

PRZEDMIOT: Tworzenie stron i aplikacji internetowych

KLASA: 5i gr. 2

Tydzień 1 Lekcja 1

Temat: Znaczniki semantyczne w HTML 5

W HTML5 znaczniki semantyczne służą do opisywania struktury i znaczenia treści na stronie w sposób bardziej czytelny dla przeglądarek, wyszukiwarek i programistów.

Lista najczęściej używanych znaczników semantycznych w HTML5:

1. **<header>** – **Definiuje nagłówek strony**, sekcji lub artykułu, zazwyczaj zawierający logo, menu nawigacyjne lub tytuły.
2. **<nav>** – **Określa sekcję nawigacyjną**, zawierającą linki do innych stron lub części dokumentu.
3. **<main>** – **Reprezentuje główną treść dokumentu**, unikalną dla danej strony (powinna występować tylko raz).
4. **<article>** – **Oznacza niezależną, samodzielną treść**, taką jak wpis na blogu, artykuł czy post.
5. **<section>** – **Grupuje powiązane tematycznie treści**, zwykle z nagłówkiem (np. `<h2>`).
6. **<aside>** – **Zawiera treści poboczne**, takie jak panele boczne, reklamy czy dodatkowe informacje.
7. **<footer>** – **Definiuje stopkę strony** lub sekcji, zawierającą np. informacje kontaktowe, prawa autorskie.
8. **<figure>** – **Służy do grupowania multimediów** (np. obrazów, diagramów) z opcjonalnym podpisem.
9. **<figcaption>** – **Podpis dla elementu <figure>**, opisujący zawartość multimedialną.

10. `<details>` – **Tworzy interaktywny element, który można rozwinąć/zwinąć**, aby pokazać dodatkowe informacje.
11. `<summary>` – **Definiuje nagłówek dla elementu `<details>`**, widoczny przed rozwinięciem.
12. `<mark>` – **Wyróżnia tekst**, który jest istotny w danym kontekście (np. wyniki wyszukiwania).
13. `<time>` – **Oznacza datę, godzinę lub zakres czasowy**, z opcjonalnym atrybutem ``datetime``.
14. `<address>` – **Służy do oznaczania informacji kontaktowych**, np. adresu e-mail, telefonu czy lokalizacji.
15. `<progress>` – **Reprezentuje pasek postępu**, np. dla ładowania lub wypełnienia formularza.
16. `<meter>` – **Wskazuje wartość w określonym zakresie**, np. poziom naładowania baterii.
17. `<dialog>` – **Definiuje okno dialogowe lub modalne**, np. do wyświetlania alertów.
18. `<picture>` – **Umożliwia definiowanie różnych źródeł obrazów dla różnych urządzeń lub rozdzielczości**.
19. `<template>` – **Przechowuje treść, która nie jest wyświetlana od razu, ale może być użyta przez JavaScript**.

Znaczniki pomagają w lepszej organizacji kodu, poprawiają dostępność (accessibility) i optymalizację dla wyszukiwarek (SEO).

Tydzień 1 Lekcja 2

Temat: Implementacja połączenia do bazy danych MySQL w PHP (w sposób obiektowy i proceduralny)

♦ **1. Obiektowy sposób (OOP - Object-Oriented Programming, czyli programowanie obiektowe)**

```
$mysqli = new  
mysqli("localhost", "my_user", "my_password", "my_db");  
  
if ($mysqli -> connect_errno) {  
    echo "Błąd połączenia: " . $mysqli -> connect_error;  
    exit();  
}
```

♦ **2. Proceduralny sposób**

```
$con =  
mysqli_connect("localhost", "my_user", "my_password", "my_db");  
  
if (mysqli_connect_errno()) {  
    echo "Błąd połączenia: " . mysqli_connect_error();  
    exit();  
}
```

Różnice

1. Styl programowania

- OOP (`new mysqli`) – bardziej nowoczesny, wspiera podejście obiektowe, lepiej integruje się np. z frameworkami (Laravel, Symfony).
- Proceduralny (`mysqli_connect`) – starszy styl, przypomina stary `mysql_connect` (już usunięty).

2. Czytelność i rozszerzalność

- OOP daje możliwość używania metod (`$mysqli->query()`, `$stmt->bind_param()`), co sprawia, że kod jest bardziej spójny.
- Proceduralny miesza funkcje globalne z innymi elementami, więc w większych projektach kod może być mniej czytelny.

3. Wydajność

- **Oba działają tak samo szybko** – pod spodem to ta sama biblioteka `mysqli`.

4. Dobre praktyki

- Jeśli implementujesz **mały skrypt** (np. test, coś jednorazowego) – proceduralny jest szybszy do napisania.
- Jeśli implementujesz **większą aplikację** – zdecydowanie lepiej trzymać się OOP (`new mysqli`), bo jest bardziej przejrzysty i łatwiej go łączyć z obiektywnym stylem kodu.

Podsumowanie:

- Oba sposoby są poprawne i tak samo szybkie.

- **Lepszy wybór:** obiektowy (**new mysqli**), bo jest nowocześniejszy, bardziej czytelny i łatwiej rozszerzalny w większych projektach.

Tydzień 3 Lekcja 1

Temat: Typy danych w PHP. Konwersja typów.

W PHP typy danych można podzielić na kilka kategorii, w tym typy

□ **skalarne,**

- **Integer (liczba całkowita)** Reprezentuje liczby całkowite (bez części ułamkowej), np. -5, 0, 42. Przykład: `$int = 123;`. Zakres zależy od platformy (zazwyczaj 32- lub 64-bitowy, np. od -2^{31} do $2^{31}-1$ na 32-bitowych systemach).
- **Float (liczba zmiennoprzecinkowa, zwana też double)** Reprezentuje liczby z częścią ułamkową, np. 3.14, -0.001. Przykład: `$float = 3.14;`. Uwaga: Precyzja jest ograniczona, co może prowadzić do błędów zaokrągleń w operacjach arytmetycznych.
- **String (ciąg znaków)** Przechowuje sekwencję znaków, np. "Witaj", 'Świat!'. Przykład: `$string = "Hello World";`. Może być zapisany w cudzysłowach (") lub apostrofach ('), przy czym cudzysłowy pozwalają na parsowanie zmiennych wewnątrz ciągu (np. "Witaj, `$name`").
- **Boolean (wartość logiczna)** Przechowuje wartości true lub false. Przykład: `$bool = true;`. Używany w wyrażeniach logicznych i warunkach.

□ **złożone,**

- **Array (tablica)** Przechowuje zestaw danych w formie klucz-wartość. Może być indeksowana (liczbowe klucze) lub asocjacyjna (dowolne klucze).

Przykład:

```
$array = [1, 2, 3]; // Indeksowana
```

```
$assoc = ['name' => 'Jan', 'age' => 30]; // Asocjacyjna
```

- **Object (obiekt)** Reprezentuje instancję klasy z właściwościami i metodami.

Przykład:

```
class Person {  
    public $name = "Jan";  
}  
  
$obj = new Person();
```

- **Callable (wywoławalny)** Reprezentuje coś, co może być wywołane jako funkcja, np. funkcje, metody lub domknięcia (closures).

Przykład:

```
$callback = function($x) { return $x * 2; };  
  
echo $callback(5); // Wypisze 10
```

- **Iterable (iterowalny)** Typ wprowadzony w PHP 7.1, reprezentuje dane, które można iterować (np. tablice, obiekty implementujące interfejs Iterator).

Przykład:

```
function process(iterable $items) {  
    foreach ($items as $item) {  
        echo $item;  
    }  
}
```

□ specjalne

- **NULL** Reprezentuje brak wartości lub zmienną bez przypisanej wartości. Przykład: `$var = null;`. Uwaga: NULL jest nieczułe na wielkość liter (`null = NULL`).

- **Resource (zasób)** Specjalny typ dla uchwytów do zasobów zewnętrznych, np. połączeń z bazą danych, otwartych plików. Przykład: `$file = fopen('example.txt', 'r');`. Uwaga: W nowszych wersjach PHP zasoby są coraz rzadziej używane na rzecz obiektów.

□ pseudotypy

Pseudotypy to bardziej wskazówki w dokumentacji niż rzeczywiste typy danych, ale są istotne w kontekście typowania.

- **Mixed** Oznacza, że zmienna może mieć dowolny typ. Używane w deklaracjach funkcji, gdy typ nie jest ściśle określony.

Przykład:

```
function doSomething(mixed $value) {  
    return $value;  
}
```

- **Void** Używane w deklaracjach funkcji, które nic nie zwracają.

Przykład:

```
function logMessage(string $msg): void {  
    echo $msg;  
}
```

- **Never** (od PHP 8.1) Oznacza, że funkcja nigdy nie zwraca wartości (np. rzuca wyjątek lub kończy skrypt).

Przykład:

```
function throwError(): never {  
    throw new Exception("Błąd!");  
}
```

- **Union Types** (od PHP 8.0) Pozwalają określić, że zmienna może mieć jeden z kilku typów, np. `int|float`.

Przykład:

```
function add(int|float $a, int|float $b): int|float {  
    return $a + $b;  
}
```

- **Intersection Types** (od PHP 8.1) Wymagają, aby wartość była zgodna ze wszystkimi określonymi typami (używane głównie z obiektami).

Przykład:

```
function process(Countable&Traversable $obj) {  
    // ...  
}
```

PHP jest językiem dynamicznie typowanym, co oznacza, że typy zmiennych są określane w czasie wykonywania i mogą się zmieniać w zależności od przypisanych wartości.

Tydzień 3 Lekcja 1

Temat: Definiowanie kolorów w CSS

Sposoby definiowania kolorów w CSS

1. W notacji słownej
2. w notacji RGB (Red Blue Green) i RGBA (Red Blue Green Alpha)
3. w notacji szesnastkowej (heksadecymalna)
4. w notacji HSL/HSLA
5. w notacji CMYK (Cyan Magenta Yellow Key)
6. w formacie dziesiętnym (rzadko używany)
7. Funkcja `currentColor`
8. Zmienne CSS (Custom Properties)
9. Funkcje kolorystyczne (nowoczesne, np. `color()`)
10. Gradienty (Linearne i Radialne)

1. Notacja słowna (nazwy kolorów)

Kolory można określać za pomocą **predefiniowanych nazw w języku angielskim**, np. `red`, `blue`, `green`, `white`, `black`. CSS obsługuje około 140 nazw kolorów (np. `tomato`, `aliceblue`).

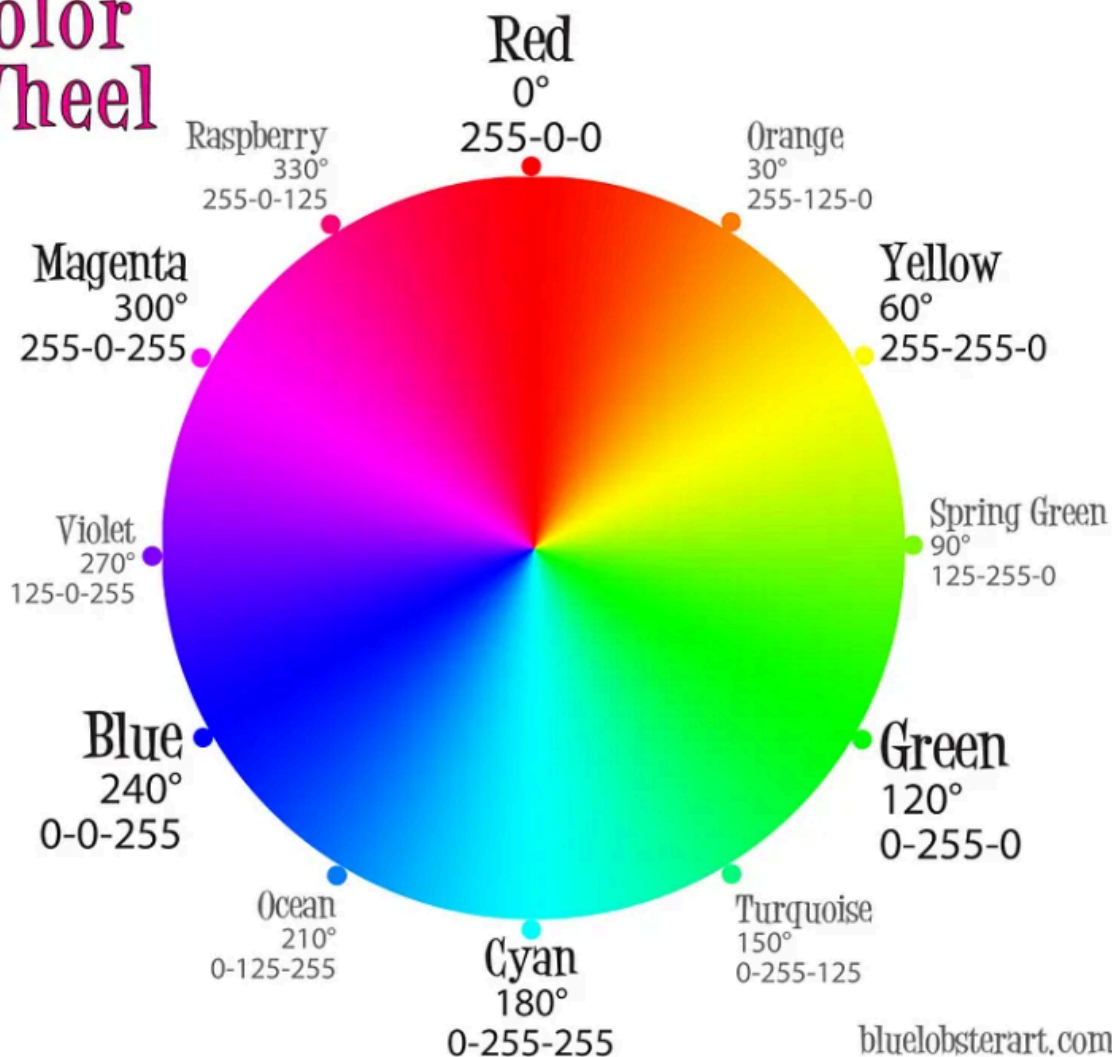
- **Przykład:** `color: red;`
- **Zalety:** Proste, czytelne.
- **Wady:** Ograniczona liczba kolorów, brak precyzji.

2. Notacja RGB i RGBA

Kolory definiowane są przez wartości składowych **czerwieni (Red), zieleni (Green) i niebieskiego (Blue)**, każda w zakresie 0–255. RGBA dodaje kanał alfa (**przezroczystość, 0–1**).

- **RGB:** `rgb(255, 0, 0)` – czerwony.
- **RGBA:** `rgba(255, 0, 0, 0.5)` – czerwony z 50% przezroczystością.
- **Przykład:** `rgb(0, 0, 0)`; – czarny, `rgb(255, 255, 255)`; – biały,
- **Zalety:** Intuicyjne, szeroki zakres kolorów.
- **Wady:** Mniej zwężłe niż notacja szesnastkowa.

RGB Color Wheel



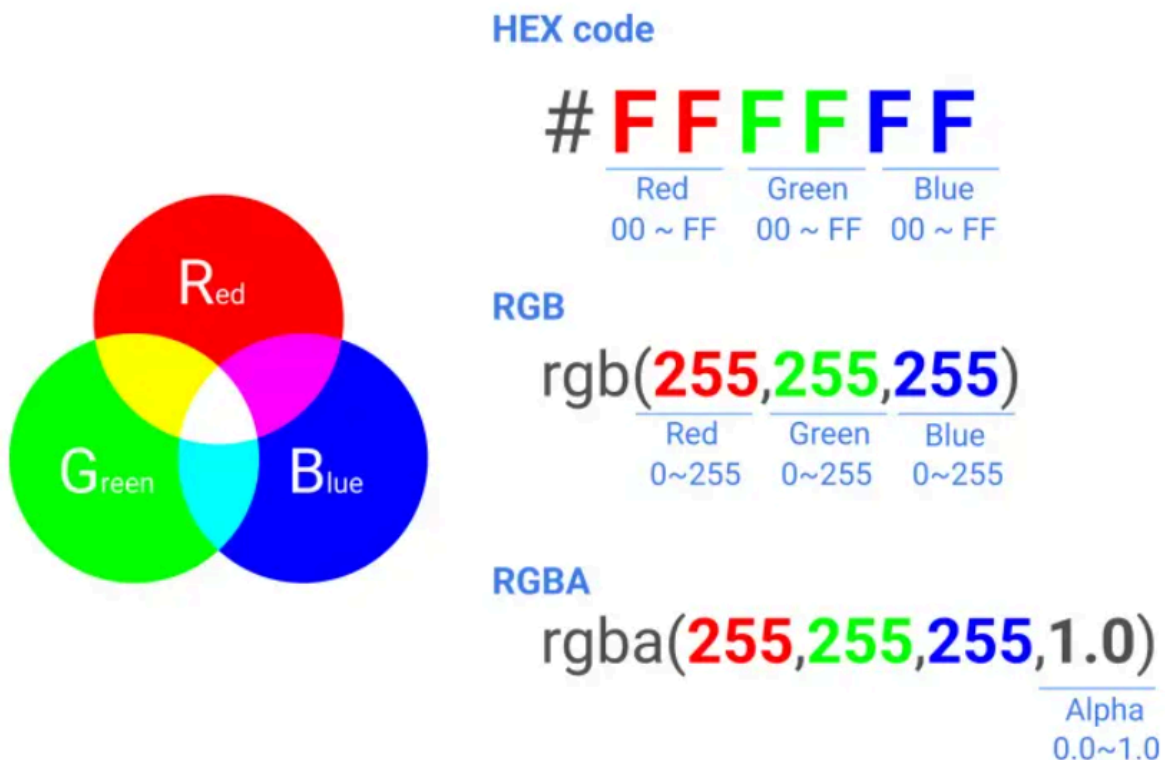
3. Notacja szesnastkowa (heksadecymalna)

Kolory zapisuje się w formacie **#RRGGBB**, gdzie **RR**, **GG**, **BB** to wartości **heksadecymalne (00–FF)** dla **czerwieni, zieleni i niebieskiego**. Można dodać dwa znaki dla alfa (**#RRGGBBAA**).

System szesnastkowy używa cyfr 0–9 oraz liter A–F.

- ☐ **Cyfry:** 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
- ☐ **Litery:** A, B, C, D, E, F

- **Przykład:** #FF0000 (czerwony), #FF000080 (czerwony z 50% przezroczystością).
- **Skrót:** #F00 (odpowiednik #FF0000).
- **Zalety:** Zwięzła, powszechnie używana.
- **Wady:** Mniej czytelna dla początkujących.



4. Notacja HSL i HSLA

Kolory definiowane przez **odcień (Hue, 0–360°)**, **nasycenie (Saturation, 0–100%)** i **jasność (Lightness, 0–100%)**. HSLA dodaje kanał alfa.

- **HSL:** hsl(0, 100%, 50%) – czerwony.
- **HSLA:** hsla(0, 100%, 50%, 0.5) – czerwony z 50% przezroczystością.
- **Przykład:** color: hsl(120, 60%, 70%);
- **Zalety:** Intuicyjne manipulowanie odcieniem i jasnością.
- **Wady:** Mniejsza popularność niż RGB czy heksadecymalna.

5. Notacja CMYK

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) jest głównie używany w druku i w CSS nie jest standardowo obsługiwany wprost. Niektóre przeglądarki mogą obsługiwać go w eksperymentalnych funkcjach (np. w `color()`), ale jest rzadko stosowany w systemach webowych.

- **Przykład:** Brak standardowego wsparcia, np. `color: device-cmyk(0%, 100%, 100%, 0%)` (eksperymentalne).
- **Zalety:** Przydatne w druku.
- **Wady:** Ograniczone wsparcie w CSS.

6. Format dziesiętny (rzadko używany)

Kolory można zapisać jako pojedyncza liczba dziesiętna reprezentująca RGB w formacie binarnym (rzadko stosowane w praktyce).

- **Przykład:** `color: rgb(16711680);` (odpowiednik `#FF0000`).
- **Zalety:** Brak, praktycznie nieużywany.
- **Wady:** Nieczytelny, niepraktyczny.

Funkcja `currentColor`

`currentColor` to słowo kluczowe, które **przyjmuje wartość właściwości `color` elementu lub jego rodzica**.

Przykład:

```
div {  
  color: blue;  
  border: 1px solid currentColor; /* Border będzie niebieski */  
}
```

- **Zalety:** Umożliwia spójność kolorów bez powtórek.
- **Wady:** Zależność od wartości `color`.

8. Zmienne CSS (Custom Properties)

Kolory można przechowywać w zmiennych CSS, co ułatwia zarządzanie i ponowne użycie.

Przykład:

```
:root {  
  --primary-color: #3498db;  
}  
  
div {  
  background-color: var(--primary-color);  
}
```

- **Zalety:** Łatwa aktualizacja i ponowne użycie.
- **Wady:** Wymaga definicji zmiennych.

9. Funkcje kolorystyczne (nowoczesne, np. color())

Nowoczesne funkcje, takie jak **color()**, pozwalają na definiowanie kolorów w różnych modelach (np. sRGB, Display P3). Są częściowo wspierane w nowych przeglądarkach.

- **Przykład:** `color(display-p3 1 0 0)`; (czerwony w przestrzeni Display P3).
- **Zalety:** Wsparcie dla szerokich gamutów kolorów.
- **Wady:** Ograniczone wsparcie w starszych przeglądarkach.

10. Gradienty (liniowe i radialne)

Gradienty pozwalają na płynne przejścia między kolorami.

- **Gradient liniowy:**

```
background: linear-gradient(to right, red, blue);
```

- Definiuje kierunek (np. `to right`, `45deg`) i kolory.

- **Gradient radialny:**

background: radial-gradient(circle, yellow, green);

- Definiuje kształt (np. circle) i kolory od centrum.

- **Zalety:** Efekty wizualne, elastyczność.
- **Wady:** Bardziej złożone niż pojedyncze kolory.

Tydzień 3 Lekcja 2

Temat: Model kontenerowy inaczej pudełkowy

Znaczniki liniowe i blokowe

Znaczniki blokowe (display: block)

- **Definicja:** Elementy blokowe zajmują całą dostępną szerokość swojego kontenera nadrzędnego, tworząc "blok", który zaczyna się od nowej linii i rozciąga się na całą szerokość. Każdy kolejny element blokowy pojawia się poniżej poprzedniego.
- **Cechy:**
 - Zajmują 100% szerokości rodzica (chyba że zmieniono to np. przez width).
 - Zawsze zaczynają się od nowej linii.
 - Mogą mieć ustawione właściwości takie jak width, height, margin, padding w sposób pełny.

- Przykłady domyślnych elementów blokowych: `<div>`, `<p>`, `<h1>`–`<h6>`, ``, ``, `<section>`, `<article>`, `<form>`.

Przykład:

```
<div>Blok 1</div>
```

```
<div>Blok 2</div>
```

Efekt: Oba `<div>` pojawią się jeden pod drugim, każdy zajmując całą szerokość kontenera.

Znaczniki liniowe (**display: inline**)

- **Definicja:** Elementy liniowe zajmują tylko tyle miejsca, ile jest potrzebne do wyświetlenia ich zawartości, i nie zaczynają się od nowej linii. Są ułożone obok siebie w tej samej linii, o ile pozwala na to przestrzeń.
- **Cechy:**
 - Nie można ustawić dla nich pełnych właściwości `width` i `height` (rozmiar zależy od zawartości).
 - Marginesy (`margin`) i wypełnienia (`padding`) działają tylko w poziomie (lewo/prawo), nie w pionie.
 - Przykłady domyślnych elementów liniowych: ``, `<a>`, ``, ``, ``, ``, `<i>`.

Przykład:

```
<span>Tekst 1</span>
```

```
<span>Tekst 2</span>
```

Efekt: Oba `` pojawią się w tej samej linii, obok siebie, z tłem obejmującym tylko ich zawartość.

Kontener wyśrodkowanie

dla wszystkich

margin: auto;

dla prawego i lewego

margin-right: auto;

margin-left:auto;

lub

margin: 0px auto 0px auto;

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="pl">
```

```
<head>
```

```
  <meta charset="utf-8">
```

```
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
```

```
  <title>Przykładowa struktura</title>
```

```
</style>
```

```
div#glowny {
```

```
  border: 1px solid #000;
```

```
  background: #00FF00;
```

```
  min-height: 500px;
```

```
  min-width: 500px;
```

```
  margin-right: auto;
```

```
  margin-left:auto;
```

```
}
```

```
div#zagniezdzony {
```

```
  border: 1px solid #000;
```

```
  background: #0000FF;
```

```
  min-height: 200px;
```

```
  min-width: 200px;
```

```
  margin: 0px auto 0px auto;
```

```
}
```

```
  footer { }
```

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
  <header>
```

```
    <h1>Nagłówek (header)</h1>
```

```
  </header>
```



```

<div id="glowny">
  <div id="zagniezdzony">
    <p>To jest zagnieżdżony DIV (#zagniezdzony) wewnątrz #glowny.</p>
  </div>
</div>

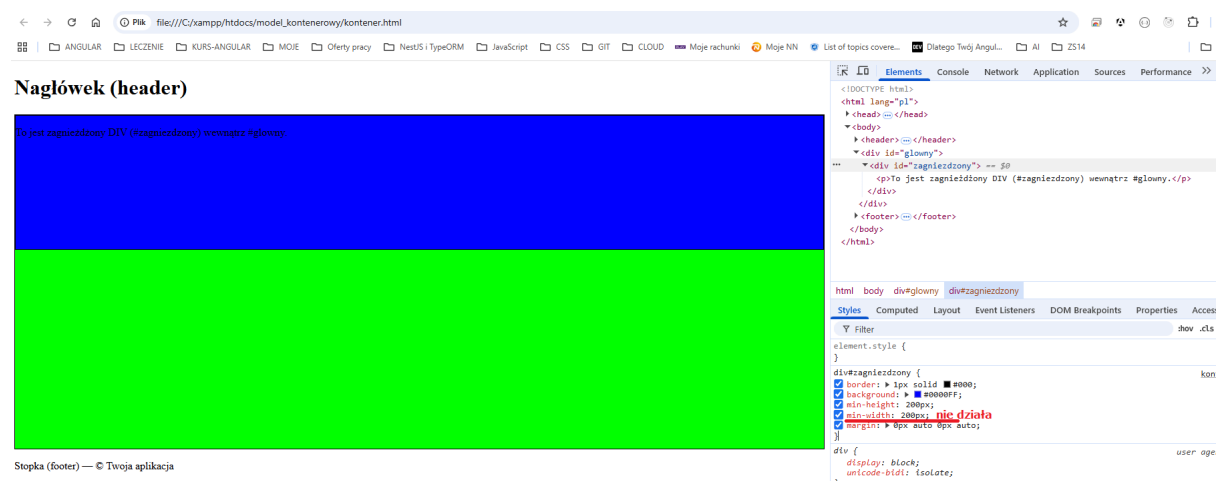
<footer>
  <p>Stopka (footer) — © Twoja aplikacja</p>
</footer>
</body>
</html>

```

Wymiary:

min-height: 200px - działa

min-width: 200px - nie działa



```

<!DOCTYPE html>
<html lang="pl">
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
  <title>Przykładowa struktura</title>
<style>

```

```

div#glowny {
  border: 1px solid #000;
  background: #00FF00;
  height: 500px;

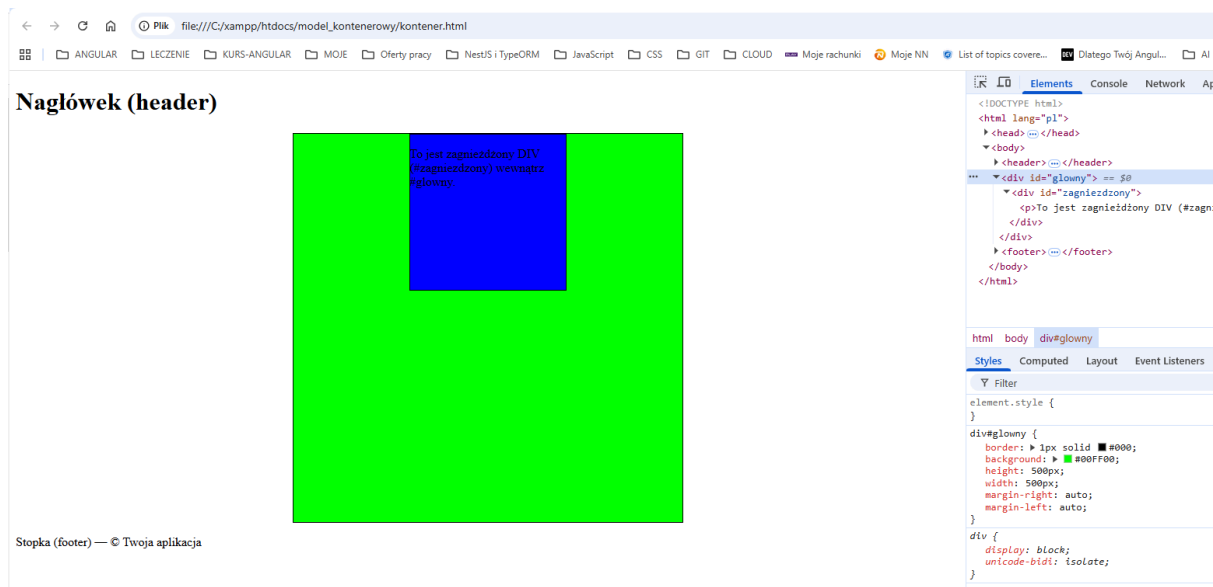
```

```
        width: 500px;
        margin-right: auto;
        margin-left:auto;
    }

    div#zagniezdzony {
        border: 1px solid #000;
        background: #0000FF;
        height: 200px;
        width: 200px;
        margin: 0px auto 0px auto;
    }
    footer { }
</style>
</head>
<body>
<header>
    <h1>Nagłówek (header)</h1>
</header>

<div id="glowny">
    <div id="zagniezdzony">
        <p>To jest zagnieżdżony DIV (#zagniezdzony) wewnątrz #glowny.</p>
    </div>
</div>

<footer>
    <p>Stopka (footer) — © Twoja aplikacja</p>
</footer>
</body>
</html>
```



Właściwość **overflow** określa zachowanie przeglądarki, gdy zawartość elementu przekracza jego wymiary (tzw. overflow). Może być stosowana do elementów blokowych i liniowo-blokowych, które mają zdefiniowaną wysokość lub szerokość. overflow można ustawić dla **osi X (poziomej)** i **Y (pionowej)** osobno za pomocą **overflow-x** i **overflow-y** lub dla obu osi jednocześnie za pomocą **overflow**.

1. **visible** (domyślna):

- Zawartość, która nie mieści się w elemencie, jest wyświetlana poza jego granicami, bez przycinania.
- Element nie generuje pasków przewijania.

Przykład:

```
div {  
  width: 100px;  
  height: 100px;  
  overflow: visible;  
}
```

Efekt: Nadmiarowa zawartość (np. długi tekst) będzie widoczna poza granicami elementu.

2. **hidden**:

- Nadmiarowa zawartość jest przycinana i niewidoczna poza granicami elementu.
- Nie pojawiają się paski przewijania.

Przykład:

```
div {  
  width: 100px;  
  height: 100px;  
  overflow: hidden;  
}
```

Efekt: Zawartość poza granicami 100x100 pikseli jest niewidoczna.

3. **scroll:**

- Nadmiarowa zawartość jest przycinana, ale dodawane są paski przewijania (zarówno poziomy, jak i pionowy, niezależnie od tego, czy są potrzebne).

Przykład:

```
div {  
  width: 100px;  
  height: 100px;  
  overflow: scroll;  
}
```

Efekt: Pojawiają się paski przewijania, umożliwiające przeglądanie całej zawartości.

4. **auto:**

- Paski przewijania pojawiają się tylko wtedy, gdy zawartość przekracza granice elementu.
- Jest to najczęściej używana wartość, ponieważ dostosowuje się do potrzeb.

Przykład:

```
div {  
  width: 100px;  
  height: 100px;  
  overflow: auto;  
}
```

Efekt: Paski przewijania pojawią się tylko, gdy zawartość wykracza poza wymiary elementu.

5. **clip** (od CSS Overflow Module Level 3, wsparcie w nowoczesnych przeglądarkach):

- Podobne do hidden, ale bardziej restrykcyjne – zawartość jest przycinana, i nie ma możliwości przewijania (nawet programistycznego).

Przykład:

```
div {  
  width: 100px;  
  height: 100px;  
  overflow: clip;  
}
```

Efekt: Zawartość jest przycinana bez możliwości przewijania.

Właściwości overflow-x i overflow-y

- overflow-x: Kontroluje przepełnienie w osi poziomej (X).
- overflow-y: Kontroluje przepełnienie w osi pionowej (Y).
- Można łączyć różne wartości dla każdej osi.

Przykład:

```
div {  
  width: 100px;  
  height: 100px;  
  overflow-x: hidden; /* Przycina w poziomie */  
  overflow-y: auto; /* Pasek przewijania w pionie, jeśli potrzebny */  
}
```

Tydzień 3 Lekcja 3

Temat: position

`position: static;`
`position: relative;`
`position: absolute;`
`position: fixed;`
`position: sticky;`
Wartości globalne:
`position: inherit;`
`position: initial;`
`position: revert;`
`position: revert-layer;`
`position: unset;`

Tydzień 3 Lekcja 4

Temat: Funkcje modelu DOM

Model DOM (Document Object Model) to standardowy interfejs programistyczny do reprezentacji i manipulacji strukturą dokumentów HTML lub XML. Pozwala na dynamiczne odczytywanie, modyfikowanie i tworzenie elementów drzewa dokumentu. DOM jest zdefiniowany przez W3C i jest niezależny od języka programowania, ale implementacje różnią się w zależności od środowiska.

W JavaScript DOM jest natywnie dostępny w przeglądarkach do interakcji z stronami internetowymi, podczas gdy w PHP jest to rozszerzenie biblioteki do przetwarzania XML/HTML po stronie serwera

Funkcje DOM w JavaScript

W JavaScript DOM jest dostępny poprzez obiekt `document` i umożliwia manipulację elementami HTML w czasie rzeczywistym. Oto wybrane metody, pogrupowane tematycznie:

Kategoria	Metoda	Opis	Przykład użycia
Wybieranie elementów	<code>getElementById(id)</code>	Zwraca element o podanym ID.	<code>document.getElementById('mojElement').innerHTML = 'Nowa treść';</code>
Wybieranie elementów	<code>getElementsByClassName(className)</code>	Zwraca kolekcję elementów o danej klasie.	<code>document.getElementsByClassName('klasa')[0].style.color = 'red';</code>
Wybieranie elementów	<code>getElementsByTagName(tagName)</code>	Zwraca kolekcję elementów o danym tagu.	<code>document.getElementsByTagName('p').length;</code>
Wybieranie elementów	<code>querySelector(selector)</code>	Zwraca pierwszy element pasujący do selektora CSS.	<code>document.querySelector('.klasa').textContent = 'Tekst';</code>
Wybieranie elementów	<code>querySelectorAll(selector)</code>	Zwraca wszystkie elementy pasujące do selektora CSS.	<code>document.querySelectorAll('div').forEach(el => el.style.background = 'blue');</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>createElement(tagName)</code>	Tworzy nowy element.	<code>let nowyDiv = document.createElement('div');</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>appendChild(child)</code>	Dodaje dziecko do elementu.	<code>document.body.appendChild(nowyDiv);</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>removeChild(child)</code>	Usuwa dziecko z elementu.	<code>parent.removeChild(child);</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>insertBefore(newNode, refNode)</code>	Wstawia nowy węzeł przed referencyjnym.	<code>parent.insertBefore(nowy, istniejacy);</code>

Tworzenie i modyfikacja	<code>replaceChild(newChild, oldChild)</code>	Zastępuje stare dziecko nowym.	<code>parent.replaceChild(nowy, stary);</code>
Atrybuty i właściwości	<code>getAttribute(attr)</code>	Pobiera wartość atrybutu.	<code>element.getAttribute('src');</code>
Atrybuty i właściwości	<code>setAttribute(attr, value)</code>	Ustawia wartość atrybutu.	<code>element.setAttribute('class', 'nowaKlasa');</code>
Wydarzenia	<code>addEventListener(event, callback)</code>	Dodaje nasłuchiвач zdarzeń.	<code>element.addEventListener('click', () => alert('Kliknięto!'));</code>

Funkcje DOM w PHP

W PHP DOM jest dostępny poprzez klasy z rozszerzenia DOM (wbudowane w PHP od wersji 5). Służy głównie do parsowania i generowania XML/HTML po stronie serwera. Kluczowa klasa to **DOMDocument** . Od PHP 8.4 dodano metody jak **querySelector** i **querySelectorAll** dla łatwiejszego wybierania elementów. Oto wybrane metody:

Kategoria	Klasa/Metoda	Opis	Przykład użycia
Ładowanie dokumentu	<code>DOMDocument::load(filename)</code>	Ładuje XML z pliku.	<code>\$dom = new DOMDocument(); \$dom->load('plik.xml');</code>
Ładowanie dokumentu	<code>DOMDocument::loadHTML(html)</code>	Ładuje HTML jako string.	<code>\$dom->loadHTML('<html><body></body></html>');</code>
Wybieranie elementów	<code>DOMDocument::getElementById(id)</code>	Zwraca element o podanym ID.	<code>\$dom->getElementById('mojId');</code>
Wybieranie elementów	<code>DOMDocument::getElementsByTagName(tag)</code>	Zwraca kolekcję elementów o danym tagu.	<code>\$dom->getElementsByTagName('p')->item(0);</code>

Wybieranie elementów	<code>DOMDocument::querySelector(selector)</code> (od PHP 8.4)	Zwraca pierwszy element pasujący do selektora CSS.	<code>\$dom->querySelector('.klasa');</code>
Wybieranie elementów	<code>DOMDocument::querySelectorAll(selector)</code> (od PHP 8.4)	Zwraca wszystkie elementy pasujące do selektora CSS.	<code>\$dom->querySelectorAll('div');</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>DOMDocument::createElement(tagName[, value])</code>	Tworzy nowy element.	<code>\$nowy = \$dom->createElement('div', 'Treść');</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>DOMNode::appendChild(child)</code>	Dodaje dziecko do węzła.	<code>\$parent->appendChild(\$nowy);</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>DOMNode::removeChild(child)</code>	Usuwa dziecko z węzła.	<code>\$parent->removeChild(\$child);</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>DOMNode::insertBefore(newNode, refNode)</code>	Wstawia nowy węzeł przed referencyjnym.	<code>\$parent->insertBefore(\$nowy, \$ref);</code>
Tworzenie i modyfikacja	<code>DOMNode::replaceChild(newChild, oldChild)</code>	Zastępuje stare dziecko nowym.	<code>\$parent->replaceChild(\$nowy, \$stary);</code>
Atrybuty	<code>DOMElement::getAttribute(attr)</code>	Pobiera wartość atrybutu.	<code>\$element->getAttribute('class');</code>
Atrybuty	<code>DOMElement::setAttribute(attr, value)</code>	Ustawia wartość atrybutu.	<code>\$element->setAttribute('id', 'nowyId');</code>
Zapisywanie	<code>DOMDocument::save(filename)</code>	Zapisuje XML do pliku.	<code>\$dom->save('wyjscie.xml');</code>
Zapisywanie	<code>DOMDocument::saveHTML()</code>	Zwraca HTML jako string.	<code>echo \$dom->saveHTML();</code>

Tydzień 3 Lekcja 4

Temat: Pseudoelementy

Link gdzie można potestować:

https://www.w3schools.com/css/css_pseudo_elements.asp

WAŻNE Pseudoelementy mają podwójny dwukropek (::) , a Pseudoklasy pojedynczy dwukropek (:)

1. ::before

- **Opis:** Tworzy pseudoelement, który jest wstawiany **przed zawartością** wybranego elementu.
- **Zastosowanie:** Dodawanie dekoracyjnych elementów, ikon, tekstu lub innych treści przed główną zawartością elementu. Wymaga właściwości content.

Przykład:

```
p::before {  
  content: "★ ";  
  color: gold;  
}
```

Wstawia złotą gwiazdkę przed każdym akapitem (<p>).

2. ::after

- **Opis:** Tworzy pseudoelement, który jest wstawiany **po zawartości** wybranego elementu.
- **Zastosowanie:** Podobne do ::before, ale dla treści dodawanej na końcu elementu.

Przykład:

```
p::after {  
  content: " [koniec]";  
  color: red;  
}
```

Dodaje tekst "[koniec]" w kolorze czerwonym po każdym akapicie.

3. ::first-line

- **Opis:** Stylizuje **pierwszą linię** tekstu w elemencie blokowym.
- **Zastosowanie:** Formatowanie pierwszej linii akapitu, np. zmiana czcionki, koloru lub wcięcia.

Przykład:

```
p::first-line {
  font-weight: bold;
  color: blue;
}
```

Pierwsza linia każdego akapitu będzie pogrubiona i niebieska. **Uwaga:** Działa tylko na elementy blokowe (np. div, p) i tylko dla właściwości związanych z tekstem (np. font, color, text-transform).

4. ::first-letter

- **Opis:** Stylizuje **pierwszą literę** pierwszej linii w elemencie blokowym.
- **Zastosowanie:** Tworzenie inicjałów (drop caps) lub wyróżnianie pierwszej litery akapitu.

Przykład:

```
p::first-letter {
  font-size: 2em;
  color: red;
  float: left;
}
```

Pierwsza litera akapitu będzie większa, czerwona i "pływająca" po lewej stronie.

Uwaga: Działa tylko na elementy blokowe.

5. ::selection

- **Opis:** Stylizuje tekst zaznaczony przez użytkownika (np. myszą lub klawiaturą).
- **Zastosowanie:** Zmiana wyglądu zaznaczonego tekstu, np. tła lub koloru tekstu.

Przykład:

```
::selection {
  background: yellow;
  color: black;
}
```

```
}
```

Zaznaczony tekst będzie miał żółte tło i czarny kolor liter. **Uwaga:** Obsługuje tylko właściwości `color`, `background`, `background-color` i `text-shadow`.

6. **::marker** (od CSS3)

- **Opis:** Stylizuje znaczniki (bullet points) w listach (``, ``).
- **Zastosowanie:** Zmiana wyglądu punktorów lub numerów w listach.

Przykład:

```
li::marker {  
  color: green;  
  content: ">";  
}
```

```
}
```

Zmienia znacznik listy na zieloną strzałkę. **Uwaga:** Działa tylko na elementy z `display: list-item`.

7. **::backdrop**

- **Opis:** Stylizuje tło elementów w trybie pełnoekranowym (np. w trybie pełnego ekranu API lub dialogów `<dialog>`).
- **Zastosowanie:** Zmiana tła za elementem w trybie pełnoekranowym.

Przykład:

```
dialog::backdrop {  
  background: rgba(0, 0, 0, 0.5);  
}
```

```
}
```

Tło za oknem dialogowym będzie półprzezroczyste czarne.

8. **::placeholder** (czasami uznawany za pseudoelement, choć formalnie pseudoklasa w starszych specyfikacjach)

- **Opis:** Stylizuje tekst zastępczy (placeholder) w polach formularzy (`<input>`, `<textarea>`).
- **Zastosowanie:** Zmiana wyglądu tekstu w polach formularzy.

Przykład:

```
input::placeholder {  
  color: gray;  
  font-style: italic;  
}
```

}

Tekst zastępczy w polach <input> będzie szary i pochylony.

BRAMKI logiczne

0 = false

1 = true

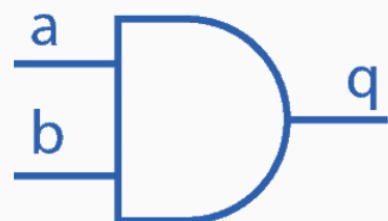
Boolean(0) zwróci false

Boolean(1) zwróci true

Bramki logiczne tabela prawdy dla iloczynu logicznego (AND)

a	b	q
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Symbol – AND



Tablica prawdy dla sumy logicznej (OR)

a	b	q
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Bramki logiczne symbole – OR



AND (&&): Zwraca true, jeśli oba operandy są true; **w przeciwnym razie zwraca false lub wartość pierwszego "fałszywego" operandu w przypadku wartości niebędących true/false.**

OR (||): Zwraca true, jeśli przynajmniej jeden operand jest true; w przeciwnym razie zwraca false lub wartość pierwszego "prawdziwego" operandu w przypadku wartości niebędących true/false.

