

# </> HTML: Introduksjon til

## Introduksjon

**Målet med dette oppgavesettet** er å gi deg en enkel introduksjon. I 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 tillegg slik at du også kan hjelpe til med å bygge det. Nettsider blir skrevet ved hjelp av **HyperText Markup Language** på engelsk. Du kommer til å finne ut

Filene som du bes åpne i denne oppgaven finner du i [internett.zip](#). Når du får pakket ut filen, kan du laste ned programmet [7zip](#) som pakker ut zip-filer.

## Steg 1: Hva er nettsider?

### ✓ Aktiviteter

- ☐ Åpne en **teksteditor**, for eksempel teksteditoren [Atom](#), [Brackets](#) eller [Visual Studio Code](#).
- ☐ 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 teksteditor-vindu.
- ☐ Lagre nå filen på nytt til filnavnet `fil.html` med *Lagre som...*



Åpne filen på nytt.

Hvilket program ble filen åpnet i denne gangen? Nettleseren er et spesielt tekstfiler som er skrevet ved hjelp av HTML. Vi har ikke laget noe HTML men det betyr ikke nettleseren seg noe om! Så lenge du gir den en `.htm` 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 sendt til serveren som er innstilt for å la deg se nettsidene som lever inni den. Denne datamaskinen som sender 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:

```
<p>Dette er litt tekst.</p>
```

`<p>` er en forkortelse for **paragraf**. Den har en åpning, som er `<p>`, og en avslutning, som er `</p>`. Netleseren vet da at alt imellom de to taggene er en paragraf med tekst. Tagger kan også ha **attributter**, som er informasjon om elementet. La oss se på et eksempel.

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

`<a>` betyr **anker**, som er det linker ble kalt før. Den har åpningen `<a>` og avslutningen `</a>`. Attributten `href` med verdien `http://kodeklubben.no/`. `href` står for forkortelse for *hypertekst*, fordi den kunne peke til bilder, lyd eller annen vanlig tekst. `href` forteller netleseren hvor linkene skal føre de til.

## ✓ Aktiviteter

- ☐ Installer **X-Ray Goggles** ved å trekke linken [X-Ray Goggles](#) til din nettside.
- ☐ Åpne filen `side.html` fra [internett.zip](#).
- ☐ Trykk på *X-Ray Goggles* fra bokmerkeraden din. Om ingenting skal dukke opp, installer utviklerverktøyet i din nettside.
- ☐ Beveg musen rundt på siden. Da kan du se deler av siden lyse opp.
- ☐ Trykk på noe for å se kodesnutten det er laget av.
- ☐ Trykk på knappen **ESC** når du er ferdig.

## Steg 3: Flere tagger

Vi har allerede nevnt taggene `<p>` og `<a>`, men det finnes mange flere.

- ☐ `<h1>`, `<h2>`, `<h3>`, `<h4>`, `<h5>`, `<h6>`: Overskrifter med ulike størrelser.

- ☐ `<ol>` : Sortert liste.
- ☐ `<ul>` : Usortert liste.
- ☐ `<li>` : Et punkt i en liste.
- ☐ `<hr>` : Horizontal linje.
- ☐ `<div>` : En boks for å gruppere ting.
- ☐ `<img>` : Et bilde. Bilder er litt spesielle, fordi i motsetning til de f  
`</img>` . For å vise et bilde bruker vi et attributt som heter `src=`  
på i en senere oppgave.

Det finnes også noen tagger som vi alltid må ha med i HTML dokumenter

- ☐ `<html>` : Forteller nettleseren at her kommer det HTML-kode.
- ☐ `<head>` : Inne i `<head>` skriver vi ting som er nyttig for nettleser  
nettsiden. For eksempel kan vi bruke taggen `<title>` :

```
<head>  
  <title>Arves hjemmeside</title>  
</head>
```

`Arves hjemmeside` vil da benyttes som tittel til hjemmesiden og

- ☐ `<body>` : Her putter vi det som skal dukke opp på nettsiden.

## ☒ 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
- ☐ For nettleseren er tagger av samme type like, men du kan skille kan noen paragrafer være introduksjoner, og da kan vi bruke kl 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>` tagg i koden c

```
<ol>  
  <li>Kattunger</li>  
  <li>Universet</li>  
  <li>Å sove lenge</li>  
  <li>Å spille spill</li>  
</ol>
```
- ☐ 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. **Hint:** Det ha katten.

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

**Lisens:** [CC BY-SA 4.0](#)