## ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №1

<u>Тема:</u> структура HTML-документа, вибір предметної галузі. Робота з посиланнями, таблицями, зображеннями, списками в HTML-документі.

<u>Мета</u>: придбати практичні навички роботи з HTML-документом, таблицями, зображеннями, посиланнями, списками, формами. Створити шаблон звітного HTML-документом для відображення результатів роботи всіх лабораторних робіт.

<u>Місце розташування:</u> звітний HTML-документ. Web-застосунок.

# Опис предметного середовища

Web-застосунок для морського судна, яке виконує туристично-наукові рейси до Антарктиди. Застосунок дозволяє відвідувачам переглянути інформацію щодо екскурсій, часу та місця відправлення та вибрати зручну каюту для розташування.

## Структура документа:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
   <head>
       <meta charset="UTF-8">
       <title> Glance </title>
   </head>
   <body vlink = 'black' alink = 'black'>
       <header>
           <!-- Заголовок і логотип -->
           <a href = 'index.html'>
              <div>
                  <h1> Glance </h1>
                  <img src = 'Lable.png' width = '80px'/>
           </a>
           <!-- Меню -->
           <nav>
              <a>> Home </a> |
              <a> Booking </a> |
              <a>> Itinerary </a> |
              <a> Gallery </a> |
              <a href = 'logic.html'> About us</a>
            <i> <b> be a particle in the Universe </b> </i> 
       </header>
       <!-- Опис -->
       <div>
            Неймовірна подорож серед команди досліників на льодоколі
              навколо Антарктиди. Судно здійснює періодичні рейси для
              підтримування наукових місій. Команда вчених бажає поділитися
              враженнями з усіма, хто цікавиться безкрайніми льодовими
              просторами нашої планети.
              Для гостей доступні різні каюти в залежності від комфортних
              type = 'A'>
                  <1i>>
                      Без власного санвузла
                      <u1>
                         Одномісні з ілюмінатором 
                         Двомісні з ілюмінатором 
                         Двокімнатні (до 4 людей) з видом в бік та на
                         корму корабля 
                      <1i>>
                      Із санвузлом в каюті
                      <u1>
                         ZBOMICHI 3 IJOMIHATOPOM 
                         Двокімнатні (до 4 людей) з панорамними видом
                         вбік 
                         Двокімнатні (до 4 людей) з виглядом на ніс
                         корабля 
                      <
                         Двокімнатний люкс з оглядовими ілюмінаторами вбік,
                         вперед і в небо
                  <img src = 'Bgnd.jpg' width = '50%'/>
```

```
<!-- Таблиця -->
       <h3> Місця посадки та висадки </h3>
                 Порт Мельбурн, Австралія <br/>
                    Термінал Spirit Station Pier <br/>
>
                    <a href = 'https://goo.gl/maps/CYjcMZmTVc5t79L28' target
                    = ' blank'> -37.84219273044301, 144.9331576541955 </a>
                Прибуття 21:30 03 січня 2023 <br/>
                    Відправлення 11:30 05 січня 2023
             Кейптаун, Victoria&Alfred Waterfront, Пд. Африка <br/>
                     Термінал Waterfront Silo <br/>
                    <a href = 'https://goo.gl/maps/CmaYGWDqgoEVeyGR6' target</pre>
                    = ' blank'> -33.909236615147094, 18.42352502859077 </a>
                Прибуття 10:30 20 січня 2023 <br/>
                     Відправлення 16:00 21 січня 2023
                Пунта-Аренас, Чілі <br/>
                    Причал в центрі міста <br/>
                    <a href = 'https://goo.gl/maps/5zcGJEaEgfGDdrrC7' target</pre>
                    = ' blank'> -53.16742817605837, -70.9085897128637 </a>
                Прибуття 08:00 07 лютого 2023 <br/>
                <!-- Форма -->
       <div align = 'center'>
          <h3> Пишіть нам ваші запитання </h3>
          <form name = 'feedback' action = '#' method = 'post'>
              <label> Ваша електронна скринька: <br/> </label>
              <input type = 'email' name = 'email' size = '30em' required/>
              <br/>
              <label> Bame im's: <br/> </label>
              <input type = 'text' name = 'name' size = '30em'> <br/> <br/>
              <textarea name = 'message' cols = '80em' rows='10' maxlength =</pre>
              '600' placeholder = 'Текст повідомлення...' required>
              </textarea> <br/>
              <label> Я людина </label>
              <input type = 'checkbox' name = 'human' required /> <br/>
              <input type = 'submit' name = 'send' value = 'Надіслати' />
          </form>
       </div>
   </body>
</html>
```

#### Таблиця

## HTML-код

</div>

```
<div>
         <h3> Місця посадки та висадки </h3>
                 Порт Мельбурн, Австралія <br/>
                   Термінал Spirit Station Pier <br/>
>
                  <a href = 'https://goo.gl/maps/CYjcMZmTVc5t79L28' target</pre>
                    = '_blank'> -37.84219273044301, 144.9331576541955
                  </a>
               Прибуття 21:30 03 січня 2023 <br/>
                   Відправлення 11:30 05 січня 2023
             Кейптаун, Victoria & Alfred Waterfront, Півд. Африка
                    <br/>
                   Термінал Waterfront Silo <br/>
                  <a href = 'https://goo.gl/maps/CmaYGWDqgoEVeyGR6' target</pre>
                    = ' blank'> -33.909236615147094, 18.42352502859077
                  </a>
               Прибуття 10:30 20 січня 2023 <br/>
                   Відправлення 16:00 21 січня 2023
                 Пунта-Аренас, Чілі <br/>
                   Причал в центрі міста <br/>
                  <a href = 'https://goo.gl/maps/5zcGJEaEgfGDdrrC7' target</pre>
                    = ' blank'> -53.16742817605837, -70.9085897128637
                  </a>
                >
                   Прибуття 08:00 07 лютого 2023 <br/>
                   Відправлення 10:30 08 лютого 2023
```

Місця посадки та висадки	
Порт Мельбурн, Австралія Термінал Spirit Station Pier -37.84219273044301, 144.9331576541955	Прибуття 21:30 03 січня 2023 Відправлення 11:30 05 січня 2023
Кейптаун, Victoria & Alfred Waterfront, Півд. Африка Термінал Waterfront Silo -33.909236615147094, 18.42352502859077	Прибуття 10:30 20 січня 2023 Відправлення 16:00 21 січня 2023
Пунта-Аренас, Чілі Причал в центрі міста <u>-53.16742817605837</u> , <u>-70.9085897128637</u>	Прибуття 08:00 07 лютого 2023

# Опис тегів та атрибутів таблиці

Для створення таблиці в мові HTML застосовується парний тег . В свою чергу, таблиця наповнюється поступово по рядкам, кожен з яких заповнюється комірками в яких і записується інформація для відображення. Реалізується це наступним чином:

- 1. Між тегами ... створюється рядок, застосовуючи тег....
- 2. В рядку створюється комірка, в яку заноситься інформація для відображення: Це буде в таблиці.
- 3. Для створення наступної комірки в тому ж рядку повторюється крок 2.
- 4. Для створення наступного рядку повторюються кроки 1, 2, 3. Приклад:

```
<tr>
          <td><td><td><td><td><td><td><
           строка 1, стовичик 2 
           cmpoка 1, стовичик 3 
     <tr>
           строка 2, стовичик 1 
           cmpoка 2, стовичик 2 
           cmpoка 2, стовичик 3 
     Застосовані атрибути тега :
border - задає товщину всіх границь таблиці;
align - вирівнювання по горизонталі;
width - ширина таблиці.
```

В елементі коду

застосовано атрибут colspan. Його числове значення показує кількість стовпців таблиці, яку займатиме комірка по горизонталі в межах її рядку. В даному випадку colspan = '2', тобто одна комірка по ширині займає 2 стовпця.

Для налаштування кількості рядків, яку займатиме комірка в межах її стовпця, існує тег *rowspan*.

Деякі комірки містять посилання на місце на карті Google.

<h3> Місця посадки та висадки </h3>

```
<a href = 'https://goo.gl/maps/CYjcMZmTVc5t79L28' target = '_blank'>
    -37.84219273044301, 144.9331576541955
</a>
```

Атрибут *target* встановлює місце відкриття сторінки при переході за посиланням. В даному випадку сторінка відкривається в новій вкладці.

# Зображення

## HTML-код

# Опис тегів та атрибутів зображень

# Glance



Фрагмент коду створює посилання на головну сторінку. В свою чергу, в якості елемента для посилання виступає прямокутний контейнер  $\langle div \rangle ... \langle /div \rangle$ , який містить в собі текст та зображення.

Тег <*img*> вставляє зображення в документ. Атрибут *src* вказує на місцезнаходження файлу-зображення. Використаний тег *width* встановлює ширину зображення, при цьому висота встановлюється пропорційно.

Наступний фрагмент коду вставляє зображення аналогічним чином.

```
<img src = 'Bgnd.jpg' width = '50%'/>
```



## Списки

## HTML-код

```
type = 'A'>
   <1i>>
       Без власного санвузла
       <111>
          Одномісні з ілюмінатором 
          Двомісні з ілюмінатором 
          Двокімнатні (до 4 людей) з видом в бік та на корму
          корабля 
       <1i>>
       Із санвузлом в каюті
       ul>
          ZBOMICHI 3 IJOMIHATOPOM 
          Двокімнатні (до 4 людей) з панорамними видом вбік 
          Двокімнатні (до 4 людей) з видом на ніс корабля 
       <
          Двокімнатний люкс з оглядовими ілюмінаторами вбік, вперед і
```

- А. Без власного санвузла
  - Одномісні з ілюмінатором
  - Двомісні з ілюмінатором
  - Двокімнатні (до 4 людей) з видом вбік та на корму корабля
- В. Із санвузлом в каюті
  - Двомісні з ілюмінатором
  - Двокімнатні (до 4 людей) з панорамними видом вбік
  - Двокімнатні (до 4 людей) з виглядом на ніс корабля
- С. Двокімнатний люкс з оглядовими ілюмінаторами вбік, вперед і в небо

## Опис тегів та атрибутів списків

Списки відображаються між тегами ... - нумерований, ... - ненумерований. Всередині цих тегів одним елементом списку являється текст або об'єкти, які розташовані в тегах .... Таких елементів може бути стільки, скільки необхідно. В даній роботі деякими елементами нумерованого списку являється інший ненумерований список. Такий другий список називається вкладеним.

За замовчуванням, елементи нумерованого списка помічені числами. Це правило можна змінити за допомогою атрибута *type*. В роботі використане позначення великими літерами.

# <u>Форми</u>

## HTML-код

```
<form name = 'feedback' action = '#' method = 'post'>
       <label> Ваша електронна скринька: <br/> </label>
       <input type = 'email' name = 'email' size = '30em' required/> <br/>
       <label> Bame im's: <br/> </label>
       <input type = 'text' name = 'name' size = '30em'> <br/> <br/>
       <textarea name = 'message' cols = '80em' rows='10' maxlength = '600'</pre>
       placeholder = 'Текст повідомлення...' required>
       </textarea> <br/>
       <label> Я людина </label>
       <input type = 'checkbox' name = 'human' required /> <br/>
       <input type = 'submit' name = 'send' value = 'Надіслати' />
  </form>
                          Ваша електронна скринька:
                                 Ваше ім'я:
Текст повідомлення...
                                Я людина 🗆
                                  Надіслати
```

# Опис тегів та атрибутів форми

Форма створюється тегами < form > ... < / form >... Всередину форми можна додавати будь-яку кількість елементів. Елемент < label > виводить на екран текст, в якості підказки для користувача. Елемент < input > - поле для вводу інформації вигляд якої залежить від атрибуту type. Елемент < textarea > - поле для вводу багатострокового тексту.

Атрибут *type* суттєво змінює вигляд елементу <input> та сприйняття введеної інформації браузером. В роботі використані значення *type* = 'email', що перетворює елемент вводу на поле для написання адреси електронної пошти. Значення *type* = 'text' дозволяє ввести однострокову текстову інформацію. Значення *type* = 'checkbox' перетворює поле на перемикач, який може мати лише два значення (true, false). Значення *type* = 'submit' створює кнопку, для якої можна в подальшому запрограмувати виконання різних функцій при натисканні.

Дія при натисканні кнопки пов'язани з усіма полями однієї форми. Ті елементи, які мають атрибут *required*, мають бути обов'язково заповненні. В іншому випадку, при натисканні кнопки, запрограмовані функції не виконуватимуться.

Атрибут всіх елементів *пате* задає ім'я цих елементів, які в подальшому можуть бути використані для звернення до них при написанні програми.