



Webutvikling med HTML, CSS og rammeverk

Madeleine Lorås, Elvebakken VGS 2023





Innhold

Denne workshopen består av 3 deler vi øver på å bygge frontend med ulike verktøy:

- CSS alene
- CSS rammeverk: Bootstrap
- CSS rammeverk: Tailwind

Vi skal bygge den samme portefolio nettside for Ada Lovelace med alle disse tre verktøyene. Poenget her er å trene på å konstruere siden, finne de riktige komponentene og bli trygg på frontend-verktøy.

Deretter kan vi være kreative!

HTML og CSS repetisjon

1. [Kom i gang – syntax og filer](#)
1. [CSS Selectors, klasser og id](#)
 - Øv med CSS DINER her: <https://flukeout.github.io/>
2. [Layout med flex](#)
 - Øv med flexbox froggy her: <https://flexboxfroggy.com/>
 - Øv med CSS battle her: <https://cssbattle.dev/>
4. [Copycat oppgave på neste side 9.](#)

Kom i gang med w3 Schools

CSS Tutorial

CSS HOME
CSS Introduction
CSS Syntax
CSS Selectors

CSS How To

CSS Comments
CSS Colors
CSS Backgrounds
CSS Borders
CSS Margins
CSS Padding
CSS Height/Width
CSS Box Model
CSS Outline
CSS Text
CSS Fonts
CSS Icons
CSS Links
CSS Lists
CSS Tables
CSS Display
CSS Max-width
CSS Position
CSS Z-index
CSS Overflow
CSS Float
CSS Inline-block
CSS Align
CSS Combinators
CSS Pseudo-class
CSS Pseudo-element
CSS Opacity

How To Add CSS

[< Previous](#)[Next >](#)

When a browser reads a style sheet, it will format the HTML document according to the information in the style sheet.

Three Ways to Insert CSS

There are three ways of inserting a style sheet:

- External CSS
- Internal CSS
- Inline CSS

External CSS

With an external style sheet, you can change the look of an entire website by changing just one file!

Each HTML page must include a reference to the external style sheet file inside the <link> element, inside the head section.

Example

External styles are defined within the <link> element, inside the <head> section of an HTML page:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<link rel="stylesheet" href="mystyle.css">
</head>
<body>
```


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

CSS diner

Lær mer om [CSS Selectors, klasser og id \(LINK til W3\)](https://flukeout.github.io/#)

Select the plates

Help, I'm stuck!



CSS Editor

style.css

```
1 type in a CSS selector
2 {
3 /* Styles would go here. */
4 }
5
6 /*
7 Type a number to skip to a level.
8 Ex -> "5" for level 5
9 */
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
```

HTML Viewer

table.html

```
1 <div class="table">
2   <plate />
3   <plate />
4 </div>
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
```

Level 1 of 32 ✓

< > ☰

Type Selector

Select elements by their type

A

Selects all elements of type `A`. Type refers to the type of tag, so `<div>`, `<p>` and `` are all different element types.

Examples

`div` selects all `<div>` elements.

`p` selects all `<p>` elements.

<https://flukeout.github.io/#>

Layout og flex

Øv med flexbox froggy

FLEXBOX FROGGY

Level 2 of 24

Use `justify-content` again to help these frogs get to their lilypads. Remember that this CSS property aligns items horizontally and accepts the following values:

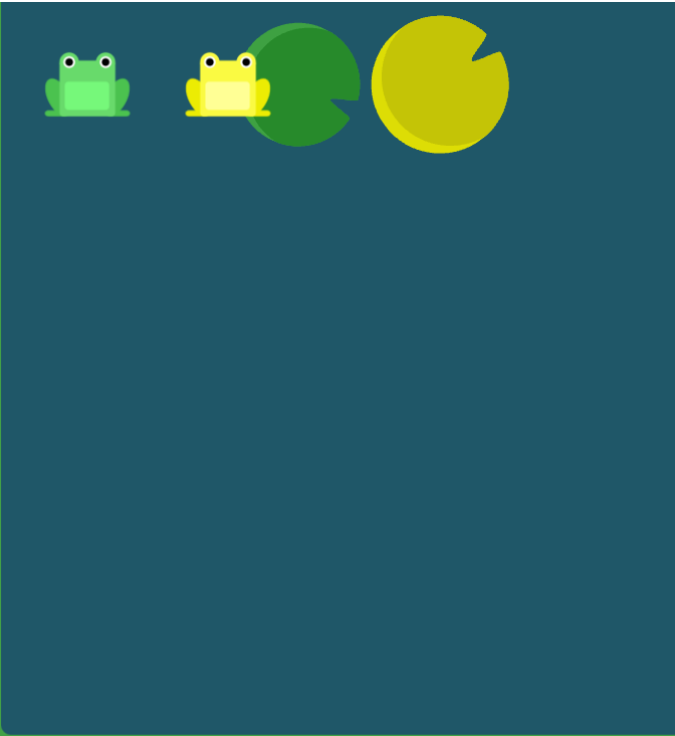
- `flex-start`: Items align to the left side of the container.
- `flex-end`: Items align to the right side of the container.
- `center`: Items align at the center of the container.
- `space-between`: Items display with equal spacing between them.
- `space-around`: Items display with equal spacing around them.

```
1 #pond {
2   display: flex;
3
4 }
5
6
7
8
9
10
```

Next

Flexbox Froggy is created by [Codecademy](#) • [GitHub](#) • [Twitter](#) • [Settings](#)

Want to learn CSS grid? Play [Grid Garden](#).



<https://flexboxfroggy.com/>

Grafikk og layout Øv med CSS battle

The screenshot shows the CSSBattle interface for a challenge titled "#1. Simply Square". The interface is divided into several sections:

- EDITOR**: Contains the HTML and CSS code. The CSS code is:

```
<div></div>
<style>
div {
  width: 100px;
  height: 100px;
  background: #dd6b4d;
}
</style>
```
- OUTPUT**: Displays the rendered result of the code, showing a small orange square.
- TARGET**: Displays the target image, which is a 400px x 300px image with a green square on a dark red background.
- YOUR SCORE**: Shows the user's score and high score. The last score is "Submit to get score" and the high score is "585.78 (207 chars)". There are buttons for "Leaderboard" and "Challenge".
- COLORS TO USE**: Shows the colors used in the target image: #5D3A3A and #B5E0BA.
- TARGET SPONSOR**: Features an advertisement for Scaleway, a cloud ecosystem provider.

<https://cssbattle.dev/play/1>

Kom i gang
copycat:

Portfolio

På denne siden er en portfolioside for Ada Lovelace, verdens første programmerer. Du skal lage en kopi!

Bruk CSS og HTML til lage en kopi. Du kan sjekke koden min hvis du trenger det, eller prøve å gjøre det helt selv. Opp til deg.

Her er forslag til steg:

- 1) Tegn skisse på papir for de ulike elementene.
 - Hvordan sette det opp med kun **<div>?** Hvor skal du bruke **flex**? Hva skal klassene dine hete?
- 2) Åpne VS code og lag følgende file. Husk å sett opp mappen din på et passende sted.
 - Index.html
 - Style.css
- 3) Begynn med å lage **<div>-elementer** som på skissen din.
 - Bruk «**border: 1px solid red**» til å tegne opp boksene.
 - Sett opp strukturen før du legger inn innhold.
- 4) Fyll in tekst og bilder ved å kopiere fra siden.

Ada Lovelace

Verdens første programmeringsnørd.

London, England

Twitter

Wiki



London, England

1815

Ble født

Mor: Annabelle Milbanke Far: Lord Byron

London, England

1833

Møtte Charles Babbage

De ble gode venner og samarbeidspartere.

London, England

1843

Publiserte Sketch of the Analytical Engine

Regnes som verdens første algoritme.

Marylebone, England

1852

Døde av sykdom

Kun 37 år gammel

Washington DC, USA

1983

Programmeringsspråket Ada

Den amerikanske regjeringen bestemmer seg for å oppkalle et programmeringsspråk etter Ada.

London, England

Samarbeidet med Charles Babbage

Charles Babbage var en matematiker og ingeniør som utviklet ideen om den første analysen maskinen, en mekanisk datamaskin som kunne utføre aritmetiske operasjoner.

1833-1843

England og Italia

Det første dataprogrammet

Ada Lovelace skrev en artikkel kalt "Sketch of the Analytical Engine" i 1843, som beskriver muligheten for at en datamaskin kan utføre mer enn en kalkulator. Artikkelen ble sett på som en av de første beskrivelsene av datamaskinens muligheter.

1843

Marylebone, England

Matematikk, teknologi, kunst og litteratur

Ada Lovelace skrev flere artikler og brev om matematikk, teknologi og vitenskap, og ble kjent som en dyktig forfatter. Hun var også interessert i kunst og litteratur, og skrev dikt og andre skrifter under pseudonymet "The Enchantress of Numbers".

1844

<https://about-ada-madelelo.vercel.app/>