

# HTML & CSS



Metatags

# HTML & CSS

## Автор курса



Александр Петрик  
MS



MCID: E754-7235

# HTML & CSS

После урока обязательно



Повторите этот урок в видео формате на [ITVDN.com](http://itvdn.com)

Доступ можно получить через руководство Вашего учебного центра



Проверьте как Вы усвоили данный материал на [TestProvider.com](http://testprovider.com)

# HTML & CSS

Tema

## Metatags

# HyperText Markup Language

## Метатеги

Метатеги – это теги языка HTML, содержащие различную служебную информацию. Метатеги размещаются в заголовке страницы (между тегами <head> и </head> и имеют такой формат:

```
<meta name="имя" content="значение">
```

Есть три основных типа метатегов:

1. Содержащие управляющие команды для браузера;
2. Содержащие управляющие команды для поисковых систем;
3. Содержащие информацию о странице и ее авторе.

# HyperText Markup Language

## Метатеги, содержащие управляющие команды для браузера

Таких метатегов немного, но на сегодняшний день это самые важные из метатегов. О том, что данный метатег предназначен для управления браузером, говорит атрибут **http-equiv**.

1. **Content-Type** – метатег указывает браузеру, в какой кодировке сделана страница.
2. **Content-Language** – метатег сообщает, на каком языке написана страница.
3. **pragma** – метатег запрещает браузеру кэшировать страницу (то есть сохранять ее в памяти).
4. **refresh** – метатег через N секунд после загрузки в браузер текущей страницы перезагрузит вместо нее страницу URL (естественно, вместо N должна быть написана цифра – количество секунд, а вместо URL – правильный адрес страницы).

# HyperText Markup Language

## Метатеги, содержащие информацию о странице и ее авторе

1. **Generator** – сообщает, с помощью какой программы был сгенерирован код страницы.
2. **site-created** – указывает дату создания страницы.
3. **expires** – этот метатег указывает, когда страница будет удалена.
4. **Author** – содержит имя автора страницы.
5. **Copyright** – указывает владельца авторских прав.
6. **Reply-to** – указывает способ связи с автором страницы.
7. **Owner** – указывает собственника страницы.
8. **Address** – содержит адрес автора страницы.

# HyperText Markup Language

## Метатеги, содержащие управляющие команды для поисковых систем

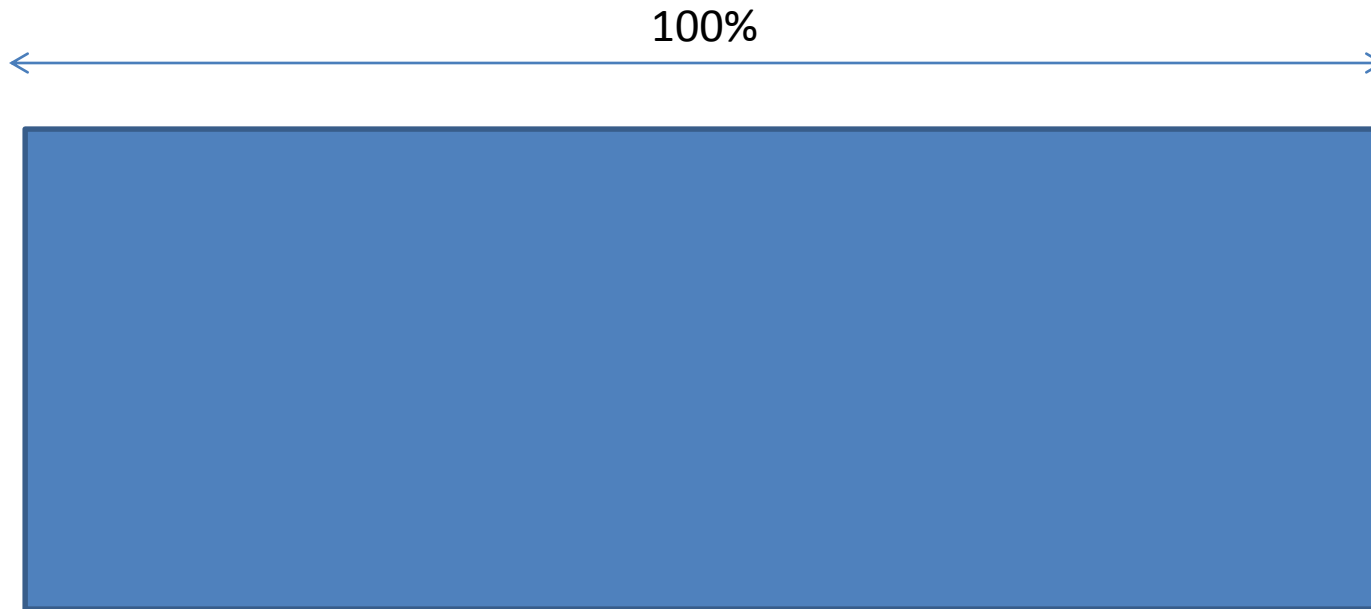
Не так давно эти метатеги были очень важны, правильно используя их, можно было достаточно легко вывести свой сайт на хорошие позиции в поисковиках.

1. **description** – содержит в себе основное описание страницы, является наиболее важным из метатегов.
2. **keywords** – содержит ключевые слова, по которым будет индексироваться страница.
3. **robots** – этот метатег управляет индексированием страниц.
  - `index` / `noindex` – индексировать / не индексировать страницу;
  - `follow` / `nofollow` – идти / не идти по ссылкам с этой страницы;
  - `all` – эквивалентно `index`, `follow`;
  - `none` – эквивалентно `noindex`, `nofollow`.
4. **revisit**, **revisit-after** – дает команду поисковой системе индексировать сайт с нужной периодичностью.



# HyperText Markup Language

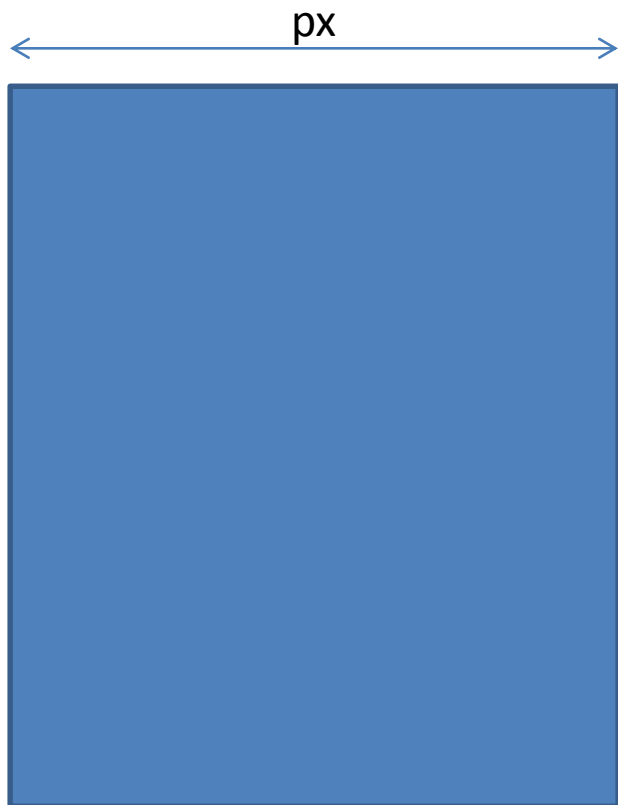
## «Резиновая» верстка



Основной идеей «резиновой» верстки является использование в качестве единицы измерений процентов.

# HyperText Markup Language

## Фиксированная верстка



Основой фиксированной верстки является использование точных размеров элементов.

Следуя из этого, имеет явные преимущества над «резиновой», среди которых независимость от ширины экрана пользователя.

Часто используется верстальщиками в последнее время.

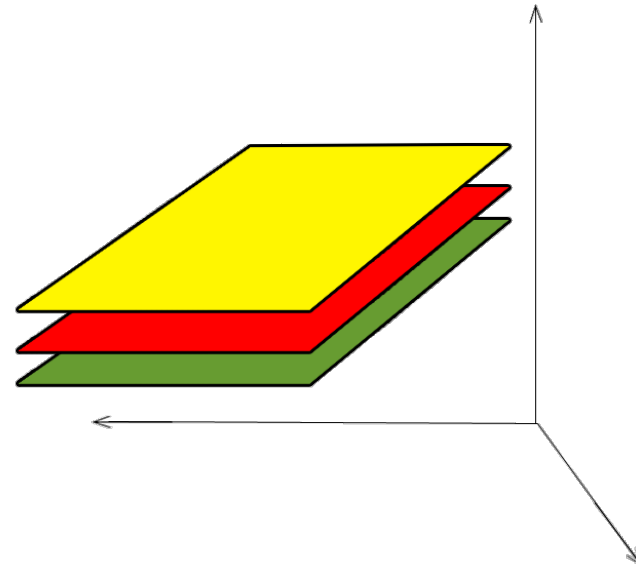
# HyperText Markup Language

## Свойство блочных элементов – position

**Position** – свойство, которое отвечает за позиционирование блочных элементов. Основной идеей является перемещение элемента по оси z.

Может принимать следующие значения:

1. **Absolute**
2. **Relative**
3. **Fixed**
4. **Static**



# HyperText Markup Language

## Position Absolute

Значение **absolute** говорит блочному элементу переместиться по оси z на плоскость выше, при этом элемент будет себя вести как будто там больше никого нет, то есть позиционироваться как обычный `<div>`. Место, которое он занимал на прежней плоскости, будет свободным, что повлияет на размещение других элементов.

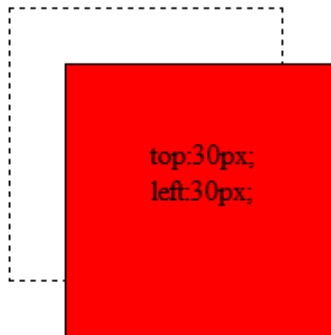
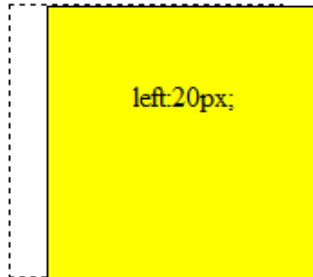
При этом для позиционирования на новой плоскости элемент получает специальные свойства:

1. **Top**
2. **Left**
3. **Right**
4. **Bottom**
5. **z-index**

При указании абсолютного позиционирования элементов, можно явно указать плоскость, на которую будет перемещен элемент при помощи свойства **z-index**.

# HyperText Markup Language

## Position Relative



Значение `relative` говорит блочному элементу переместиться по оси `z` на плоскость выше, при этом элемент будет позиционироваться относительно места, где должен был располагаться, и остальные элементы не будут смещаться, так как место не будет свободно.

При этом, для позиционирования на новой плоскости, элемент получает специальные свойства:

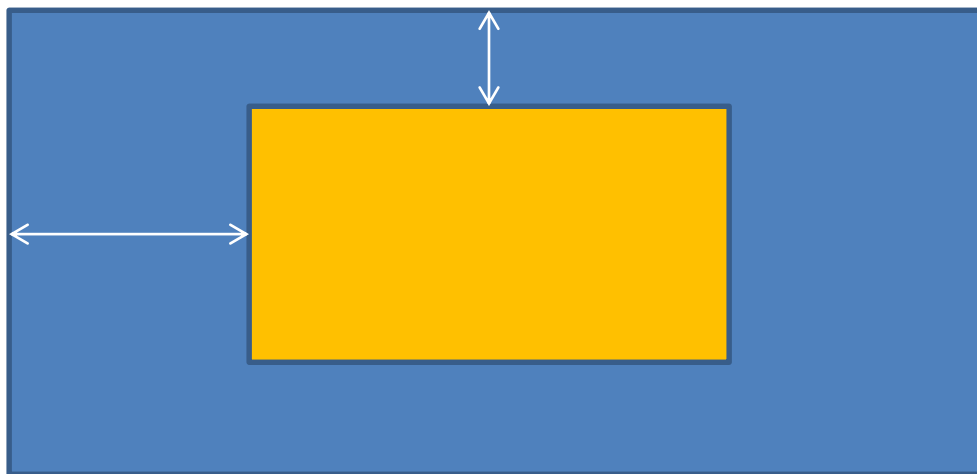
1. `Top`
2. `Left`
3. `Right`
4. `Bottom`
5. `z-index`

# HyperText Markup Language

## Position Fixed

**Position: Fixed** – размещает элемент поверх других, при этом позиционирует его относительно границ окна браузера. При этом позиционирование происходит при помощи свойств:

1. **Top**
2. **Left**
3. **Right**
4. **Bottom**



Окно браузера

# HyperText Markup Language

## CSS3 свойство opacity

**Opacity** – свойство, которое определяет уровень прозрачности элемента веб-страницы. При частичной или полной прозрачности через элемент проступает фоновый рисунок или другие элементы, расположенные ниже элемента с данным свойством.

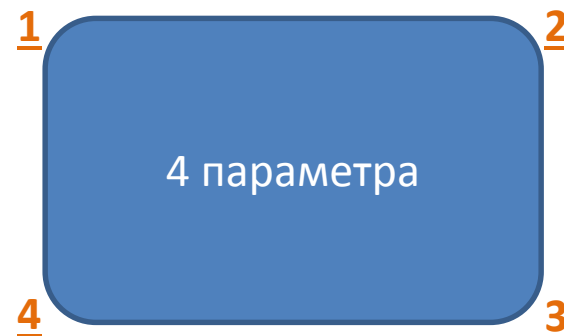
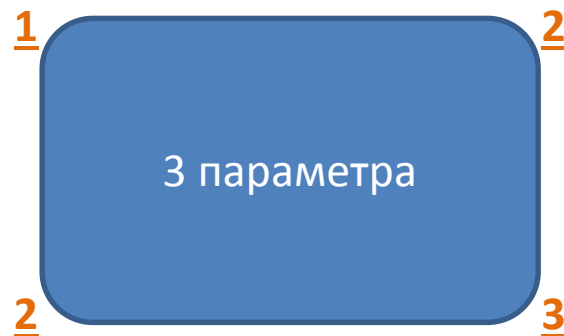
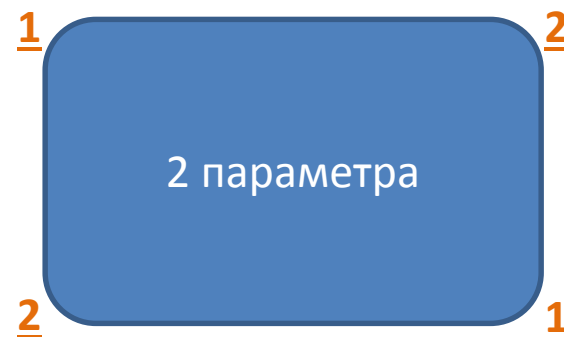
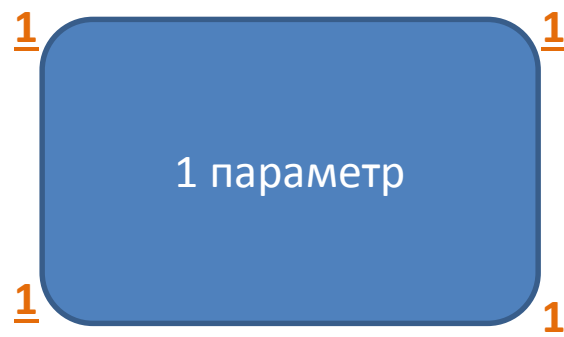
Принимает значения от **0** до **1.0**, где 0 – это полностью прозрачный элемент, а 1.0 – целиком видимый. Для более ранних версий IE следует использовать свойство **filter: alpha(opacity=...)**, где значение задается от **0** до **100**.



# HyperText Markup Language

## CSS3 свойство border-radius

**Border-radius** – свойство, которое устанавливает радиус округления углов рамки. Если рамка не задана, то округление также происходит и с фоном. В качестве значения принимает величину радиуса округления. Может принимать 1, 2, 3, 4 параметра:

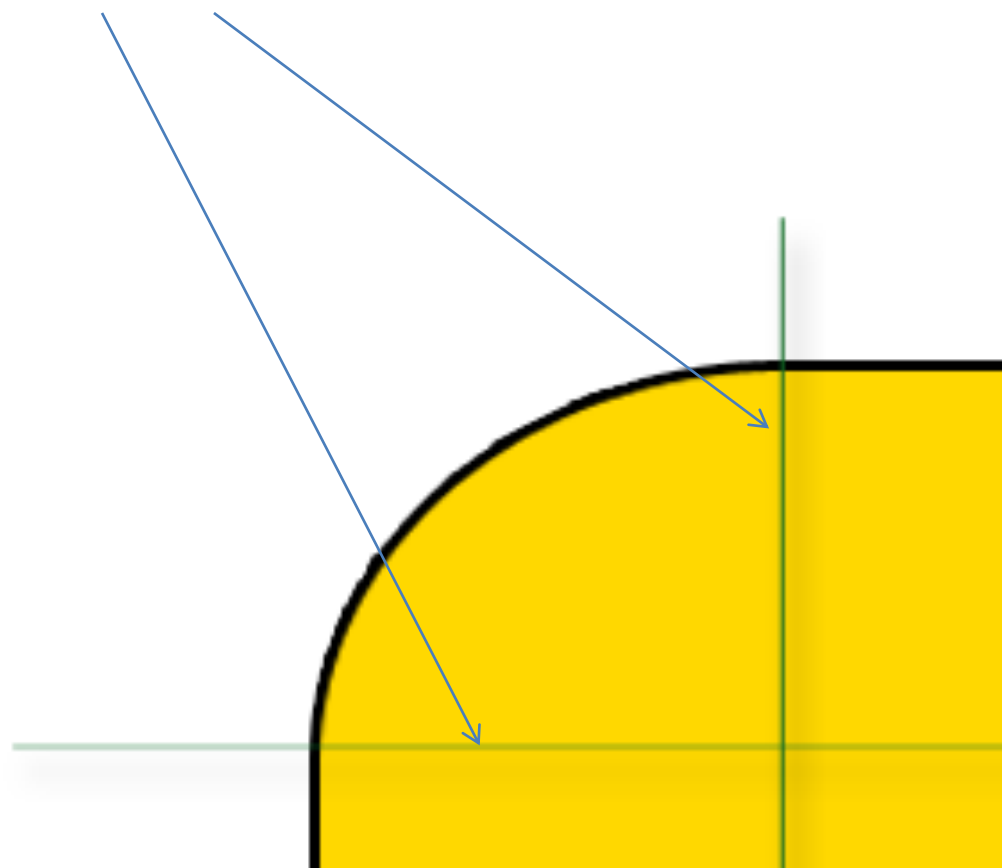




# HyperText Markup Language

## CSS3 свойство border-radius (овальное закругление)

Также можно задать не радиус закругления, а два радиуса овальной области, которая описывает закругление: **border-radius: 10px/20px;**



# Смотрите наши уроки в видео формате

ITVDN.com



Посмотрите этот урок в видео формате на образовательном портале [ITVDN.com](http://itvdn.com) для закрепления пройденного материала.

Все курсы записаны сертифицированными тренерами, которые работают в учебном центре CyberBionic Systematics



# Проверка знаний

## TestProvider.com



TestProvider

Мы помогаем людям оценить себя

Главная Услуги и цены Центр Тестирования Поддержка О нас

Регистрация Войти

Поиск сертификата

Мы в социальных сетях

### Тестирование

Языки программирования и информационные технологии

**Microsoft**

C# ASP.NET MVC JavaScript Patterns OF Design SQL Architecture Guide WCF HTML&CSS XML SEO WPF HTML5&CSS3 JQuery XNA SharePoint GUI for Android Windows Azure Platform Microsoft Patterns&Practices TFS SCRUM ReSharper TDD WWF LINQ Entity Framework Windows Forms Refactoring Microsoft Expression Blend 4 Windows Phone 8 Windows 8 AppStore Visual Studio Tips&Tricks MSF MEF SilverLight AJAX MEF Service Oriented Architecture

Добро пожаловать на TestProvider.com!

Сайт перенесен на новую облачную платформу с использованием системы единой авторизации Single Sign On. Если вы хотите восстановить статистику по предыдущим экзаменам обратитесь в [службу поддержки](#). Для восстановления информации с предыдущей версии сайта, просба написать в службу поддержки Ваш старый и новый логины.

ITVDN PROMETRIC TEST CENTER CyberBionic Microsoft Partner Windows Azure Cloud Partner EBA

TestProvider – это online сервис проверки знаний по информационным технологиям. С его помощью Вы можете оценить Ваш уровень и выявить слабые места. Он будет полезен как в процессе изучения технологии, так и общей оценки знаний IT специалиста.

После каждого урока проходите тестирование для проверки знаний на [TestProvider.com](http://TestProvider.com)

Успешное прохождение финального тестирования позволит Вам получить соответствующий Сертификат.



## Q&A

# Информационный видеосервис для разработчиков программного обеспечения

