**Тема:** Физическое и логическое форматирование текста на HTML – странице

**Цель:** обучить основным способам форматирования текста на HTML – странице.

**Вид занятия:** Практическая работа.

**Тип занятия:** Формирование навыков.

**Время выполнения:** 2 часа

**Оборудование и методическое обеспечение:** IBM PC, приложение Блокнот, MS Internet Explorer карточки с заданием.

**Литература:**

1. Web – конструирование. HTML. М.Н. Дуванов СПб.: BHV, 2003.

**План работы:**

1. Организационный этап занятия
2. Проверка домашнего задания
3. Информационно-подготовительный этап занятий
4. Исполнительский этап занятий
5. Постановка домашнего задания
6. Оценочно-рефлексивный этап занятия

**Ход занятия**

Устный опрос учащихся по следующим вопросам:

1. Назовите особенности гипертекста.
2. Что называют web – страницей?
3. Назовите особенности HTML – языка?
4. Сколько один тэг может содержать параметров?
5. В каких случаях у тэга-контейнера можно опустить закрывающий тэг?
6. На каком регистре необходимо записывать названия тэгов?
7. Что называют содержимым тэга-контейнера?
8. В каком случае значения параметров записываются в кавычках?
9. Каким тэгом следует начинать описание HTML - документа?
10. Из каких разделов должен состоять HTML - документа?
11. Поясните назначение тэга TITLE.
12. Можно ли HTML – язык назвать языком программирования? Почему?
13. **Исполнительский этап занятия**

*Основной этап – самостоятельная работа учащихся.*

***Вариант 1.***

*Уровень* 1. Дайте определение web-сайта.

Что называют содержимым тэга – контейнера?

*Уровень* 2. Создайте структуру HTML – документ.

В заголовке окна браузера установите название документа: “Развитие Flash”.

В разделе содержательной части документа наберите следующий текст.

Flash MX 2004 – 2003 год

Новые компоненты, Actionscript 2 и поддержка юникода. Flash MX 2004 это очередной шаг от скромного предка – редактора векторной графики к доминирующей платформе интернет-приложений.

Flash CS3 – 2007 год.

Появившись в составе Adobe Creative Suite, Flash CS3 мог похвалиться обновлённым интерфейсом, улучшенной работой с видео и упрощённой работой по изменению внешнего вида компонентов. Одно из важных улучшений – возможность экспортировать анимацию, это позволило с лёгкостью переносить анимацию с одного объекта на другой. Релиз был отмечен максимальной интеграцией редактора с другими программами пакета – особенно с Photoshop и Flex. Ну а на десерт – появление Actionscript 3.0.

Flash CS4 – 2008 год.

CS4 подарил инверсную кинематику – возможность строить анимацию на основе движений «скелета», а также Motion Editor – новую панель, дарящую потрясающую свободу управления анимацией (dope sheet в 3D-редакторах). Появилась начальная поддержка 3D.

*Уровень* 3. Установите границы документа: нижнее и верхнее поле – 150 пикселей, левое поле – 45 пикселей

Установите цвет фона документа – серый, цвет текста – тёмно красный.

Установите для заголовка текста: заголовок первого уровня, выравнивание – по центру, цвет – розовый.

Внесите изменения в формирование текста: предложение «Релиз был отмечен..» – с новой строки, начиная с четвёртого предложения – новый абзац.

*Уровень* 4. Установите для первого абзаца: выравнивание – по левому краю, шрифт – Book Antiqua, размер – 2.

Установите для второго абзаца: выравнивание – по ширине, тип – Arial Narrow, размер – 4, начертание – курсив.

Вставьте горизонтальную линию между абзацами: длина – 70%, выравнивание – по центру, толщина – 18 пикселей, цвет – синий.

Для заголовка текста установите всплывающую подсказку: информацию взял с: vizrad.3dn.ru

Найдите на диске D графический файл и вставьте рисунок в HTML – документ.

***Вариант 2.***

*Уровень* 1. Дайте определение тэга.Что называют браузером?

*Уровень* 2. Создайте структуру HTML – документ.

В заголовке окна браузера установите название документа: Графика.

В разделе содержательной части документа наберите следующий текст.

«Все графические данные в компьютере можно разделить на две большие ветви: растровую и векторную.

***Растровая графика*** описывает изображения с использованием цветных точек, называемых пикселями, расположенных на сетке. Например, изображение древесного листа описывается конкретным расположением и цветом каждой точки сетки, что создает изображение примерно так же, как в мозаике.

***Векторное*** представление заключается в описании элементов изображения математическими кривыми с указанием их цветов и заполняемое.»

*Уровень* 3. Установите границы документа: верхнее поле – 90 пикселей, левое и правое поле – 60 пикселей

Установите цвет фона документа – светло фиолетовый, цвет текста – тёмно серый.

Установите для заголовка текста: заголовок второго уровня, выравнивание – по левому краю, цвет – бирюзовый.

Оформите каждое предложение с новой строки, а последнее предложение как абзац.

*Уровень* 4. Установите для первых двух предложений: выравнивание – по ширине, шрифт – Courier New, размер – 4.

Установите для последнего предложения: выравнивание – по центру, тип – Arial , размер – 5, начертание – полужирный.

Вставьте горизонтальную линию после заголовка: длина – 50%, выравнивание – по левому краю, толщина – 10 пикселей, цвет – красный.

Для заголовка текста установите всплывающую подсказку: //откуда взято.

Найдите графический файл и вставьте рисунок в HTML – документ.

***Вариант 3.***

*Уровень* 1. Что собой представляет простейший HTML – документ?Дайте определение web – страницы.

*Уровень* 2. Создайте структуру HTML – документ.

В заголовке окна браузера установите название документа: “ Векторная графика”.

В разделе содержательной части документа наберите следующий текст.

 Линия - это элементарный объект векторной графики. Все, что есть в векторной иллюстрации, состоит из линий. Простейшие объекты объединяются в более сложные, например объект четырехугольник можно рассматривать как четыре связанные линии, а объект куб еще более сложен: его можно рассматривать либо как двенадцать связанных линий, либо как шесть связанных четырехугольников. Из-за такого подхода векторную графику часто называют объектно-ориентированной графикой.

*Уровень* 3. Установите границы документа: верхнее и нижнее поле – 65 пикселей, левое поле – 30 пикселей

Установите цвет фона документа – жёлтый, цвет текста – чёрный.

Установите для заголовка текста: заголовок третьего уровня, выравнивание – по центру, начертание - курсив.

Оформите каждое предложение с новой строки.

*Уровень* 4. Установите для первого предложения: выравнивание – по центру, шрифт – Georgia, размер – 4.

Установите для последнего предложения: выравнивание – по ширине, начертание – полужирный, цвет – серебристый, размер шрифта – 6.

Вставьте после первого предложения горизонтальную линию: длина – 50%, выравнивание – по центру, толщина – 6 пикселей, цвет – чёрный.

Для заголовка текста установите всплывающую подсказку:

Найдите на диске графический файл и вставьте рисунок в HTML – документ.

***Вариант 4.***

*Уровень* 1. Как называются разделы, из которых состоит HTML – документ? Дайте определение гипертекста.

*Уровень* 2. Создайте структуру HTML – документ.

В заголовке окна браузера установите название документа: Растровая и векторная графика

В разделе содержательной части документа наберите следующий текст.

Растровые изображения сохраняются в файле в виде прямоугольной таблицы, в каждой клеточке которой записан двоичный код цвета соответствующего пикселя. Такой файл хранит данные и о других свойствах графического изображения, а также алгоритме его сжатия.

Векторные изображения сохраняются в файле как перечень объектов и значений их свойств - координат, размеров, цветов и тому подобное.

Как растровых, так и векторных форматов графических файлов существует достаточно большое количество.

*Уровень* 3. Установите границы документа: верхнее поле – 45 пикселей, левое и правое поле – 100 пикселей

Установите цвет фона документа – оливковый, цвет текста – коричневый.

Установите для заголовка текста: заголовок четвёртого уровня, выравнивание – по правому краю, подчёркивание одной линией.

Оформите каждое предложение как новый абзац, в последнем абзаце каждое из преимуществ 3D – технологии оформите с новой строки.

*Уровень* 4. Установите для первых двух абзацев: выравнивание – по ширине, шрифт – Gautami, размер – 6.

Установите для последнего абзаца выравнивание – по ширине, для последних трёх строчек: начертание – полужирный курсив, цвет – бирюзовый, размер шрифта – 5.

Вставьте после текста горизонтальную линию: длина – 80%, выравнивание – по правому краю, толщина – 18 пикселей, цвет – зелёный.

Для заголовка текста установите всплывающую подсказку: Найдите на диске графический файл и вставьте рисунок в HTML – документ.

***Вариант 5.***

*Задание 1.* Создайте HTML – документ со следующим содержимым:

Будущее Flash

Флэш прошёл долгий путь от простого редактора векторной графики до комплексной платформы с самыми широкими возможностями. Для некоторых переход от чистой анимации к платформе интернет-приложений и игр может показаться излишним, но возможности, предоставленные флэшем бесчисленному количеству художников, аниматоров, разработчиков и дизайнеров полностью нивелируют эту «чрезмерность». Будущее флэша в качестве инструмента для интернет-анимации выглядит несколько туманным – SVG, javascript, и CSS3 смогут с лёгкостью заменить этот сложный пакет программ во многих областях.

Что касается интернет-приложений и разработки игр, тут Flash на долгие годы останется лучшим выбором для разработчика.

*Задание 2.* Отформатируйте данный текст:

- цвет фона документа – тёмно синий, цвет текста – белый;

- заголовок текста первого уровня с начертанием – полужирный, выравнивание по центру

- установите для основного текста размер шрифта – 5, выравнивание по ширине, слова «флеш, интернет-приложения» подчеркнуть одной линией;

- для последнего предложения установите начертание курсив;

- перед последним предложением установите горизонтальную линию белого цвета с шириной – 5 пикселей, длиной – 85%, выравнивание – по левому краю.

***Вариант 6.***

*Уровень* 2. Создайте структуру HTML – документ.

В заголовке окна браузера установите название документа: Нервные болезни.

В разделе содержательной части документа наберите следующий текст.

«Постоянное утомление может встречаться при многих состояниях (астения, гиповитаминоз, тяжелый длительный труд, хронические заболевания). Наиболее выраженное и не зависящее от количества отдыха утомление наблюдается при синдроме хронической усталости, когда на фоне общей астении активизируются хронические вирусные инфекции и запускается целый каскад патологических процессов в организме. В большинстве случаев это состояние поддается коррекции, но для этого требуется своевременное обращение к врачу (начать лучше с врача общей практики или невролога) и полное клиническое обследование.

Комплексная диагностика при головной боли основывается на тщательном сборе анамнеза (истории заболевания) и неврологическом обследовании. Их проводит врач-невролог. При необходимости могут использоваться дополнительные методы исследования: электроэнцефалография, реоэнцефалография, магнитно-резонансная томография, допплеровское ультразвуковое исследование сосудов головы, консультации смежных специалистов и др..»

*Уровень* 3. Установите границы документа: верхнее поле – 20 пикселей, левое и правое поле – 35 пикселей

Установите цвет фона документа – голубой, цвет текста – красный.

Установите для заголовка текста: заголовок второго уровня, выравнивание – по правому краю, цвет – желтый.

Оформите каждое предложение с новой строки, а последнее предложение как абзац.

*Уровень* 4. Установите для первых двух предложений: выравнивание – по ширине, шрифт – Courier New, размер – 14.

Установите для последнего предложения: выравнивание – по центру, тип – Arial , размер – 2, начертание – курсив.

Вставьте горизонтальную линию после заголовка: длина – 40%, выравнивание – по правому краю, толщина – 8 пикселей, цвет – зеленый.

Для заголовка текста установите всплывающую подсказку: //откуда взято.

Найдите графический файл и вставьте рисунок в HTML – документ.