

### Introduksjon

Målet med dette oppgavesettet er å gi deg en enkel introduksjon denne oppgaven er det viktig at du tar deg god tid og leser oppgaven

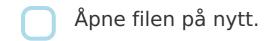
Har du noen gang lurt på hvordan internett virker? Klart du har det! I slik at du også kan hjelpe til med å bygge det. Nettsider blir skrevet v **HyperText Markup Language** på engelsk. Du kommer til å finne ut

Filene som du bes åpne i denne oppgaven finner du i internett.zip. Las får pakket ut filen, kan du laste ned programmet 7zip som pakker ut z

### Steg 1: Hva er nettsider?

	Aktiviteter	
--	-------------	--

Åpne en <b>teksteditor</b> , for eksempel teksteditoren Atom, Bracke
Lag et nytt dokument.
Skriv noe! For eksempel: Hei! Jeg heter
Lagre filen til filnavnet hei.txt.
Finn filen din i filbehandleren og åpne den. Den åpnes i et tekst <sub>l</sub>
Lagre nå filen på nytt til filnavnet fil.html med <i>Lagre som</i> .



Hvilket program ble filen åpnet i denne gangen? Nettleseren er et spe tekstfiler som er skrevet ved hjelp av HTML. Vi har ikke laget noe HTM men det bryr ikke nettleseren seg noe om! Så lenge du gir den en .h hva som er i filen. Det samme gjelder når en HTML-fil inneholder feil, vises fram uansett.

#### Hvordan kan vi se disse filene?

Når du skriver en adresse inn i nettleseren din, blir forespørselen din s er innstilt for å la deg se nettsidene som lever inni den. Denne datam forespørsel fra din datamaskin, ser den etter alle de nødvendige filene sammen med alt det andre nettsiden trenger, for eksempel bilder og

### Kan jeg få denne siden takk?



## Steg 2: Hva er HTML?

HTML er et **markeringsspråk** - det betyr at det brukes til å beskrive beste for å vise ting, hjelper det at den vet hva disse tingene er. For å sånn ut:

Dette er litt tekst.

er en forkortelse for **paragraf**. Den har en åpning, som er , Nettleseren vet da at alt imellom de to taggene er en paragraf med te

Tagger kan også ha attributter, som er informasjon om elementet. L

<a href="http://kodeklubben.no/">Besøk nettsiden til Kodeklub

betyr anker, som er det linker ble kalt før. Den har åpningen <a>a>attributten href med verdien http://kodeklubben.no/. href står fotekster ble en gang kalt hypertekst, fordi den kunne peke til bilder, lydannen vanlig tekst. href forteller nettleseren hvor linken skal føre de link.



Installer X-Ray Goggles ved å trekke linken X-Ray Goggles til d
Åpne filen side.html fra internett.zip.
Trykk på <i>X-Ray Goggles</i> fra bokmerkeraden din. Om ingenting sl utviklerverktøyet i din nettleser.
Beveg musen rundt på siden. Da kan du se deler av siden lyse c
Trykk på noe for å se kodesnutten det er laget av.
Trykk på knappen <b>ESC</b> når du er ferdig.

# Steg 3: Flere tagger

Vi har allerede nevnt taggene og <a>, men det finnes mange fle

<h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6>: Overskrifter med ulik s

	<ol> <li>Sortert liste.</li> </ol>	
	<ul><li>ul&gt;: Usortert liste.</li></ul>	
	<li>: Et punkt i en liste.</li>	
	<hr/> : Horisontal linje.	
	<div>: En boks for å gruppere ting.</div>	
	<pre><img/> : Et bilde. Bilder er litt spesielle, fordi i motsetning til de f  . For å vise et bilde bruker vi et attributt som heter src= på i en senere oppgave.</pre>	
Det finnes også noen tagger som vi alltid må ha med i HTML dokumer		
	<a href="html"><html></html></a> : Forteller nettleseren at her kommer det HTML-kode.	
	<pre><head> : Inne i <head> skriver vi ting som er nyttig for nettleser nettsiden. For eksempel kan vi bruke taggen <title> :&lt;/pre&gt;&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;th&gt;&lt;/th&gt;&lt;th&gt;&lt;head&gt; &lt;title&gt;Arves hjemmeside</title> </head></head></pre>	
	Arves hjemmeside vil da benyttes som tittel til hjemmesiden og	
	<body>: Her putter vi det som skal dukke opp på nettsiden.</body>	
<b>✓</b>	Aktiviteter	
	Åpne filen side.html i teksteditoren din.	

	Legg merke til hvordan tagger kan stå på innsiden av andre tag igjen er inni <div>, som er plassert i <body>. Når en tagg er på barnet og taggen som er rundt er forelder. Det er nesten som</body></div>	
	For nettleseren er tagger av samme type like, men du kan skille kan noen paragrafer være introduksjoner, og da kan vi bruke kla andre paragrafer. Finn taggene som har klasser i filen side.htm	
	ID-er brukes for å markere unike elementer på siden din. Finn d	
	Hva skjer hvis du flytter ting rundt? Finn en <ol> <li>tagg i koden o</li> </ol>	
	<pre><ol>     <li>Kattunger</li>     <li>Universet</li>     <li>A sove lenge</li>     <li>A spille spill</li> </ol></pre>	
	Kopier teksten og flytt den til et annet sted.	
	Lagre siden og åpne den i nettleseren.	
	Hvordan påvirker rekkefølgen av koden rekkefølgen på det som	
Ting du kan prøve		
	Lag din egen paragraf med tekst.	
	Lag en link som peker til en annen del av siden. <b>Hint:</b> Det ha katten.	

Legg til dine egne overskrifter der du syns de kan passe. Hva eksempel fra <h3> til <h4>?</h4></h3>
Hva må du gjøre for å linke til en annen side?
Bruk utviklerverktøyet og dobbeltklikk på kode som ser intere forhåndsvisning på hva som skjer, uten at du trenger å bytte Oppdater siden. Hva skjedde? Når du redigerer kode på denn som skjer uten å ødelegge filen. Sånn kan du eksperimentere

Lisens: CC BY-SA 4.0