKQUOTE>

Списки

**Элемент ** используется с целью задания нумерованных списков, имеет атрибуты type=1, или A, или a, или I, или i для задания вида нумерации и start для указания, с какого индекса начинается нумерация списка.

Элемент включает в себя дополнительный элемент , который задает элементы списка. Синтаксис: <OL type=1 start=1 > элемент списка элемент списка

Пример:

1. элемент списка
2. элемент списка

**Элемент **, по сути, является аналогом без дополнительных элементов , он используется с целью задания ненумерованных списков, имеет атрибут type=circle, square, или disc для задания вида маркера. Элемент включает в себя дополнительный элемент , который задает элементы списка. Синтаксис: <UL type=circle > элемент списка элемент списка

Пример:

- о элемент списка
- о элемент списка

Элемент <DL> используется с целью задания словарей, глоссариев и прочих перечней. Элемент <DL> включает в себя дополнительные элементы <DT> и <DD>, которые обозначают соответственно термин и определение. Синтаксис: <DL > <DT> термин 1 <DD>определение 1 <DT> термин 2 <DD>определение 2 </DL>

Пример:

термин 1 определение 1

термин 2 определение 2

Гиперссылка на почтовый ящик

 e-mail

Изображения в HTML

Одиночный тег **** предназначен для отображения на веб-странице изображений в графическом формате GIF, JPEG или PNG. Этот тег имеет единственный обязательный атрибут **src** (произошло от слова «source» - источник). Значением атрибута **src** является url-адрес изображения, который определяет адрес файла с картинкой. Если необходимо, то рисунок можно сделать ссылкой на другой файл, поместив тег **** внутрь контейнера **<a>** ****. При этом вокруг изображения отображается рамка, которую можно убрать, добавив атрибут **border="0"** в тег ****.

Фоновые изображения

Фоновое изображение заполняет собой все пространство элемента для которого оно задано. Так, указав в теге **<body>** атрибут **background="fon.gif"**, рисунком **fon.gif** будет залито все окно браузера.

Задавая фоновый рисунок документа, не забывайте указывать также атрибут **bgcolor="цвет фона"**. Это нужно в том случае, если у пользователя может отключена загрузка изображений и Вашего красивого фона он не увидит. Тогда браузер и будет использовать параметр **fgbgcolor**.

Встраивание изображений

В HTML изображения вставляются с помощью тега ****.

Тег **** — одиночный, что означает, что он содержит только атрибуты и не имеет закрывающего тега.

*Синтаксис тега *

URL указывает на адрес ресурса, где хранится изображение, например:

Браузер вставляет изображение в то место, где встречается тег ****.

Атрибуты тега

Основные атрибуты изображения показаны в таблице. Также для этого тега доступны универсальные атрибуты.

Атрибут	Описание
align	задает выравнивание рисунка и способ обтекания текстом <ul style="list-style-type: none">• bottom — нижняя граница картинки выравнивается по окружающему тексту (по умолчанию)• left — по левому краю окна. Текст обтекает справа• middle — центр картинки по базовой линии текущей строки• right — по правому краю окна. Текст обтекает слева• top — верх картинки выравнивается по самому высокому элементу строки <i>Не проходит валидацию XHTML 1.0 Strict, XHTML 1.1, HTML 4.01 Strict</i>
alt	альтернативный текст
border	толщина рамки <i>Не проходит валидацию XHTML 1.0 Strict, XHTML 1.1, HTML 4.01 Strict</i>
height/width	задает высоту/ ширину рисунка
src	URL графического файла, отображаемого на странице
hspace/vspace	Горизонтальный/ вертикальный отступ от изображения до окружающего контента.

Атрибут alt

Атрибут **alt** используется для вставки альтернативного текста для изображения.

Этот текст определяется автором страницы:

```

```


Значение атрибута **alt** отображается вместо изображения, если браузер не может отобразить его. Вставка атрибута alt является стандартом, потому что он помогает узнать пользователям текстовых браузеров, какие изображения вставлены в страницу.

Размеры изображений

Любое изображение имеет размер, заданный в пикселах. При встраивании изображения на страницу, возможно Вам понадобится изменить (чаще уменьшить) размер исходной картинки.

Для этого у тега **** существуют атрибуты **width** - ширина и **height** - высота. Они задаются в пикселах в процентах (процент от ширины экрана) или в других единицах. Размеры графического изображения желательно всегда указывать явно.

При загрузке изображения браузер будет автоматически масштабировать вашу картинку к заданным параметрам ширины и высоты. Только имейте в виду, что неаккуратное задание параметров, может привести к изменению пропорций рисунка, а следовательно, к его искажению.

Отделение изображения от текста

vspace и **hspace** - соответственно вертикальный и горизонтальный отступы от внешней границы вокруг изображения. Отступы задаются в пикселах.

Рамка вокруг изображения

Атрибут **border** тега **** позволяет заключить изображение в рамку, цвет которой совпадает с цветом текста на странице, а толщина задается в пикселях. По умолчанию рамка отсутствует.

Размещение изображения на странице

Если вы вставите изображение между двух параграфов, тогда браузер отобразит первый параграф, затем изображение и после него второй параграф.

Для того, чтобы наши изображения выглядели так, как нам хочется их надо выравнивать. И поможет нам в этом атрибут **align**.

1. Рисунок по центру

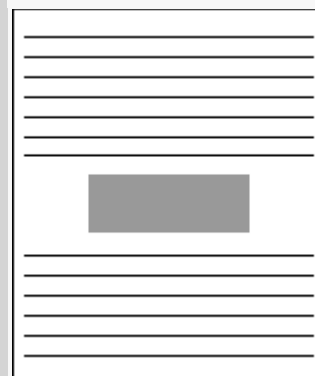
Код	Результат
-----	-----------

```

<html>
...
<p>Paragraph 1</p>

<p>Paragraph 2 </p>
...
</html>

```



2. Обтекание рисунка текстом

Код	Результат
<pre> <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd"> <html> <head> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"> <title>Рисунок в тексте</title> </head> <body> <p> Paragraph ... bla-bla-bla</p></body> </html> </pre>	

Вы уже знаете, что у тега **** есть атрибут **align**, который определяет выравнивание изображения. Этот атрибут задает, возле какого края окна будет располагаться рисунок, одновременно устанавливая и *способ обтекания текста*. Чтобы выровнять изображение по правому краю и задать обтекание слева, используют значение **right**, для выравнивания по левому краю применяют **left**. Атрибут **align** часто используют в связке с другими атрибутами тега **** — **vspace** и **hspace**. Они определяют расстояние от обтекаемого текста до изображения. Без этих атрибутов изображение и текст будут слишком плотно прилегать друг к другу/

Для обтекания картинки текстом также можно применить стилевое свойство **float**. Значение **right** будет выравнивать изображение по правому краю окна браузера, а текст заставляет обтекать рисунок слева.

Ссылки и якоря

Ссылки являются основой гипертекстовых документов и позволяют переходить с одной веб-страницы на другую. Особенность их состоит в том, что сама ссылка может вести не только на HTML-файлы, но и на файл любого типа, причем этот файл может размещаться совсем на другом сайте. Главное, чтобы к документу, на который делается ссылка, был доступ. Иными словами, если путь к файлу можно указать в адресной строке браузера, и файл при этом будет открыт, то на него можно сделать ссылку.

Для создания ссылки необходимо сообщить браузеру, что является ссылкой, а также указать адрес документа, на который следует сделать ссылку. Оба действия выполняются с помощью тега **<a>**. Общий синтаксис создания ссылок следующий.

текст ссылки

Атрибут **href** определяет URL (Universal Resource Locator, универсальный указатель ресурса), иными словами, адрес документа, на который следует перейти, а содержимое контейнера **<a>** является ссылкой. Текст, расположенный между тегами **<a>** и ****, по умолчанию становится синего цвета и подчеркивается.

Существует три способа использования данного тега:

1. Для создания **абсолютной ссылки**. В этом случае в адресном поле указывается значение URL, куда ведет ссылка. Такой адрес доступен отовсюду, где есть подключение к сети Интернет. Абсолютные адреса должны начинаться с указания протокола (обычно http://) и содержать имя сайта.
2. Для создания **относительной ссылки**. При этом в поле адреса прописывается путь к другому документу, относительно текущего документа. К примеру, создавая веб-страницу, html документ, можно прописать путь к рисунку, который лежит в той же папке. Для этого достаточно указать адрес рисунка, без всяких URL (Мои документы/Папка моего сайта/ picture.jpg). К относительным ссылкам относится ссылка для скачивания.
3. Для создания **якоря**. В этом случае с помощью ссылки вы можете осуществлять переходы внутри документа. Например, можно внизу страницы поставить ссылку, кликнув по которой пользователь попадет в начало документа. Или, к примеру, если у вас имеется большой текст, вначале которого вы указываете содержание, тогда можно проставить соответствующие якоря по тексту и перемещаться к ним, щелкая по содержанию.

Относительные ссылки

При создании относительных ссылок надо понимать, какое значение для атрибута **href** следует указывать, поскольку оно зависит от исходного расположения файлов. Рассмотрим несколько типичных вариантов.

Текущая папка (Файлы находятся в одной папке)

Если файл, на который мы делаем ссылку, находится в той же папке, что и документ, в котором мы создаём ссылку, достаточно просто указать имя файла, на который мы ссылаемся.

Текст ссылки = Текст ссылки

В имени файла важно соблюдать регистр и не забыть указать расширение.

Родительская папка

Текст ссылки

Имя родительской папки указывать не нужно, так как она всегда определяется однозначно. Если надо сдвинуться еще на уровень выше, то впереди надо добавить еще "../".

Дочерняя папка

Текст ссылки

либо

Текст ссылки

Для дочерней папки указание имени обязательно, так как дочерних папок может быть несколько.

Папка верхнего уровня

Для указания на папку верхнего уровня (корневую папку) используется «/».

Текст ссылки

Якоря

Якорь предназначен для навигации по веб-странице. Якоря удобно применять в документах большого объема, чтобы можно было быстро переходить к нужному разделу.

Для создания якоря следует вначале сделать закладку в соответствующем месте и дать ей уникальное имя при помощи атрибута **name** тега **<a>**. В качестве значения **href** для перехода к этому якорю используется имя закладки с символом решетки (#) впереди:

<p></p>

<p>...</p>

<p>Якорь</p>

3. Групповое задание

Создание статической домашней страницы содержащей информацию о бригаде.

Обязательное содержание:

- Информация о бригаде и сопутствующее изображение.
- Электронный почтовый адрес (кликабельно, `mailto`).
- Ссылка на рабочую страницу или сайт вуза студента.
- Мой ВУЗ.
- Моя группа.
- Моя будущая профессия.
- Мои увлечения или хобби.
- Любая другая информация.

В оформлении страницы следует использовать нумерованный и маркированный списки. Страница должна содержать ссылки я якоря. Оформить строку текста на странице по приведенному в вариантах виду.

Форматирование текста необходимо выполнить в текстовом редакторе.

Просмотр страницы выполнять через любой доступный браузер.

4. Варианты для индивидуальных заданий

Чудеса Света

- **Общие сведения**



Семь чудес света, или Семь чудес Древнего Мира — список самых прославленных сооружений архитектуры. Составление списка самых знаменитых поэтов, философов, полководцев, великих царей, как и памятников архитектуры и искусства — традиционный «малый» жанр греческой эллинистической поэзии и своего рода упражнение в риторике. Сам выбор числа освящён древнейшими представлениями о его полноте, законченности и совершенстве, число 7 считалось священным числом бога Аполлона (Семеро против Фив, Семь мудрецов и т. п.).

Примерно в III веке до н.э. сформировался классический список из семи чудес света:

1. Пирамида Хеопса
2. Висячие сады Семирамиды
3. Статуя Зевса в Олимпии
4. Храм Артемиды Эфесской
5. Мавзолей в Галикарнасе
6. Колосс Родосский
7. Александрийский маяк


Дополнительную информацию ищите на сайте: 7.Chudes.ru

1)

Раковина

Раковина^[1] — наружное защитное скелетное образование, покрывающее тело некоторых беспозвоночных животных и микроорганизмов.

Изучением раковин беспозвоночных занимается конхиология. Наибольший интерес с точки зрения практического использования и коллекционирования представляют раковины моллюсков^[2].



Группы организмов, обладающих раковиной:

1. Протисты (одноклеточные):
 - Диатомовые водоросли
 - Динофлагелляты
 - Фораминиферы
 - Громиды
 - Эуглифиды
 - Арцеллиниды
2. Ракообразные:
 - Конхостраки. Раковины конхострак хитиновые, состоят из двух створок
 - Ракушковые ракообразные или остракоды. Раковины остракод состоят из левой и правой створок. Внутренняя поверхность раковин хитинизирована, а внешняя обычно обызвестелена
 - Усоногие ракообразные
 - Раки-отшельники не имеют собственных раковин, но многие их виды используют раковины брюхоногих моллюсков подходящего размера.
3. Моллюски. Раковины моллюсков известковые на органической основе.

Чтобы узнать больше информации перейдите по ссылке

2)

Banan@

Банан — название съедобных плодов культивируемых видов рода Банан (*Musa*). С ботанической точки зрения банан является ягодой, многосеменной и толстокожей.

Сорта бананов:

- *Гро-Мишель*
- *Робуста*
- *Леди Фингер*
- *Гигантский Кавендиш*
- *Майсур*
- *Раджапури*



Описание: Размер, цвет и форма могут значительно различаться в зависимости от вида или сорта, но чаще всего они имеют продолговатую цилиндрическую или трёхгранную форму, выпрямленную либо закруглённую. Длина плода варьирует в пределах от 3 до 40 см, толщина — от 2 до 8 см. Цвет кожицы банана может быть жёлтым, зелёным, красным или даже серебристым. Мякоть белая, кремовая, жёлтая или оранжевая. В незрелом состоянии она твёрдая и клейкая, но по мере созревания становится мягкой и сочной.

Дополнительная информация: banani.tut

3)

ALPINE SKIING

Горные лыжи - особая разновидность лыж, используемая для спуска с горных склонов и в горнолыжном спорте.

Классификация горных лыж:

- *Freeride* — широкие или очень широкие лыжи для фрирайда (внетрассового катания).
- *Racing* — специализированные спортивные карвинговые лыжи, предназначены для катания на подготовленных склонах. Разделяются на лыжи для слалома, слалома-гиганта, супер-гиганта, скоростного спуска, ски-кросса.
- *All-mountain* — универсальные карвинговые горные лыжи, предназначены для любительского катания.
- *Freestyle* — лыжи акробатических упражнений в специально подготовленных лыжных парках, предполагают прыжки с трамплинов, акробатику в пайпе.
- *Aerials* — лыжи для воздушной акробатики.
- *Moguls* — лыжи для могула.
- *Скиборды* — короткие карвинговые лыжи, длиной от 60 до 120 см, применяются в том числе и для трюков.
- Лыжи для скитура и скиальпинизма.



4)

Кошки

Кошка, или домашняя кошка^[1] — домашнее животное, одно из наиболее популярных «животных-компаньонов»^[2].



По окрасу кошки подразделяются на:

- *Табби* — напоминает окрас диких кошек. Встречается в виде узких полос, мелких пятен по всему корпусу или особому рисунку
- *Одноцветный или иначе сплошной окрас*, когда цвет шерсти одинаков по всему телу кошки.
- *Дымчатый окрас*, когда окрашены только кончики волос шерсти.
- *Колорпойнт или иначе акромеланические окрасы*. Для этой группы окрасов характерны слабо окрашенное, светлое (от белого до кремового) тело и более тёмные лапы, хвост, морда и уши.
- *Би-колорные* — на шерстном покрове по всему корпусу на белом фоне расположенные окрашенные пятна без определённого соотношения.
- *Черепаховый окрас* — кошка раскрашена сочетаниями чёрного (голубого) и рыжего (кремового) цветов.

Для получения дополнительной информации перейдите по ссылке

5)

Мячи

Мяч, Мячик — упругий (как правило) предмет сферической либо сфероидной формы, в основном используемый в играх и спортивных играх, таких как футбол^[1], баскетбол^[2], гольф^[3], теннис^[4] и в подобные им.

Особенности

Ряд свойств мячей делает их особенно удобными для детских и спортивных игр:

- Отсутствие выступов и мягкость уменьшают травмоопасность.
- Шарообразная форма позволяет легко катиться или лететь в любом направлении на большие расстояния.
- Упругость позволяет мячу отскакивать, придавая интерес игре.
- Большой упругий сферический предмет усложняет владение им, его легче отобрать или выбить у соперника.



В некоторых играх используют свойства аэродинамики мячей, закручивая мяч в разные стороны таким образом, чтобы путём использования эффекта Магнуса добиваться искривления траектории его полёта.

6)

MONEY

Деньги — всеобщий эквивалент, служащий мерой стоимости любых товаров и услуг и способный непосредственно на них обмениваться. По своей форме деньги могут быть особым товаром, ценной бумагой, знаком стоимости, различными благами или ценностями, записями по счётам.



Основные функции денег:

- Мера *стоимости*
- Средство *обращения*
- Средство *платежа*
- Средство *накопления*
- Мировые *деньги*

Также иногда выделяют такую функцию

денег: Средство формирования сокровищ.

Если в условиях натуральных денег для сохранения баланса между денежной и товарной массами требовалось уменьшить количество денег в обращении, они начинали откладываться в виде сокровищ. Сокровища отличаются от накоплений тем, что накопления являются формой аккумуляции средств для конкретной цели; при достижении необходимого размера или в нужное время они тратятся.

Дополнительная информация: money.est

7)

Горы

Горы^[1] — сильно расчленённые части суши, значительно, на 500 метров и более, приподнятые над прилегающими равнинами. От равнин горы отделены либо напрямую подножием склона, либо предгорьями.



В зависимости от площади, занимаемой горами, их строения и возраста, выделяют:

1. изолированные поднятия небольшой протяжённости, так называемые *островные горы*;
2. *горные группы*;
3. *горные хребты* — крупные линейно вытянутые поднятия рельефа^[2] с чётко выраженными склонами, пересекающимися в верхней части;
4. *горные массивы* — участки горных стран, расположенные более или менее изолированно и имеющие примерно одинаковую протяжённость в длину и ширину;
5. *горные системы*;
6. *горные страны*;
7. *горные пояса* — самая крупная единица в классификации горного рельефа.

Для получения дополнительной информации перейдите по ссылке

8)

Филипп Пфальцкий



В 1449 году, когда умер Людвиг IV, Филиппу было 11 месяцев. Его дядя Фридрих по воле Людвига и с согласия матери наследника Маргариты Савойской стал опекуном малолетнего Филиппа.

21-февраля 1474 **Филипп** женился на *Маргарите*, дочери *Людвига IX Богатого*. У них родилось 4 детей:

- Людвиг V (1478—1544), курфюрст Пфальца с 1508 года.
- Филипп (1480—1541), епископ фрейзингский с 1498 года, епископ наумбургский^[de] с 1517 года.
- [Рупрехт](#) (1481—1504), муж с 10 февраля 1499 года Елизаветы (1478—1504)
- [Фридрих II](#) (1482—1556), курфюрст пфальцкий с 1544 года.

9)

Международный день музыки

Первый Международный день музыки, учреждённый Международным музыкальным советом, в соответствии с резолюцией 15-й Генеральной ассамблеи ИМС, прошедшей в [Лозанне](#) в 1973 г., будет проведён 1 октября 1975 г.



Цель этого Дня:

1. Распространение музыкального искусства во всех слоях общества;
2. Реализация присущих ЮНЕСКО идеалов мира и дружбы между народами, развития культур, обмена опытом и взаимного уважительного отношения к эстетическим ценностям друг друга.

В письме приводится также план музыкальных мероприятий, которые могли бы быть посвящены этому Дню: акцентные концерты, творческие встречи с композиторами, исполнителями, музыковедами; выставки музыкальных инструментов и произведений искусства и фотографий, связанных с музыкой. Полный текст письма опубликован на официальном сайте ИМС^{[1][2]}.

10)

Монитор

Монитор^[1] — устройство, предназначенное для воспроизведения видеосигнала и визуального отображения информации, полученной от компьютера.

Принципиальное отличие от телевизора заключается в отсутствии встроенного тюнера, предназначенного для приёма высокочастотных сигналов^[2] эфирного (наземного) телевидения. Кроме того, в большинстве мониторов отсутствует звуковоспроизводящий тракт и громкоговорители.

По виду выводимой информации мониторы бывают:

- алфавитно-цифровые
 1. дисплеи, отображающие только алфавитно-цифровую информацию;
 2. дисплеи, отображающие псевдографические символы;
 3. интеллектуальные дисплеи, обладающие редакторскими возможностями и осуществляющие предварительную обработку данных;
- графические, для вывода текстовой и графической (в том числе видео-) информации:
 1. векторные;
 2. растровые — используются практически в каждой графической подсистеме РС; IBM назвала этот тип отображения информации отображением с адресацией всех точек.



Чтобы узнать больше информации перейдите по ссылке

11)

Балиан II Ибелин

Балиан II Ибелин (фр. Balian d'Ibelin; ок. 1142 — 1193) — крестоносец из рода Ибелинов, в 1177 году взявший в жёны Марию Комнину — вдову короля Амори I и племянницу императора Мануила.



После поражения армии Иерусалимского королевства в битве при Хаттине Балиан одним из немногих избежал гибели или пленения. В начале июля 1187 года вернулся в Иерусалим и оказался фактическим правителем королевства.

Семья и потомки:

- Отец: Барисан Ибелин, коннетабль Яффы
- Мать: Эльвиса (дочь Балдуина I, сеньор Рамлы)
- Братья: Гуго Ибелин, Балдуин Ибелин
- Дети:
 - Жан I Ибелин, сеньор Бейрута
 - Филипп Ибелин, регент Кипрского королевства
 - Эльвиса Ибелин, ок. 1190
 - Маргарита Ибелин, сеньора Ибелина

12)

Олимпийский Мишка



Медвежонок Миша — талисман XXII летних [Олимпийских игр](#), проходивших в 1980 году в Москве.
Другие названия Медведя:

- Мишка
- Михаил
- Милаил Потапыч

Представляет собой антропоморфного медведя, *улыбающегося* и стоящего на задних лапах. Автором персонажа

является книжный иллюстратор [Виктор Чижиков](#).

Имя Миша — традиционное русское прозвище медведя, под которым он выступает во многих [русских народных сказках](#).

Организационный комитет московской Олимпиады выбрал в качестве символа именно это животное, поскольку ему присущи такие характерные для спортсмена качества, как сила, упорство и удача.

Наконец, 19 декабря 1977 года Мишка был утверждён в качестве официального талисмана XXII Олимпиады.



13)

Heavy Rain



Heavy Rain — компьютерная игра в жанрах action-adventure и интерактивного кинематографа, разработанная французской студией **Quantic Dream** и выпущенная [Sony Computer Entertainment](#) для игровой приставки [PlayStation 3](#) в 2010 году. Детективный сюжет игры посвящен загадке «Мастера Оригами» — серийного убийцы, который похищает своих жертв и топит их в воде во время дождя.

Демо *Heavy Rain* с поддержкой контроллера [Move](#) появилось в *PlayStation Store* 15 сентября, сообщает [PlayStation.Blog](#). Демо-версия содержит два начальных эпизода. Поддержка нового контроллера в полную версию игры добавлена 22 сентября, через неделю после поступления [Move](#) в продажу.

Часть саундтрека:

- «Ethan Mars' Main Theme»
- «Norman Jayden's Main Theme»
- «Before the Storm»
- «Madison Paige's Main Theme»

14)

Роза

Роза^[1] — собирательное название видов и сортов представителей рода Шиповник, выращиваемых человеком.



Для сортов, имеющих лепестки с плавным переходом между различными цветами, выделяют следующие группы:

- **белая смесь** — включает сорта^[2], лепестки которых в основном белые, но имеют участки других оттенков, например розового, красного, фиолетового;
- **розовая смесь** — включает сорта, лепестки которых в основном розовые, но имеют участки других оттенков, например оранжевого, жёлтого, фиолетового;
- **коричневая смесь** — включает сорта, лепестки которых в основном коричневые, но имеют участки других оттенков, например красного цвета;
- **разноцветные** — сорта с лепестками, окрашенными в 2 и более несмешивающихся цвета.

Чтобы узнать больше информации перейдите по ссылке

15)

Криминальное чтиво

«Криминальное чтиво» — кинофильм режиссёра Квентина Тарантино^[1].



Сюжет фильма нелинеен, как и почти во всех остальных работах Тарантино^[1]. В фильме рассказывается несколько историй, в которых показаны ограбления, философские дискуссии двух гангстеров, спасение девушки от передозировки наркотиков и боксёр, которого обманули. Название является отсылкой к популярным в середине XX века в США pulp-журналам. Именно в стиле таких журналов были оформлены афиши, а позднее саундтрек, видеокассеты и DVD с фильмом. Фильм состоит из шести частей, которые перемешаны и показаны в «неправильном» порядке.

Порядок историй в фильме:

1. Ограбление (начало)
2. Винсент и Джулс
3. «Винсент Вега и жена Марселласа Уоллеса»
4. «Золотые часы»
5. «Ситуация с Бонни»
6. Ограбление (окончание)

16)

Рецепт сычуаньского соуса

Наш рецепт подгонит вам новое любимое блюдо, которое можно употреблять со всем.



ЧТО НУЖНО

- 6 зубчиков чеснока;
- 6 столовых ложек коричневого сахара;
- 1 столовая ложка красного молотого перца;
- 1 столовая ложка картофельного крахмала;
- 2 стакана говяжьего бульона;
- 2 столовые ложки соевого соуса;
- 2 чайные ложки корня имбиря.

ЧТО ДЕЛАЕМ

1. Кидаем все, кроме крахмала, в кастрюлю, разводим под ней небольшой огонь и ждем, пока зелье начнет булькать. С этого момента отмеряем 4-5 мин, потом вытрубаем огнище.
2. От полученной жижи берем четверть, сливаем ее в какую-то отдельную миску, куда всыпаем столовую ложку крахмала.
3. Хорошенько перемешиваем крахмал, после чего выливаем смесь в кастрюлю с остальной частью соуса.

17)

Лень

Лень — отсутствие или недостаток трудолюбия, предпочтение свободного времени трудовой деятельности. Традиционно расценивается как порок, поскольку считается, что ленивый человек является нахлебником общества.



Другое определение лени — «потребность в экономии энергии». Лень — стремление человека отказаться от преодоления трудностей, устойчивое нежелание совершать волевое усилие.

Причинами лени могут быть:

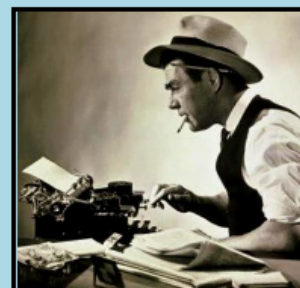
- Переутомление, объективная вымотанность организма, растраченность физических, энергетических и эмоциональных ресурсов.
- *Несоответствие нашего «должен» нашему «хочу» — когда мы тратим время своей жизни на дела, не являющиеся для нас желанными.*
- Интуитивное ощущение ненужности выполняемой в данный момент задачи.
- Неподготовленность к решению предстоящих задач.
- Отсутствие привычки к бодрой и деятельной жизни.
- Большое количество дел и отсутствие плана.
- Желание отдохнуть.

18)

Гонзо-журналистика

Гонзо-журналистика — направление в журналистике, для которого характерен глубоко субъективный стиль повествования от первого лица, при этом репортёр выступает не как беспристрастный наблюдатель, а в качестве непосредственного участника описываемых событий, используя свой личный опыт и открыто выражая эмоции, благодаря чему подчёркивает основной смысл этих событий.

Для «гонзо-журналистики» также характерны активное использование цитат, сарказма, юмора, преувеличений и даже ненормативной лексики, что является неотъемлемой чертой этого стиля. В гонзо-журналистике нет никаких установленных правил, не обязательна структура, часто отсутствуют схемы, налицо несоответствие формы содержанию.



Можно выделить следующие признаки гонзо-журналистики:

- репортажный жанр;
- субъективность;
- автор в центре внимания;
- эклектичность;
- использование специфичной авторской лексики.

19)

Курская битва

Курская битва (5 июля — 23 августа 1943 года) по своим масштабам, задействованным силам и средствам, напряжённости, результатам и военно-политическим последствиям является одним из ключевых сражений Второй мировой войны и Великой Отечественной войны.



Бои на прохоровском направлении 10—12 июля

Потерпев неудачу на обоянском направлении, немецкое командование концентрирует усилия на прохоровском направлении, имея в виду продолжение стратегического наступления по более кружному пути Прохоровка - Курск. Захват района Прохоровки планировалось осуществить двумя согласованными ударами:

- *главной группировки*;
- *ЗТК*^[2].

Удар на Прохоровку немцы нанесли 11 июля:

- с запада (силами основной группировки);
- с юга (силами ЗТК).

20)

Илон Маск

Илон Рив Маск (англ. *Elon Reeve Musk* род. 28 июня 1971 года, Претория, ЮАР) — инженер, предприниматель, изобретатель и инвестор; долларовый миллиардер.

- Сооснователь компании **PayPal**;
- основатель, совладелец, генеральный директор и главный инженер^[1] компании **SpaceX**;
- председатель совета директоров, генеральный директор и *главный идейный вдохновитель* (Chief Product Architect) компании **Tesla**;
- также был членом совета директоров компании **SolarCity**, основанной его двоюродными братьями, до её слияния с **Tesla**.

В рейтинге миллиардеров журнала **Forbes** в 2017 году его состояние оценивалось более чем в \$21 млрд [2].



Увлечения

5. Маск владел самолётом Aero L-39 Albatros чехословацкого производства.
6. Позже он купил реактивный самолёт Dassault Falcon 900 из фильма «Здесь курят».

21)

Музыкальный жанр

Музыкальный жанр — род музыки^[1], музыкальных произведений, характеризующийся определёнными сюжетными, композиционными, стилистическими и др. признаками; а также отдельные разновидности этого рода^[2]^[3].

Популярные стили музыки:

1. Поп-музыка
2. Рок
3. Хип-хоп
4. РЭП
5. R&B
6. Джаз
7. Инструментальная музыка
8. Народная музыка
9. Электро
10. Музыка в стиле Транс



Понятие жанра в *музыке* стоит на границе категорий содержания и формы и позволяет судить об объективном содержании произведения, исходя из комплекса использованных выразительных средств. Характеризует, как правило, исторически сложившиеся роды и виды музыкальных произведений^[4]. По мнению Т. В. Чередниченко, музыкальный жанр — многозначное понятие, характеризующее **роды и виды музыкального творчества** в связи с их происхождением, условиями исполнения и восприятием^[5].

22)

Бойцовский клуб (фильм)



«**Бойцовский клуб**» (англ. *Fight Club*) - американский кинофильм 1999 года режиссёра Дэвида Финчера по мотивам одноимённого романа Чака Паланика, вышедшего тремя годами ранее. Главные роли исполняют Эдвард Нортон, [Брэд Питт](#) и Хелена Бонэм Картер.

Нортон играет ~~безымянного~~ рассказчика - обезличенного обывателя, который недоволен своей жизнью в постиндустриальном потребительском обществе «белых воротничков». Он создаёт подпольную организацию «Бойцовский клуб» вместе с Тайлером Дёрденом, продавцом мыла, которого сыграл Брэд Питт.

Поначалу фильм был крайне неоднозначно принят публикой и критиками, собрав в североамериканском прокате только 37 млн \$ против 63 миллионов, вложенных в его производство. Он числится в десятке лучших фильмов по версии IMDb и входит во многие другие подобные рейтинги.

23)

Чёрный квадрат Малевича

Чёрный супрематический квадрат — работа Казимира Малевича, созданная в 1915 году^[1]⁵³, одна из самых обсуждаемых и самых известных картин в русском искусстве.

«**Чёрный квадрат**» входит в цикл супрематических работ [Казимира Малевича](#), в которых художник исследовал базовые возможности цвета и композиции; является, по замыслу, ~~частью триптиха~~, в составе которого также присутствуют «Чёрный круг» и «Чёрный крест».

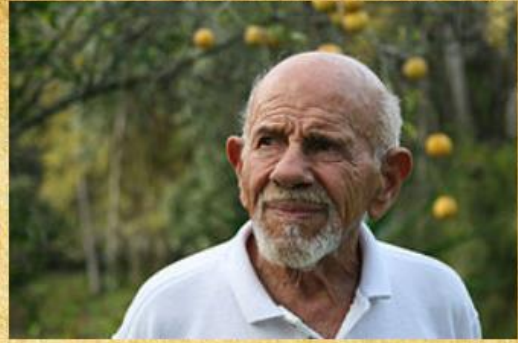
Предшествовавший созданию картины период с 1910 по 1913 год был решающим в развитии русского авангарда. В это время движение кубофутуризма достигло своего апогея и начали появляться новые художественные направления. Кубизм и его метод «*геометризации*» уже казались художникам односторонними. Одни художники стремились к более тонкой и сложной согласованности искусства с природой.



24)

Жак Фреско

Жак Фреско родился 13 марта 1916 года в Бруклине — районе Нью-Йорка, в семье эмигрантов из Турции, сефардов. Его детство прошло на улицах родного города. Фреско учился в местной общеобразовательной школе. По словам самого Жака, уже с малого возраста он начал понимать необходимость мыслить глобально — во многом на это повлиял его дед. На одном из школьных занятий Жак отказался давать традиционную клятву верности флагу США, объяснив своё поведение тем, что многие достижения были сделаны представителями разных народов.



Библиография

- «Взгляд в будущее» (1969)
- «Введение в социокibernетику» (1977)
- «Социокibernетика представляет: города в переходный период» (1978)

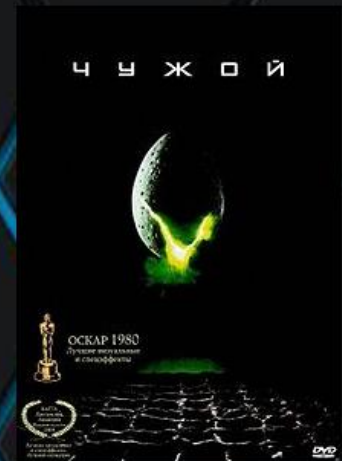
25)

«Чужой»

«Чужой» (англ. *Alien*) — серия научно-фантастических фильмов. Часть объединённой киновселенной Чужих.

Хронологический порядок фильмов вселенной Чужого

- «Чужой (2122 год)
- «Чужой 2 (2177 год)
- «Чужой 3» (2179 год)



Название отсылает к главному антагонисту фильма — Чужому, чрезвычайно агрессивному инопланетному существу, которое выслеживает и убивает экипаж космического корабля. Премьера фильма в США состоялась 25 мая 1979 года^[1].

Фильм получил ряд наград, среди которых премия «Оскар» за лучшие визуальные эффекты, «Сатурн» за «Лучший научно-фантастический фильм», «Лучшую режиссёрскую работу», «Лучшую второстепенную женскую роль» и премию «Хьюго» за лучшую постановку (а также большое число других наград и номинаций).

26)

"The Elder Scrolls"

The Elder Scrolls (сокращённо — TES; в переводе с английского языка «Древние свитки») — серия компьютерных ролевых игр, разрабатываемых студией [Bethesda Game Studios](#) и выпускаемых компанией [Bethesda Softworks](#). Игры серии объединены общей, детально проработанной вселенной и предоставляют игроку большую свободу, позволяя по собственному усмотрению посещать различные области и города вымышленного фэнтезийного мира и самостоятельно искать интересные места и задания.



Хронология выхода игр

1. «*The Elder Scrolls: Arena*»
2. «*The Elder Scrolls II: Daggerfall*»
3. «*The Elder Scrolls III: Morrowind*»

В России игры официально начали выпускаться начиная с третьей части серии, издателем является компания 1С. Для первой и второй существуют фанатские переводы^[39].

27)

Ведьмак (серия романов)



«Сага о ведьмаке» — цикл книг польского писателя [Анджея Сапковского](#) в жанре **тёмное фэнтези**.

Первый рассказ цикла увидел свет в 1986 году, а последняя книга — в 2013.

По мотивам произведений был снят польский телесериал, а на данный момент в производстве находится сериал от [Netflix](#), выпущены три игры для различных платформ, написана и поставлена рок-опера. (А на родине писателя А. Сапковского

издавались комиксы о похождениях Геральта и других героев его саги.^[1])

Книги

- «Последнее желание»
- «Меч Предназначения»
- «Кровь эльфов»

28)

Звёздные войны

«Звёздные войны» (англ. *Star Wars*) — фантастическая эпопея, включающая в себя 10 кинофильмов, а также анимационные сериалы, мультфильмы, телефильмы, книги, комиксы, видеоигры, игрушки и прочие произведения, созданные в рамках единой фантастической вселенной «Звёздных войн», задуманной и реализованной американским режиссёром Джорджем Лукасом в конце 1970-х годов и позднее расширенной.



На середину 2018 года в кинематографический цикл «Звёздные войны» входят восемь фильмов-эпизодов, два спин-оффа и один полнометражный мультфильм. Сага снималась в два больших этапа: сначала эпизоды IV—VI (оригинальная трилогия); затем I—III (трилогия-приквел). Эпизод IX находится в производстве^[1].

- Звёздные войны. Эпизод IV: Новая надежда
- Звёздные войны. Эпизод V: Империя наносит ответный удар
- Звёздные войны. Эпизод I: Скрытая угроза

29)

Blizzard Entertainment



Blizzard Entertainment (сокр. *Blizzard*) — американский разработчик и издатель компьютерных игр. Компания была основана в 1991 году.

В истории компании бывало, что выход игр сильно затягивался из-за того, что разработчики, желая улучшить качество игры, продолжали её доработку и тестирование. Однако, многие поклонники Blizzard считают, что нет худа без добра, поскольку Blizzard славится репутацией разработчика классических игр, которые продаются в течение многих лет после выпуска.

Актуальная продукция:

- серия Warcraft
- серия Diablo
- серия StarCraft
- Hearthstone
- Heroes of the Storm
- Overwatch

С 2005 года Blizzard в Калифорнии проводит ежегодную выставку BlizzCon, на которой традиционно анонсируются новые игры и дополнения.

30)