Lekcja

Temat: Rozkład materiału i wymagania przedmiotowe

1. W pierwszym i drugim semestrze będą dwa sprawdziany, min 2 kartkówki
2. W każdym semestrze będzie zadanie praktyczne wagi dwa, jeden projekt wagi 4
3. 1-3 waga aktywność na lekcji
4. Odpowiedź wagi ­­­­­
5. Żeby uzyskać ocenę pozytywną na semestr/rok należy pozytywnie zaliczyć sprawdziany projekt i zadanie
6. W semestrze drugim jest próbny egzamin e14 – trzeba podejść nie trzeba zdać:
   1. Teoria – na wykładzie
   2. Praktyka – na pracowni
   3. Ocena jest zgodna z progami egzaminacyjnymi
7. W każdym semestrze są po 2 nieprzygotowania do lekcji
8. Notatka może podlegać ocenie

Lekcja

Temat: Czym jest HTML, XML – składnia języka

1. HTML jest hipertekstowym językiem znaczników służącym do tworzenia stron internetowych
2. Jego początki sięgają 1991 roku, kiedy to w Internecie pojawiała się pierwsza specyfikacja tego języka pod nazwą HTML Tags.
3. W roku 2008 W3C (the World Wide Web Consorcium – wyznacza standardy tworzenia i przesyłu stron) opublikowało najnowszą wersję tego języka – HTML5
4. W 2014 HTML5 otrzymał rekomendację W3C
5. W tej chwili HTML 5.2 od 2017 zarys 5.3
6. Dokumenty HTML to pliki tekstowe, które zawierają proste polecenia dotyczące składni tekstu, a także dynamiczne odnośniki, obiekty postscriptowe, preformatowane, multimedialne itp.
7. Dokument HTML można przygotować, korzystając z dowolnego edytora
8. Wyróżniamy:
   1. Edytory tekstowe – bezpośrednia praca z kodem HTML (posiadają dużo ułatwień np. automatyczne sprawdzanie składni, kolorowanie składni itp.)
   2. Edytory graficzne – inaczej wizualne; umożliwiają pracę w trybie WYSiWYG – tworzenie stron bez pisania kodu (np. Composer)
9. XML – Extensible Markup Language:
   1. Metajęzyk oparty na zwykłym tekście, przeznaczonym do definiowania języków znakowania
   2. Stworzony w celu definiowania nowych formatów dokumentów w Internecie
   3. Dostarcza mechanizmów opisywania struktury dokumentu za pomocą znaczników
   4. Swoją uniwersalnością jest łatwo edytowalny
10. Język XML nie ma ustalonego słownika, dlatego można tworzyć słowniki przeznaczone dla określonych aplikacji lub branż  
    Opracowano już p.:
    1. Dla dokumentów internetowych – standard XHTML
    2. Dla protokołów sieciowych – standard SOAP – protokół wywoływania zdalnego dostępu do obiektów
11. Do dokumentu utworzonego w języku XHTML musi zostać wstawiona deklaracja typu dokumentu (DTD). Określa jaka wersja języka HTML jest stosowana na stronie
12. Wersje języka HTML:
    1. Wersja STRICT  
       Wersja tzw. Ścisła, zwiera znaczniki i atrybuty, które nie są zdepecjonowane i nie pojawiają się w dokumentach z ramkami; nie obejmuje również atrybutu target=”” oraz znacznika <iframe>
    2. Wersja TRANSITIONAL (przejściowa)  
       Tzw. Przejściowa, zwiera wszystkie elementy strict, elementy deprecjonowane oraz znaczniki <iframe> i atrybut target=””
    3. Wersja FRAMESET  
       Tzw. Ramkowa, zawiera wszystkie elementy Transitional oraz elementy odnoszące się do ramek (frame, framese, noframes)
    4. Werjsa XHTML 1.1
13. Różnice pomiędzy HTML 4 a XHTML 1.0:
    1. Cały dokument musi być poprawnym kodem w języku XML
    2. Znaczniki zamykające są obowiązkowe
    3. Wartkości atrybutów muszą być ujęte w cudzysłowy
    4. Nie można pomijać atrybutów logicznych
14. Elementami pustymi są:
    1. Area
    2. Base
    3. Br
    4. Buton
    5. Col
    6. Hr
    7. Img
    8. Input
    9. Link
    10. Meta
    11. Param
15. Znaki specjalne – tabelka
16. <pre> - nie preformatuje tego co jest wewnątrz znacznika
17. Atrybuty znaczników:
    1. Znaczniki otwierające mogą posiadać atrybuty
    2. Rola atrybutów polega na nadawaniu dodatkowych właściwości elementom
18. Atrybuty logiczne i wyliczeniowe:
    1. Wszystkie atrybuty elementów XHTML można podzielić na trzy grupy:
       1. Logiczne
       2. Wyliczeniowe
       3. Inne
19. Co to są znaki diakretyczne:
    1. Są to takie litery jak: ą, ć, ę, ł, ń, ó, ś, ź, ż plus ich wielkie odpowiedniki
    2. Przygotowując stronę www z polskimi znakami diakretycznymi, musimy pamiętać o dwóch zagadnieniach:
       1. Kodowanie znaków w pliku
       2. Elemencie meta w kodzie XHTML

Lekcja

Temat: Elementy języka HTML – znaczniki

1. Znaczniki HTML:
   1. Struktury dokumentu:
      1. DOCTYPE
      2. HTML
      3. HEAD:
         1. Meta
         2. Title
         3. Link
         4. Script
         5. Style
      4. BODY
   2. Bloków tekstu:
      1. H1, H2, …
      2. P
      3. span
      4. Br
      5. Div
   3. Formatowania tekstu:
      1. Bui
      2. Font
   4. Wykazów:
      1. Ul li - punktowana
      2. Ol li – numerowana
      3. Dl (definicja) dt (hasło) dd - definicja
      4. Li
   5. Tabel:
      1. Table
      2. Tr
      3. Td
      4. Th
   6. Odsyłaczy:
      1. A
   7. Grafik:
      1. Img
      2. Hr
2. Elementy języka HTML:
   1. Elementy blokowe:
      1. Bloki tekstu
      2. Wykazy
      3. Tabele
      4. Grafiki
      5. formularze
   2. Elementy liniowe:
      1. Formatowanie tekstu
      2. Odsyłacze

Lekcja

Temat: powtórzenie wiadomości o css

1. CSS
2. Tekst:
   1. Atrybut: text-intend
   2. Atryut: text-align:
      1. Left
      2. Right
      3. Center (niby przestarzałe, ale chuj wie)
   3. Atrybut: text-decoration:
      1. None
      2. Uderline
      3. Overline
      4. Line-through
      5. Blink (coś nam mruga)
   4. Letter-spacing
   5. Word-spacinh
   6. Text-transform:
      1. Capitalize
      2. Uppercase
      3. Lowercase
      4. None
   7. Atrybut white-space pozwala na sterowanie wyświetlaniem na stronie spacji i nnych białych znaków:
      1. Normal – zmienia kilka sąsiadujących spacji w jedną, wiersze są łamane automatycznie
      2. Pre – umożliwia wyświetlanie kilku skacji obok siebie. Wiersze są łamane w miejscy wystąpienia znaku nowej linii
      3. Nowrap – zmienia kilka sąsiadujących spacji w jedną
      4. Pre-wrap – kilka spacji obok siebie
      5. Pre-line – kilka spacji w jedną, wiersze łamane w znaku nowej linii oraz na końcu szerokości strony
3. Tło:
   1. Grafika jako tło – background-image: url(„”);
   2. Background-repeat:
      1. Repeat – powtarzanie tła w obu kierunkach
      2. Repeat-x – powtarzanie tła tylko w kierunku poziomym
      3. Repeat-y – powtarzanie tła tylko w kierunku pionowym
      4. No-repeat – brak powtarzania tła
      5. Background-atachment – jeżeli treść naszej trony jest przesuwana przy użyciu suwaga to wstawiona grafika przesuwa się także. Aby stało się inaczej używamy tego:
         1. Scroll – przewijanie tła
         2. Fixed – tło nieruchome względem okna przeglądarki
         3. Local – tło nieruchome względem elementu
      6. Wstawiana grafika na stronę umiejscawia się w lewym górnym rogu ekranu. Do zmiany jej ustawień i pozycjonowaina grafiki służy atrybut background-positon:
         1. Center – na środku
         2. Left – po lewej
         3. Right
         4. Top
         5. Bottom
         6. Jednostka długości – umieszczona w okreśłonej odległości od lewego marginesu
      7. Selektor {background: właściwości}:
         1. Kolor
         2. Tło obrazkowe
         3. Zaczenienie
         4. Pozycja