Отчет по индивидуальному проекту ч.2

Добавить к сайту данные о себе

Чигладзе Майя Владиславовна

Содержание

1	Пор	ядок выпо <i>л</i>	IHE	H	ИЯ	И	ΗД	μІ	ЗИ	ду	<i>a</i>	ΊЫ	НΟ	й	pa	аб	ОТ	Ы								5
	1.1	Задание 1	l .																							5
	1.2	Задание 2	2.																							6
	1.3	Задание 3	3.																							9
	1.4	Задание 4	1.					•	•													•				10
2	Выв	оды																								13
Сп	исок	литературь	ı																							14

Список иллюстраций

1.1	Фото
1.2	Фото в тс
1.3	Информация ч. 1
1.4	Информация ч. 2
1.5	Информация ч. 3
1.6	Код
1.7	Пост
1.8	Пост вид 2
1.9	Сайт
1 10	Кол

Список таблиц

Порядок выполнения индивидуальной работы

1.1 Задание 1

Разместила фотографию владельца сайта (рис. 1 и рис. 2).



Рис. 1.1: Фото

Рис. 1.2: Фото в тс

1.2 Задание 2

Разместила краткое описание владельца сайта (Biography), добавить информацию об интересах (Interests), добавить информацию от образовании (Education).(рис. 3, рис. 4, рис. 5)

Рис. 1.3: Информация ч. 1

```
# Skills
# For available icons, see: https://docs.hugoblox.com/getting-started/page-builder/#icons
skills:
- name: Technical
items:
- name: Python
    description: ''
    percent: 15
    icon: python
    icon_pack: fab
- name: Java
    description: ''
    percent: 70
    icon.java
    icon_pack: fab
- name: SQL
    description: ''
    percent: 60
    icon: database
    icon_pack: fas
- name: C++
    description: ''
    percent: 60
    icon: c-circle-fill
    icon_pack: bootstrap
- name: Adobe Illustrator
    description: ''
    percent: 90
    icon: adobeillustrator
    icon. pack: simple-icons
- name: Adobe Photoshop
    description: ''
    percent: 75
    icon: adobephotoshop
    icon.pack: simple-icons
```

Рис. 1.4: Информация ч. 2

Рис. 1.5: Информация ч. 3

1.3 Задание 3

Сделать пост по прошедшей неделе. (рис. 6, рис. 7, рис. 8)

Рис. 1.6: Код

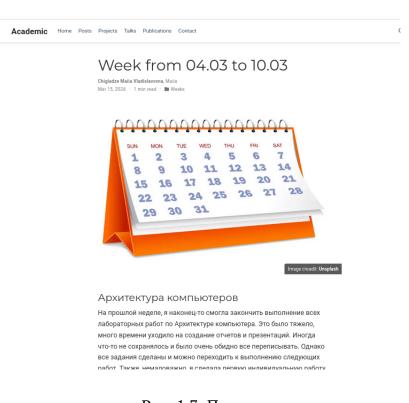


Рис. 1.7: Пост



Рис. 1.8: Пост вид 2

1.4 Задание 4

Добавим пост на тему по выбору: Управление версиями. Git. (рис. 9, рис. 10).



Git — это система коммитов

Представьте ситуацию: геймер доходит до финала, проигрывает и возвращается к началу уровня — попадает в ближайшую контрольную точку игры, где разработчики разрешили сохраниться. Если мы уберём контрольные точки, после каждого проигрыша придётся начинать игру заново.

В программировании за сохранение кода в контрольных точках отвечает система контроля версий — специальная технология, которую

Рис. 1.9: Сайт

Рис. 1.10: Код

2 Выводы

В ходе работы над индивидуальным проектом, я добавила к сайту данные о себе.

Список литературы