

2. Introducere in HTML si CSS

Adrian Adiaconitei

LINKAcademy

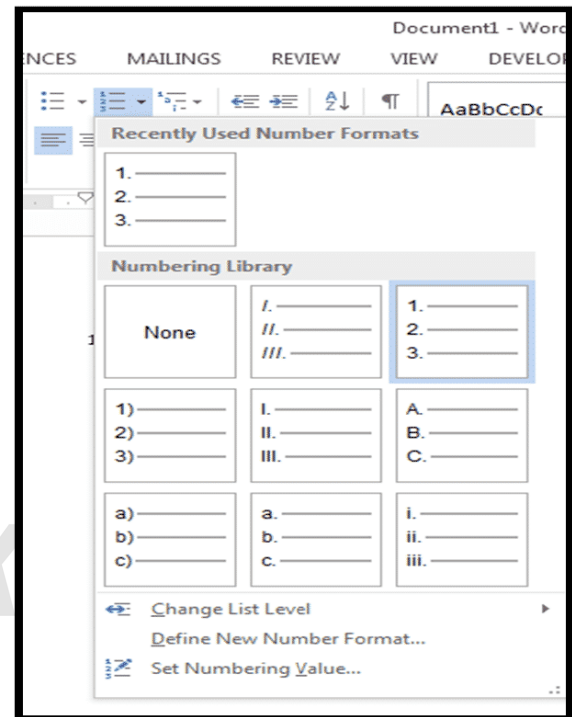
Objective

- ✓ Folosirea listelor
- ✓ Ancore / Linkuri
- ✓ Adaugarea imaginilor in pagina

Liste - <P>unem punctul pe

- listele permit organizarea secventiala a continutului

- ✓ **** Liste neordonate
- ✓ **** Liste ordonate
- ✓ **<dl>, <dt>, <dd>** Liste de date
- ✓ Liste ierarhice



Liste neordonate

- sunt necesare **doua elemente**: pentru *delimitarea listei* `` si pentru *delimitarea articolelor* `` .
 - folosite atunci cand ordinea elementelor nu este relevanta
- ``

```
<li>Telefoane</li>  
<li>Televizoare</li>  
<li>Tablete</li>  
<li>Monitoare</li>
```

``

- Telefoane
- Televizoare
- Tablete
- Monitoare

Liste ordonate

- sunt necesare **doua elemente**: pentru *delimitarea listei* **** si pentru *delimitarea articolelor* **** .
- folosite atunci cand ordinea elementelor este relevanta

Telefoane

Televizoare

Tablete

Monitoare

1. Telefoane
2. Televizoare
3. Tablete
4. Monitoare

- atributul **type** pentru tagul **** poate lua valorile: "1", "A", "a", "I", "i"

Liste de date

- sunt necesare **trei elemente**: unul pentru *delimitarea listei* **<dl>**, al doilea pentru *delimitarea termenilor* **<dt>** si al treilea pentru *delimitarea definitiei termenilor* **<dd>**.
- sunt folosite pentru prezentarea unor termeni impreuna cu detaliile aferente

<dl>

<dt>HTML**</dt>**

<dd>Hypertext Markup Language**</dd>**

<dt>CSS**</dt>**

<dd>Cascading Style Sheets**</dd>**

<dt>PHP**</dt>**

<dd>PHP: Hypertext Preprocessor**</dd>**

</dl>

HTML

Hypertext Markup Language

CSS

Cascading Style Sheets

PHP

PHP: Hypertext Preprocessor

Liste ierarhice

- folosite cand elementul unei liste contine o alta lista

<dl>

<dt>Curs HTML:</dt>

<dd>

Introducere in HTML

Introducere in CSS

Legaturi dinte HTML si CSS

</dd>

<dt>Curs PHP</dt>

<dd>

functii variabileconstante

 </dd>

</dl>

Curs HTML:

1. Introducere in HTML

2. Introducere in CSS

3. Legaturi dinte HTML si CSS

Curs PHP

- functii
- variabile
- constante

Liste

Aplicatia1: Faceti o pagina curs2_ap1.html, care sa contina toate tipurile de liste.

Aplicatia2: Faceti o pagina curs2_ap2.html, care sa contina subliste.

Link-uri - **ANCORA** sus, navigăm

- Termenii ancora, link si hyperlink sunt echivalenti
- link-urile permit navigarea intre site-uri, intre paginile aceluiasi site, in interiorul aceleiasi pagini, o adresa de email sau un alt tip de document.
- Link-ul are doua componente: *sursa* (text, imagine sau multimedia) si *destinatia* care indica locatia dorita.
- link-urile sunt create folosind elementul ancora **a**
- Ex.: ` LINK Academy`

Link-uri - URL (Uniform Resource Locator)

- ✓ Toate paginile web au adrese unice denumite URL
- ✓ Un URL are 4 componente:
 1. **prefix** – specifica protocolul folosit(http, https, ftp, mailto) ://
 2. **numele domeniului** (sau IP-ul serverului)www.test.ro
 3. **calea** catre pagina: director, daca sunt mai multe directoare ele sunt separate cu caracterul (/).
 4. **numele paginii**: pagina.html

Link-uri

✓ Destinatii absolute

- se foloseste pentru incarcarea paginilor de pe alte site-uri;
- valoarea **href** contine adresa completa a paginii web;

`Adresa google`

✓ Destinatii relative

- se foloseste pentru incarcarea paginilor de pe acelasi site sau acelasi calculator;
- calea relativa se calculeaza in functie locatia paginii, indicata de, sursa;

`Acasa`

`Logo`

Link-uri

✓ Deschiderea link-ului in alt tab(fereastra)

` LINK Academy`

✓ Link-uri catre alte tipuri de documente

`Vezi document`

✓ Link-uri pentru download

`Descarca logo`

✓ Link-uri catre adrese de email / telefon

`Email contact`

` 0748 888 888 `

Link-uri - in aceeaasi pagina

- ✓ Marcarea destinatiei se face folosind una din cele doua posibilitati:
 - atributul **name** al elementului **a**;
 - atributul **id** al elementului destinatie;

Link-uri - in aceeaasi pagina

1. In meniu vom avea:

```
<ul>
```

```
<li><a href="#1">Zona 1</a></li>
```

```
<li><a href="#2">Zona 2</a></li>
```

```
<li><a href="#3">Zona 3</a></li>
```

```
</ul>
```

In pagina unde dorim sa setam destinatia la zona respectiva

```
<a name="1"><div>...</div></a>
```

```
<a name="2"><div>...</div></a>
```

```
<a name="3"><div>...</div></a>
```

2. In meniu vom avea:

```
<ul>
```

```
<li><a href="#1"> Zona 1 </a></li>
```

```
<li><a href="#2"> Zona 2</a></li>
```

```
<li><a href="#3"> Zona 3</a></li>
```

```
</ul>
```

In pagina unde dorim sa setam destinatia la zona respectiva

```
<div id="1">...</div>
```

```
<div id="2">...</div>
```

```
<div id="3">...</div>
```

Link-uri

Aplicatia3: Faceti o pagina curs2_ap3.html, care sa contina tipuri de link-uri externe.

Aplicatia4: Faceti o pagina curs2_ap4.html, care sa contina tipuri de link-uri interne.

Imagini

- Imaginile HTML sunt definite cu elementul **** (nepereche / vid).
- Elementul **img** este de tip *inline*
- Numele și dimensiunile imaginii pot fi precizate ca attribute.
- Atributul **src** contine **URL**-ul catre imagine.
- Ordinea in care apar attributele nu este relevanta
- Dimensiunile imaginilor se seteaza cu ajutorul atributelor **width** si **height**

```

```

Imagini

✓ Textul alternative

Textul alternativ este afisat in locul imaginii atunci cand browserul nu poate incarca imaginea. Pentru setare este utilizat atributul **alt**.

```

```

✓ Titlul imaginii

Titlul poate fi folosit de motoarele de cautare si ofera informatii utile despre imagine. Pentru setare este utilizat atributul **title**. Acesta este vizibil cand utilizatorul pozitioneaza cursorul deasupra imaginii.

```

```

Imagini mapate (Harti)

```

<map name="planetemap" id="planetemap">
<area shape="rect" coords="0,0,33,116"
alt="Pamant" href="pamant.html" />
<area shape="circle" coords="90,58, 5" alt="Mercur"
href="mercur.html" />
<area shape="circle" coords="104,40,10" alt="Venus"
href="venus.html" />
</map>
```

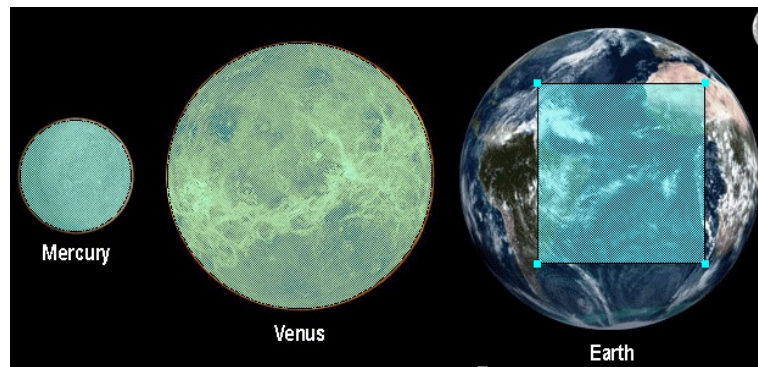
**** Defineste o imagine

<map> Defineste o imagine mapata

<area> Defineste o zona de hiperlink in interiorul unei imagini mapate

Atributul **shape** specifica tipul formei pentru regiune (**circle**, **rect** si **poly** pentru cerc, dreptunghi, polygon).

Atributul **coords** specifica coordonatele regiunii in pixeli.



Imagini: figure si figcaption

- *elementul **figure** poate grupa informatiile grafice (imagini, grafice, diagrame etc) din pagina*
- *cu ajutorul elementului **figcaption** se poate specifica o legenda pentru imagine*

<figure>

<figcaption> LINKAcademy </figcaption>

</figure>

Media – Video / Audio

<audio controls>

 <source>

</audio>

<video controls>

 <source>

</video>

 Aplicatie:curs2_ap5.html

SVG - Scalable Vector Graphics

✓ *elementul* `<svg>`

✓ https://www.w3schools.com/graphics/svg_intro.asp

Canvas – elemente grafice

✓ *elementul* `<canvas>`

✓ https://www.w3schools.com/graphics/canvas_intro.asp

Aplicatie

-realizati urmatoarea pagina html

- Instrumente utile:

- <https://realfavicongenerator.net/> pt. favicon
- <https://placeholder.it/> pt. generat imagini
- <http://www.blindtextgenerator.com/lorem-ipsum> pt. generat text
- <https://codebeautify.org/htmlviewer/> pt. indentat cod
- <https://validator.w3.org/> pt. validare cod

Aplicatie

Fisier: curs2_ap6.html

- head: meta charset, title, description, autor, viewport, favicon-generat
- header : div cu logo (generat)
- nav: div ul li a
 - div img
- main: section, liste, img, article, footer
 - Sa contina cat mai multe elemente html invatate
- Footer

Resurse

<https://htmlreference.io/lists/>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML/>

<https://www.themelocation.com/best-html5-practices/>

<https://dzone.com/articles/top-12-cross-browser-debugging-tools>