Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования «Белорусский государственный технологический университет»

Факультет информационных технологий

Кафедра информационных систем и технологий

**Пояснительная записка**

по курсовой работе:

«Игровой портал: “Gameworld”»

Выполнил: студент 2 курса

7 группы

специальности ПОИБМС

Тадра А. Н.

Руководитель: доцент кафедры ИСиТ

Жиляк Н. А.

Оценка:

Дата защиты:

Минск 2017

**Содержание**

[Введение 3](#_Toc500871291)

[1.1 Техническое задание 9](#_Toc500871292)

[2 Описание разработки программного продукта 12](#_Toc500871293)

[2.1 Структура веб-страниц 12](#_Toc500871294)

[Заключение 14](#_Toc500871295)

[Список использованных источников 15](#_Toc500871296)

[Приложение 1 16](#_Toc500871297)

[Приложение 2 22](#_Toc500871298)

[Приложение 3 27](#_Toc500871299)

[Приложение 4 29](#_Toc500871300)

[Приложение 5 33](#_Toc500871301)

# Введение

Всемирная паутина (англ. World Wide Web) — распределённая система, предоставляющая доступ к связанным между собой документам, расположенным на различных компьютерах, подключённых к Интернету. Для обозначения Всемирной паутины также используют слово веб (англ. web «паутина») и аббревиатуру WWW.

Всемирную паутину образуют сотни миллионов веб-серверов. Большинство ресурсов Всемирной паутины основаны на технологии гипертекста. Гипертекстовые документы, размещаемые во Всемирной паутине, называются веб-страницами. Несколько веб-страниц, объединённых общей темой, дизайном, а также связанных между собой ссылками и обычно находящихся на одном и том же веб-сервере, называются веб-сайтом. Для загрузки и просмотра веб-страниц используются специальные программы — браузеры (англ. browser).

Всемирная паутина вызвала настоящую революцию в информационных технологиях и взрыв в развитии Интернета. В повседневной речи, говоря об Интернете, часто имеют в виду именно Всемирную паутину. Однако важно понимать, что это не одно и то же. [1]

Задача данной курсовой работы состоит в создании web-сайта с использованием гипертекстового языка разметки HTML, каскадных таблицей стилей CSS, языка XML и языка программирования JavaScript.

Тема курсовой работы — информационный сайт о последних новостях в игровой индустрии.

Были выделены задачи курсовой работы:

* разработать простой и приятный дизайн сайта;
* наполнить сайт контентом;
* создать удобный интерфейс.

Таким образом, главная задача — привлечь посетителей удобством, красочностью, простотой и доступностью.

**1 Технические средства разработки веб-сайта**

Сайт был разработан при помощи интегрированной среды разработки Visual Studio. Microsoft Visual Studio — линейка продуктов компании Microsoft, включающих интегрированную среду разработки программного обеспечения и ряд других инструментальных средств. Данные продукты позволяют разрабатывать как консольные приложения, так и приложения с графическим интерфейсом, в том числе с поддержкой технологии Windows Forms, а также веб-сайты, веб-приложения, веб-службы как в родном, так и в управляемом кодах для всех платформ, поддерживаемых Windows, Windows Mobile, Windows CE, .NET Framework, Xbox, Windows Phone .NET Compact Framework и Silverlight.

Visual Studio включает в себя редактор исходного кода с поддержкой технологии IntelliSense и возможностью простейшего рефакторинга кода. Встроенный отладчик может работать как отладчик уровня исходного кода, так и отладчик машинного уровня. Остальные встраиваемые инструменты включают в себя редактор форм для упрощения создания графического интерфейса приложения, веб-редактор, дизайнер классов и дизайнер схемы базы данных. Visual Studio позволяет создавать и подключать сторонние дополнения (плагины) для расширения функциональности практически на каждом уровне, включая добавление поддержки систем контроля версий исходного кода (как, например, Subversion и Visual SourceSafe), добавление новых наборов инструментов (например, для редактирования и визуального проектирования кода на предметно-ориентированных языках программирования) или инструментов для прочих аспектов процесса разработки программного обеспечения (например, клиент Team Explorer для работы с Team Foundation Server).Задача данной курсовой работы состоит в создании web-сайта с использованием гипертекстового языка разметки HTML, каскадных таблицей стилей CSS, языка XML и языка программирования JavaScript.

HTML (от англ. HyperText Markup Language — «язык гипертекстовой разметки») — стандартизированный язык разметки документов во Всемирной паутине. Большинство веб-страниц содержат описание разметки на языке HTML (или XHTML). Язык HTML интерпретируется браузерами; полученный в результате интерпретации форматированный текст отображается на экране монитора компьютера или мобильного устройства. HTML не стоит путать с языками программирования, он создан специально для разметки веб-страниц. Именно язык разметки дает браузеру необходимые инструкции о том, как отображать тексты и другие элементы страницы на мониторе. Важно заметить, что не только различные браузеры, но и различные их версии могут по-разному воспринимать и отображать на экране код. Следовательно, некоторые элементы корректно выглядящие в браузере Operа могут выглядеть иначе в Internet Explorer и других браузерах. Язык HTML был разработан британским учёным Тимом Бернерсом-Ли приблизительно в 1986–1991 годах в стенах ЦЕРНа в Женеве в Швейцарии. HTML создавался как язык для обмена научной и технической документацией, пригодный для использования людьми, не являющимися специалистами в области вёрстки. HTML успешно справлялся с проблемой сложности SGML путём определения небольшого набора структурных и семантических элементов — дескрипторов. Дескрипторы также часто называют «тегами». С помощью HTML можно легко создать относительно простой, но красиво оформленный документ. Помимо упрощения структуры документа, в HTML внесена поддержка гипертекста. Мультимедийные возможности были добавлены позже. Изначально язык HTML был задуман и создан как средство структурирования и форматирования документов без их привязки к средствам воспроизведения (отображения). В идеале, текст с разметкой HTML должен был без стилистических и структурных искажений воспроизводиться на оборудовании с различной технической оснащённостью (цветной экран современного компьютера, монохромный экран органайзера, ограниченный по размерам экран мобильного телефона или устройства и программы голосового воспроизведения текстов). Однако современное применение HTML очень далеко от его изначальной задачи. Например, тег <table> предназначен для создания в документах таблиц, но часто используется и для оформления размещения элементов на странице. С течением времени основная идея платформонезависимости языка HTML была принесена в жертву современным потребностям в мультимедийном и графическом оформлении. [2]

JavaScript — (аббр. JS) прототипно-ориентированный сценарный язык программирования. Является реализацией языка ECMAScript (стандарт ECMA-262). Обычно используется как встраиваемый язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам. Основные архитектурные черты: динамическая типизация, слабая типизация, автоматическое управление памятью, прототипное программирование, функции как объекты первого класса. Программы на Java транслируются в байт-код, выполняемый виртуальной машиной Java (JVM) — программой, обрабатывающей байтовый код и передающей инструкции оборудованию как интерпретатор. Достоинством подобного способа выполнения программ является полная независимость байт-кода от операционной системы и оборудования, что позволяет выполнять Java-приложения на любом устройстве, для которого существует соответствующая виртуальная машина. Другой важной особенностью технологии Java является гибкая система безопасности, в рамках которой исполнение программы полностью контролируется виртуальной машиной. Любые операции, которые превышают установленные полномочия программы (например, попытка несанкционированного доступа к данным или соединения с другим компьютером), вызывают немедленное прерывание. По данным сайта shootout.alioth.debian.org, для семи разных задач время выполнения на Java составляет в среднем в полтора-два раза больше, чем для C/C++, в некоторых случаях Java быстрее, а в отдельных случаях в 7 раз медленнее. С другой стороны, для большинства из них потребление памяти Java-машиной было в 10–30 раз больше, чем программой на C/C++. Также примечательно исследование, проведённое компанией Google, согласно которому отмечается существенно более низкая производительность и большее потребление памяти в тестовых примерах на Java в сравнении с аналогичными программами на C++. Идеи, заложенные в концепцию и различные реализации среды виртуальной машины Java, вдохновили множество энтузиастов на расширение перечня языков, которые могли бы быть использованы для создания программ, исполняемых на виртуальной машине. Эти идеи нашли также выражение в спецификации общеязыковой инфраструктуры CLI, заложенной в основу платформы .NET компанией Microsoft. [4] [6]

jQuery — библиотека JavaScript, фокусирующаяся на взаимодействии JavaScript и HTML. Библиотека jQuery помогает легко получать доступ к любому элементу DOM, обращаться к атрибутам и содержимому элементов DOM, манипулировать ими. Также библиотека jQuery предоставляет удобный API для работы с AJAX. Сейчас разработка jQuery ведётся командой jQuery во главе с Джоном Резигом. HTML был одной из первых вещей, которую Джон Резиг освоил, когда он только начал заниматься программированием. Резиг программировал на QBasic, когда один его знакомый показал ему, как создать веб-страницу (используя Angelfire), а также основы HTML. Отец подарил ему на Рождество две книги по HTML. Именно тогда, когда он только начал программировать на Visual Basic, HTML и веб-дизайн очень заинтересовали его. Но страсть к JavaScript пришла значительно позже, примерно в 2004 году. Тогда Резиг получал степень в области компьютерных наук и работал на полставки в местной фирме Brand Logic. Он занимался дизайном сайта, в котором создавался пользовательский скроллинг. Джон был разочарован и расстроен, особенно потому, что использовал код других разработчиков, после чего решил серьёзно изучить JavaScript. Изучив, пришёл к выводам, что JavaScript — это простой, но изящный язык, который является невероятно мощным для решения многих задач. В течение следующей пары лет Джон создал множество различных JavaScript-приложений, прежде чем закончить создание jQuery. Основной целью создания jQuery Резиг видел возможность закодировать многоразовые куски кода, которые позволят упростить JavaScript и использовать их так, чтобы не беспокоиться о кросс-браузерных вопросах. Библиотека была представлена общественности на компьютерной конференции «BarCamp» в Нью-Йорке в 2006 году. Точно так же, как CSS отделяет визуализацию от структуры HTML, JQuery отделяет поведение от структуры HTML. Например, вместо прямого указания на обработчик события нажатия кнопки управление передаётся JQuery, которая идентифицирует кнопки и затем преобразует его в обработчик события клика. Такое разделение поведения и структуры также называется принципом ненавязчивого JavaScript. Библиотека jQuery содержит функциональность, полезную для максимально широкого круга задач. Тем не менее, разработчиками библиотеки не ставилась задача совмещения в jQuery функций, которые подошли бы всюду, поскольку это привело бы к большому коду, бо́льшая часть которого не востребована. Поэтому была реализована архитектура компактного универсального ядра библиотеки и плагинов. Это позволяет собрать для ресурса именно ту JavaScript-функциональность, которая на нём была бы востребована. [5]

CSS (англ. Cascading Style Sheets — каскадные таблицы стилей) — формальный язык описания внешнего вида документа, написанного с использованием языка разметки. Преимущественно используется как средство описания, оформления внешнего вида веб-страниц, написанных с помощью языков разметки HTML и XHTML, но может также применяться к любым XML-документам, например, к SVG или XUL. Если страница полностью написана на HTML, то каждый элемент кода определяет не только элемент содержимого страницы, но и его способ отображения. Например, не только, что вот в таком-то месте находится текст “Hello”, но и то, что этот текст выделен жирным и красным цветом. С использованием css кода все происходит несколько иначе. С помощью html описываются только очередность элементов содержания страницы и их классы. Соответствующие классы прописаны в css файле. Каждому из них присвоен набор свойств. Теперь, когда в html элементу мы приписываем какой-то класс, то к нему применяются и все свойства этого класса. Не нужно писать все эти свойства каждый раз. Сейчас, когда сайты имеют множество страниц, без css просто не обойтись. Такие конструкции, которые сами не являются содержанием страницы, но указывают браузеру, как интерпретировать содержание, называются разметкой (например, тэги <h1> </h1>, <p> </p> и т.д.). [3]

Язык разметки (текста) в компьютерной терминологии — набор символов или последовательностей, вставляемых в текст для передачи информации о его выводе или строении. Принадлежит классу компьютерных языков. Текстовый документ, написанный с использованием языка разметки, содержит не только сам текст (как последовательность слов и знаков препинания), но и дополнительную информацию о различных его участках — например, указание на заголовки, выделения, списки и т.д. В более сложных случаях язык разметки позволяет вставлять в документ интерактивные элементы и содержание других документов. Следует отметить, что язык разметки неполон по Тьюрингу и обычно не считается языком программирования. Различают логическую и визуальную разметки. В первом случае речь идет только о том, какую роль играет данный участок документа в его общей структуре (например, «данная строка является заголовком»). Во втором — определяется, как именно будет отображаться этот элемент (например, «данную строку следует отображать жирным шрифтом»). Идея языков разметки состоит в том, что визуальное отображение документа должно автоматически получаться из логической разметки и не зависеть от его непосредственного содержания. Это упрощает автоматическую обработку документа и его отображение в различных условиях (например, один и тот же файл может по-разному отображаться на экране компьютера, мобильного телефона и на печати, поскольку свойства этих устройств вывода существенно различаются). Однако это правило часто нарушается: например, создавая документ в редакторе наподобие MS Word, пользователь может выделять заголовки жирным шрифтом, но нигде не указывать, что эта строка является заголовком. Языки разметки используются везде, где требуется получение форматированного текста на основании одного лишь текста: в типографии (SGML, TeX, PostScript, RTF), пользовательских интерфейсах компьютеров (Microsoft Word, OpenOffice, troff), Всемирной Сети (HTML, XHTML, XML, WML, VML, PGML, SVG, XBRL).

Разметка — это код, который сопровождает содержание документа и предоставляет браузеру (или другой обрабатывающей программе) информацию о том, как следует интерпретировать те или иные фрагменты содержания.

Структурная разметка — это разметка, обозначающая роль каждого элемента в структуре документа.

Иными словами, структурная разметка говорит о том, чем является тот или иной элемент, а не о том, как его следует или не следует отображать.

Структурная разметка не говорит о том, как конкретно должен быть выделен текст. Этого добиваются с помощью CSS. Технология CSS позволяет также написать отдельные таблицы стилей для каждого возможного устройства отображения.

XML (англ. eXtensible Markup Language — расширяемый язык разметки). Рекомендован Консорциумом Всемирной паутины (W3C). Спецификация XML описывает XML-документы и частично описывает поведение XML-процессоров (программ, читающих XML-документы и обеспечивающих доступ к их содержимому). XML разрабатывался как язык с простым формальным синтаксисом, удобный для создания и обработки документов программами и одновременно удобный для чтения и создания документов человеком, с подчёркиванием нацеленности на использование в Интернете. Язык называется расширяемым, поскольку он не фиксирует разметку, используемую в документах: разработчик волен создать разметку в соответствии с потребностями к конкретной области, будучи ограниченным лишь синтаксическими правилами языка. Расширение XML — это конкретная грамматика, созданная на базе XML и представленная словарём тегов и их атрибутов, а также набором правил, определяющих какие атрибуты и элементы могут входить в состав других элементов. Если бы HTML появился позднее, чем XML, то он, возможно, также бы являлся его расширением. Сочетание простого формального синтаксиса, удобства для человека, расширяемости, а также базирование на кодировках Юникод для представления содержания документов привело к широкому использованию как собственно XML, так и множества производных специализированных языков на базе XML в самых разнообразных программных средствах. Спецификация XML описывает язык и ряд вопросов, касающихся кодировки и обработки документов. Материал этой секции представляет собой сокращённое изложение описания языка в Спецификации XML, адаптированное для настоящей статьи.Нормативным считается английский вариант документа, поэтому основные термины приводятся с их английскими оригиналами.Перевод основных терминов в основном следует доступному в интернете переводу. Спецификации на русский язык, исключение составляют термины tag и declaration. Для термина tag здесь используется перевод тег. Для термина declaration отдано предпочтение распространённому переводу объявление (против также распространённой кальки декларация).В литературе и интернете могут встречаться и иные переводы основных терминов. Создан в застенках компании Twitter, сначала использовался для собственных продуктов и назывался “Twitter Bootstrap”, а позже был выпущен на волю. За это у него забрали слово Twitter из названия.

Bootstrap — это CSS/HTML фреймворк для создания сайтов. Другими словами, это набор инструментов для вёрстки. В нём есть ряд преимуществ, благодаря которым BS считается самым популярным из себе подобных. Преимущества бутстрапа:

* Скорость работы — благодаря множеству готовых элементов вёрстка с бутстрапом занимает значительно меньше времени;
* Масштабируемость — добавление новых элементов не нарушает общую структуру;
* Лёгкая настраиваемость — редактирование стилей производится путём создания новых css-правил, которые исполняются вместо стандартных. При этом не требуется использовать атрибуты типа “!important”;
* Большое количество шаблонов — о шаблонах Bootstrap я напишу далее;
* Огромное сообщество разработчиков;
* Широкая сфера применения — Bootstrap используется в создании тем для практически любой CMS (OpenCart, Prestashop, Magento, Joomla, Bitrix, WordPress и любые другие), в том числе для одностраничных приложений.

## 1.1 Техническое задание

**1.1.1 Цель проекта**

Цель проекта — создание удобного сайта для получения информации о последних новостях игровой индустрии. Привлечение посетителей простотой, удобной навигацией, качественным дизайном.

**1.1.2 Назначение сайта**

Предоставление информации о  новостях игровой индустрии.

**1.1.3 Целевая аудитория**

Целевая аудитория посетителей сайта – люди в возрасте от 12 до 30 лет.

**1.1.4 Архитектура сайта**

Архитектура сайта — структура страниц и программной части сайта. Это понятие, которое неразрывно связано с контентом и оптимизацией. Под архитектурой понимают систему организации файлов, страниц и просто информации, содержащейся на сайте. Если такой системы нет или она была составлена неправильно еще при создании ресурса, в дальнейшем это может серьезно усложнить жизнь посетителям сайта.

Главная цель архитектуры сайта — это создание ресурса, который бы позволил пользователю быстро найти необходимую информацию. Даже если посетитель впервые заглянул на сайт, он должен в течение нескольких минут освоиться и найти нужное. Больше времени на ваш ресурс посетитель вряд ли потратит: он не будет загружать десятки страниц, чтобы найти нужную информацию, и просто-напросто уйдет на другой сайт. Ведь гораздо проще и быстрее набрать интересующий запрос в поисковой системе, чем искать что-то на одном сайте.

Без грамотно выстроенной архитектуры сайта невозможна скорая и полная индексация поисковыми роботами. Так, обычно рекомендуют создавать страницы 2–3 уровня вложенности — страницы, ссылки на которые идут с главной страницы и основных разделов сайта. То, что находится глубже, индексируется медленнее.

Архитектурой сайта необходимо заниматься еще на этапе его проектирования, т.к. существующий ресурс с уже имеющейся неграмотной архитектурой переделывать гораздо сложнее и дольше.

Архитектура помогает визуально представить все разделы сайта, что очень важно в процессе разработки. Владельцу сайта сразу видно, какие именно разделы включены в веб-сайт, дизайнеру видно, какие страницы надо разработать и сверстать, райтер знает, каким контентом наполнять конкретные разделы.

Создавать сайт без создания архитектуры, что строить дом без чертежа. Прежде, чем начать писать код, необходимо понять, из чего будет состоять сайт и как лучше распределить информацию.

**1.1.5 Навигация**

Навигация — это возможность прохода куда-либо. Применительно к сайтам, это означает способ перехода от одной страницы к другой и все промежуточные действия, включая мыслительные процессы в это время. Идеальная навигация по сайту должна быть элементарно простой и моментально быстрой.

Удобство и простота использования сайта заключается в его незамысловатой навигации. Система навигации сайта — система программных и визуальных средств, с помощью которых Посетитель может перемещаться по данному сайту и находить нужную ему информацию. Поскольку веб-сайт представляет собой, упрощенно говоря, набор документов, связанных гиперссылками, то под термином «навигация» мы понимаем в основном то, как организована на страницах сайта работа с гиперссылками.

Каждый сайт может содержать несколько видов навигации. При этом нет обязательных требований к месту расположения, но есть устоявшиеся представления о том, где обычно находится тот или иной блок навигации. Расположение блоков управления как правило подчинено обычной логике — подобное с подобным, близкое по смыслу — близко по месту.

Функциональные возможности разделов сайта:

- ГЛАВНАЯ СТРАНИЦА

На главной странице размещена информация о последних новостях, список ожидаемых игр и периодически обновляемый топ игр. Посетитель может кратко узнать о последних новостях и, в случае заинтересованности, перейти на страницу с более подробным описанием новостей.

- НОВОСТИ

Здесь пользователь может получить полную информацию о новостях.

- ТОП-20 ЛУЧШИХ ИГР

Отдельная страница с периодически обновляемым топом игр.

- САУНДТРЕКИ

Здесь пользователь может послушать популярные треки из игр.

На каждой странице есть переход на главную страницу и также на другие страницы, представленные на сайте. Это позволяет посетителю удобно передвигаться по сайту.

**1.1.6 Требования к языкам программирования**

— для реализации статических страниц и шаблонов должны использоваться языки HTML, CSS и подключение библиотек Bootstrap.

— для реализации интерактивных элементов клиентской части должен использоваться язык JavaScript

# 2 Описание разработки программного продукта

## 2.1 Структура веб-страниц

**2.1.1 Веб-страница Главная**

Эта страница отображается при первом входе на сайт, ее оформление и содержание дает пользователю первое представление о сайте. Для удобной навигации на главной странице размещены наиболее важные разделы сайта.

Весь код страницы заключается в теги <HTML></HTML> и находится в файле под названием index.html. Они содержат два основных блока: теги <HEAD><HEAD> и <BODY></BODY>.

Тег <HEAD> предназначен для хранения других элементов, цель которых — помочь браузеру в работе с данными. Также внутри контейнера <HEAD> находятся метатеги, которые используются для хранения информации предназначенной для браузеров и поисковых систем. Например, механизмы поисковых систем обращаются к метатегам для получения описания сайта, ключевых слов и других данных. Содержимое тега <HEAD> не отображается напрямую на веб-странице, за исключением тега <TITLE> устанавливающего заголовок окна веб-страницы (рисунок 2).

Внутри контейнера <HEAD> допускается размещать следующие элементы: <BASE>, <BASEFONT>, <LINK>, <META>, <SCRIPT>, <STYLE>, <TITLE>.

Элемент <BODY> предназначен для хранения содержания веб-страницы (контента), отображаемого в окне браузера. Информацию, которую следует выводить в документе, следует располагать именно внутри контейнера <BODY>. К такой информации относится текст, изображения, теги, скрипты JavaScript и т. д.

Часто тег <BODY> используется для размещения обработчика событий, Открывающий и закрывающий теги <BODY> на веб-странице не являются обязательными, однако хорошим стилем считается их использование, чтобы определить начало и конец HTML-документа.

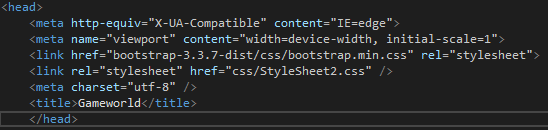


Рисунок 2 – Содержимое тега <HEAD>.

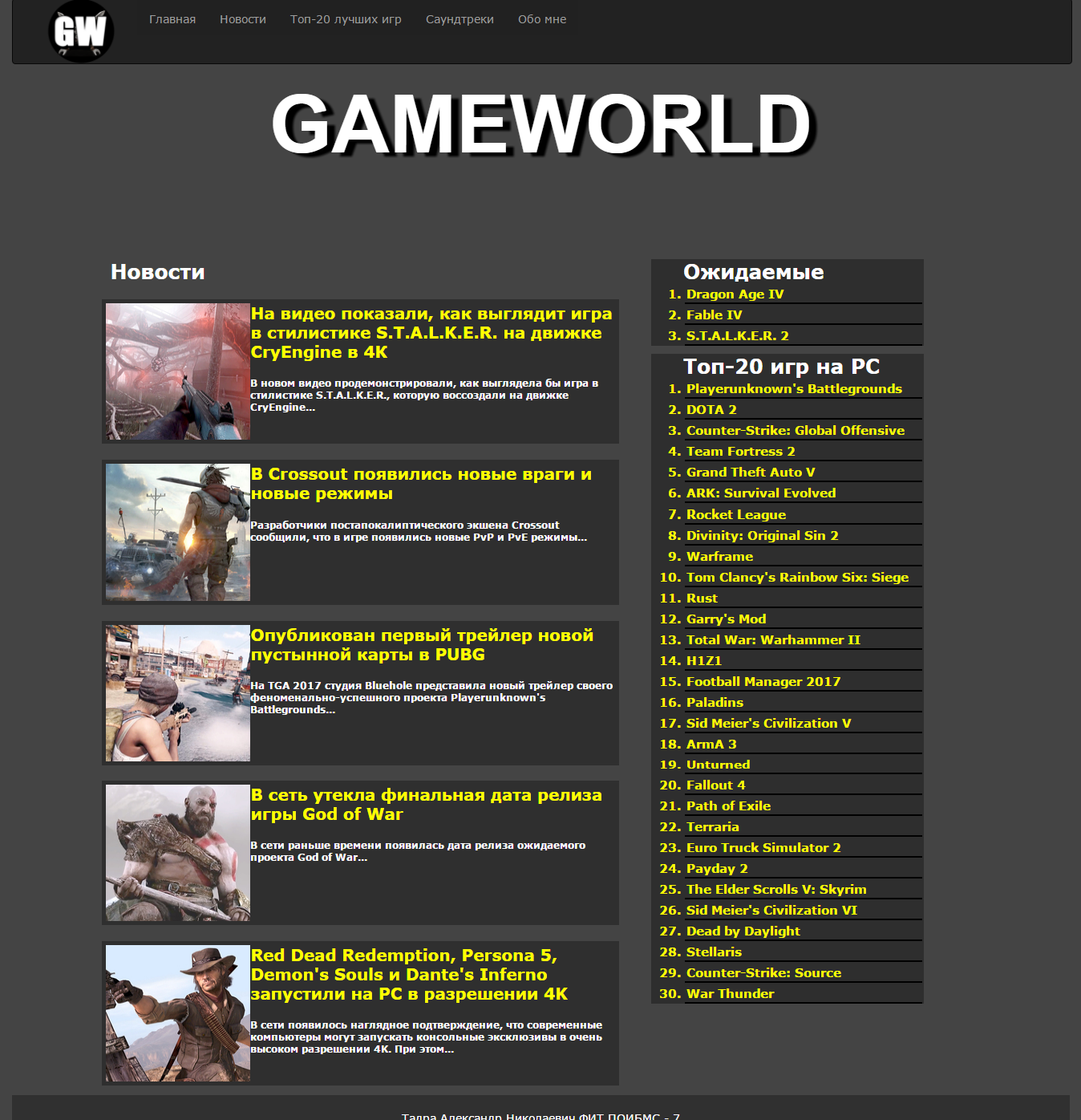


Рисунок 3 — Главная страница сайта

# Заключение

В ходе программной реализации мною детально были рассмотрены принципы работы с HTML 5, CSS 3 и Bootstrap. В результате проведенных работ был разработан удобный веб-сайт, который удовлетворяет всем целям и задачам, поставленным в задании.

# Список использованных источников

1. Терри Фельке-Моррис. Большая книга веб-дизайна / Терри Фельке-Моррис. – Москва: Эксмо, 2012. – 456–580 с.
2. Хуан Диего Гоше. HTML5. Для профессионалов / Хуан Диего Гоше. – Санкт-Петербург: Питер, 2014. – 306–360 с.
3. Дэвид Сойер Макфарланд. Большая книга CSS3 / Дэвид Сойер Макфарланд. – Санкт-Петербург: Питер, 2015. – 106–200 с.
4. Дэвид Флэнаган. JavaScript. Подробное руководство / Дэвид Флэнаган. – Москва: Символ-Плюс, 2013. – 208–247 с.
5. Беэр Бибо, Иегуда Кац jQuery. Подробное руководство по продвинутому JavaScript / Беэр Бибо, Иегуда Кац. – Москва: Символ-Плюс, 2011. – 104 с.
6. Современный учебник JavaScript [Электронный ресурс] / learn.javascript.ru. – Режим доступа: http://learn.javascript.ru. – Дата доступа: 12.11.2015.

# Приложение 1 Листинг страницы ГЛАВНАЯ

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<link href="bootstrap-3.3.7-dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link rel="stylesheet" href="css/StyleSheet2.css" />

<meta charset="utf-8" />

<title>Gameworld</title>

<script type="text/javascript">

function clock() {

var d = new Date();

var day = d.getDate();

var hrs = d.getHours();

var min = d.getMinutes();

var sec = d.getSeconds();

var mnt = new Array("января", "февраля", "марта", "апреля", "мая",

"июня", "июля", "августа", "сентября", "октября", "ноября", "декабря");

if (day <= 9) day = "0" + day;

if (hrs <= 9) hrs = "0" + hrs;

if (min <= 9) min = "0" + min;

if (sec <= 9) sec = "0" + sec;

$("#time").html("Сейчас: " + hrs + ":" + min + ":" + sec + "&nbsp;&nbsp;&nbsp;" +

day + "-го " + mnt[d.getMonth()] + " " + d.getFullYear() + " г.");

}

setInterval("clock()", 1000);

</script>

</head>

<body class="container-fluid">

<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.12.4/jquery.min.js"></script>

<script src="js/bootstrap.js"></script>

<div class="container" style="position:fixed;z-index:10;width:98%">

<div class="row">

<div class="navbar navbar-inverse col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12" style="width:100% ">

<div class="navbar-header">

<a href="index.html">

<img src="images/Logo.png" class="col-lg-2 col-md-2 col-sm-2 hidden-xs" style="width:140px;height:80px;float:left;" />

</a>

<button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target="#responsivemenu">

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

</button>

</div>

<div class="collapse navbar-collapse" id="responsivemenu" >

<ul class="nav navbar-nav menu" >

<li>

<a href=index.html>Главная</a>

</li>

<li>

<a href=news.html>Новости</a>

</li>

<li>

<a href=top.html>Топ-20 лучших игр</a>

</li>

<li>

<a href=soundtracks.html>Саундтреки</a>

</li>

<li>

<a href="xml/list.xml">Обо мне</a>

</li>

</ul>

<span style="font-size:20px;color:white" id="time">Дата и время</span>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 hidden-xs">

<p style="font-family: Helvetica, sans-serif;font-weight:700;font-size:100px;color:white;text-shadow:10px 5px 3px black;text-align:center;margin-top:100px">GAMEWORLD</p>

</div>

</div>

</div>

<div style="margin-top:100px " class="container-fluid">

<div class="row" style="width:100%;height:100%">

<div style="font-size:25px; font-weight:700; color:white;" class="col-xs-12 col-lg-6 col-md-6 col-sm-6 col-lg-offset-1 col-md-offset-1">

Новости

<div class="row">

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/254351\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">На видео показали, как выглядит игра в стилистике S.T.A.L.K.E.R. на движке CryEngine в 4К</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

В новом видео продемонстрировали, как выглядела бы игра в стилистике S.T.A.L.K.E.R., которую воссоздали на движке CryEngine...

</b>

</p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/234541\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">В Crossout появились новые враги и новые режимы</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:50px;"><b>Разработчики постапокалиптического экшена Crossout сообщили, что в игре появились новые PvP и PvE режимы...</b></p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/254091\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">Опубликован первый трейлер новой пустынной карты в PUBG</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

На TGA 2017 студия Bluehole представила новый трейлер своего феноменально-успешного проекта Playerunknown's Battlegrounds...

</b>

</p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/233176\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">В сеть утекла финальная дата релиза игры God of War</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

В сети раньше времени появилась дата релиза ожидаемого проекта God of War...

</b>

</p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12"; style="margin-bottom:2px;">

<img src="images/221939\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">Red Dead Redemption, Persona 5, Demon's Souls и Dante's Inferno запустили на PC в разрешении 4K</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

В сети появилось наглядное подтверждение, что современные компьютеры могут запускать консольные эксклюзивы

в очень высоком разрешении 4K. При этом...

</b>

</p>

</div>

</div>

</div>

<div style="" class="col-lg-4 col-md-4 col-sm-6 col-xs-4 hidden-xs";>

<div class="col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<div class="col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<ol type="1" class="top">

Ожидаемые

<li>Dragon Age IV</li>

<li>Fable IV</li>

<li>S.T.A.L.K.E.R. 2</li>

</ol>

</div>

<div class=" col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<ol type="1" class="top">

Топ-20 игр на PC

<li>Playerunknown's Battlegrounds</li>

<li>DOTA 2</li>

<li>Counter-Strike: Global Offensive</li>

<li>Team Fortress 2</li>

<li>Grand Theft Auto V</li>

<li>ARK: Survival Evolved</li>

<li>Rocket League</li>

<li>

Divinity: Original Sin 2

</li>

<li>

Warframe

</li>

<li>

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

</li>

<li>

Rust

</li>

<li>

Garry's Mod

</li>

<li>

Total War: Warhammer II

</li>

<li>

H1Z1

</li>

<li>

Football Manager 2017

</li>

<li>

Paladins

</li>

<li>

Sid Meier's Civilization V

</li>

<li>

ArmA 3

</li>

<li>

Unturned

</li>

<li>

Fallout 4

</li>

<li>

Path of Exile

</li>

<li>

Terraria

</li>

<li>

Euro Truck Simulator 2

</li>

<li>

Payday 2

</li>

<li>

The Elder Scrolls V: Skyrim

</li>

<li>

Sid Meier's Civilization VI

</li>

<li>

Dead by Daylight

</li>

<li>

Stellaris

</li>

<li>

Counter-Strike: Source

</li>

<li>

War Thunder

</li>

</ol>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid" style="height:50px;margin-top:10px; background:rgba(0, 0, 0, 0.3);text-align:center; padding-top:20px;color:white;">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12">

Тадра Александр Николаевич

ФИТ

ПОИБМС - 7

</div>

</div>

</div>

</body>

</html>

# Приложение 2 Листинг страницы НОВОСТИ

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<link href="bootstrap-3.3.7-dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link rel="stylesheet" href="css/StyleSheet2.css" />

<meta charset="windows-1251" />

<title>Gameworld</title>

<script type="text/javascript">

function clock() {

var d = new Date();

var day = d.getDate();

var hrs = d.getHours();

var min = d.getMinutes();

var sec = d.getSeconds();

var mnt = new Array("января", "февраля", "марта", "апреля", "мая",

"июня", "июля", "августа", "сентября", "октября", "ноября", "декабря");

if (day <= 9) day = "0" + day;

if (hrs <= 9) hrs = "0" + hrs;

if (min <= 9) min = "0" + min;

if (sec <= 9) sec = "0" + sec;

$("#time").html("Сейчас: " + hrs + ":" + min + ":" + sec + "&nbsp;&nbsp;&nbsp;" +

day + "-го " + mnt[d.getMonth()] + " " + d.getFullYear() + " г.");

}

setInterval("clock()", 1000);

</script>

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="HTMLPage2.css" media="all" />

</head>

<body style="background-color:RGB(68,68,68);" class="container-fluid">

<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.12.4/jquery.min.js"></script>

<script src="js/bootstrap.js"></script>

<div class="container" style="position:fixed;z-index:10;width:98%">

<div class="row">

<div class="navbar navbar-inverse col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12" style="width:100% ">

<div class="navbar-header">

<a href="index.html">

<img src="images/Logo.png" class="col-lg-2 col-md-2 col-sm-2 hidden-xs" style="width:140px;height:80px;float:left;" />

</a>

<button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target="#responsivemenu">

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

</button>

</div>

<div class="collapse navbar-collapse" id="responsivemenu">

<ul class="nav navbar-nav menu">

<li>

<a href=index.html>Главная</a>

</li>

<li>

<a href=news.html>Новости</a>

</li>

<li>

<a href=top.html>Топ-20 лучших игр</a>

</li>

<li>

<a href=soundtracks.html>Саундтреки</a>

</li>

<li>

<a href="xml/list.xml">Обо мне</a>

</li>

</ul>

<span style="font-size:20px;color:white" id="time">Дата и время</span>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 hidden-sm hidden-xs">

<p style="font-family: Helvetica, sans-serif;font-weight:700;font-size:100px;color:white;text-shadow:10px 5px 3px black;text-align:center;margin-top:100px">НОВОСТИ</p>

</div>

</div>

</div>

<div style="margin-top:100px " class="container-fluid">

<div class="row" style="width:100%;height:100%">

<div style="font-size:25px; font-weight:700; color:white;" class="col-xs-12 col-lg-10 col-md-10 col-sm-12 col-lg-offset-1 col-md-offset-1">

<div class="row">

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/254351\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">На видео показали, как выглядит игра в стилистике S.T.A.L.K.E.R. на движке CryEngine в 4К</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

В новом видео продемонстрировали, как выглядела бы игра в стилистике S.T.A.L.K.E.R., которую воссоздали на движке CryEngine, на примере уровня из игры Survarium от Vostok Games.

Пользователь с YouTube поделился видеозаписью, на которой демонстрируется совершенно новый взгляд на игру Survarium.

RedSurvarium показал в 4К, как выглядит полностью переработанный уровень игры на движке CryEngine V.

Скорее всего игроки никогда не смогут проверить это собственноручно, ведь сам проект, вдохновленный играми S.T.A.L.K.E.R. разрабатывается на игровом движке Vostok Engine, однако, всегда интересно взглянуть, как выглядели бы игры, даже самые современные, если бы они были воссозданы на совершенно других движках.

</b>

</p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/234541\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">В Crossout появились новые враги и новые режимы</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:50px;"><b>В PvE режиме «Оборона рубежа» игрокам предстоит отбивать у захватчиков нефтяную вышку. Однако, до нее сначала нужно добраться. Во время пути геймеров будут атаковать бандиты, а уже на финишной прямой каждому предстоит выдержать несколько волн противников и огонь из стационарных турелей. Деактивированные турели можно будет починить и направить уже против врагов. Автоматические пушки станут ценным союзником в бою против бандитов, которые будут защищать вышку, до конца.

Также в игре появилась карта для PvE «Очистительный завод». Сообщается, что на территории разрушенного химзавода, где ранее было поселение Мусорщиков, появился очень ценный артефакт. Игроки смогут выбрать один из двух путей к нему. Короткий, но опасный путь по затопленным проездам, либо длинный, по которому придется сделать большой крюк вокруг всей территории завода. Также и в самом поселении будут два входа. Нижний — затопленный водой и верхний — который проходит по трубам, с которых любой может сорваться. Причем они оба заминированы и в любой момент могут нагрянуть рейдеры. Однако, сообщается, что несмотря на сложный путь — награда будет достойной.</b></p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/254091\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">Опубликован первый трейлер новой пустынной карты в PUBG</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

На TGA 2017 студия Bluehole представила новый трейлер своего феноменально-успешного проекта Playerunknown's Battlegrounds. В ролике разработчики отчитались о своих успехах за 2017 год, и показали динамичный геймплей в новом пустынном регионе Miramar.

В новом ролике авторы игры Playerunknown's Battlegrounds показали динамичные схватки, которые будут происходить уже через пару недель на новой локации в игре PUBG. Геймеров ждут заброшенные пустынные здания, горячие автомобильные преследования и перестрелки, а также множество новых тактик и зрелищных моментов, которые гарантирует новая местность.

</b>

</p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<img src="images/233176\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">В сеть утекла финальная дата релиза игры God of War</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

В сети раньше времени появилась дата релиза ожидаемого проекта God of War. На этот раз информация выглядит правдоподобно, ведь утечку допустил сам ритейлер PlayStation Store.

В официальном магазине PlayStation Store ненадолго появилась дата выхода новой части God of War. Если верить этой информации, то долгожданная игра должна поступить в продажу с 22 марта 2018 года. Подобная дата оказалась опубликована на странице проекта преждевременно или по ошибке. Позднее дату убрали. Фанаты успели обратить внимание, что эта дата является особенной, ведь именно в этот день в 2005 году в продажу поступила самая первая часть God of War. Возможно, разработчики не случайно выбрали такой день.

</b>

</p>

</div>

<div class="news col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12" ; style="margin-bottom:2px;">

<img src="images/221939\_w180.jpg" style="float:left; width:180px; height:170px;" />

<p><b style="color:yellow;font-size:20px;">Red Dead Redemption, Persona 5, Demon's Souls и Dante's Inferno запустили на PC в разрешении 4K</b></p>

<p style="margin-top:20px;margin-bottom:28px;">

<b>

В сети появилось наглядное подтверждение, что современные компьютеры могут запускать консольные эксклюзивы в очень высоком разрешении 4K. При этом все доказательства в виде изображений удалось найти в интернете.

Примечательно, что Red Dead Redemption, Demon's Souls и Dante's Inferno запустили на персональных компьютерах в честном разрешении 4K благодаря новому рендеру программы RPCS3, которая эмулирует мощности PlayStation 3.Речь идет о самом честном разрешении 4K. Эффект получился такой же, как если бы эти игры запустили на 4K-телевизоре, а PlayStation 3 поддерживала это разрешение в полной мере. Все изображения удалось найти на форуме NeoGAF.

</b>

</p>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid" style="height:50px;margin-top:10px; background:rgba(0, 0, 0, 0.3);text-align:center; padding-top:20px;color:white;">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12">

Тадра Александр Николаевич

ФИТ

ПОИБМС - 7

</div>

</div>

</div>

</body>

</html>

# Приложение 3 Листинг документа StyleSheet2.css

body {

font: 14px 'Verdana';

margin: 0;

padding: 0;

height: 100%;

background-color: RGB(68,68,68);

}

ul {

display: block;

margin: 0;

padding: 0;

list-style: none;

}

ul:after {

display: block;

content: ' ';

clear: both;

float: none;

}

ul.menu > li {

background:#212121;

color:white;

height:45px;

}

.news {

color: white;

font-size: 12px;

background: rgb(47, 47, 47);

padding: 5px 5px 5px 5px;

margin-top:20px;

margin-left:5px;

margin-right:5px;

}

.top {

font-size: 20px;

color: white;

background: rgb(46, 46, 46);

font-size:25px;

font-weight: 700;

}

.top > li {

color: yellow;

font-size: 15px;

font-weight: 700;

border-bottom: 2px solid black;

padding: 2px 2px 2px 2px;

margin: 2px 2px 2px 2px;

}

# Приложение 4 Листинг страницы ТОП-20 ЛУЧШИХ ИГР

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<link href="bootstrap-3.3.7-dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link rel="stylesheet" href="css/StyleSheet2.css" />

<meta charset="utf-8" />

<title>Gameworld</title>

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="HTMLPage2.css" media="all" />

<script type="text/javascript">

function clock() {

var d = new Date();

var day = d.getDate();

var hrs = d.getHours();

var min = d.getMinutes();

var sec = d.getSeconds();

var mnt = new Array("января", "февраля", "марта", "апреля", "мая",

"июня", "июля", "августа", "сентября", "октября", "ноября", "декабря");

if (day <= 9) day = "0" + day;

if (hrs <= 9) hrs = "0" + hrs;

if (min <= 9) min = "0" + min;

if (sec <= 9) sec = "0" + sec;

$("#time").html("Сейчас: " + hrs + ":" + min + ":" + sec + "&nbsp;&nbsp;&nbsp;" +

day + "-го " + mnt[d.getMonth()] + " " + d.getFullYear() + " г.");

}

setInterval("clock()", 1000);

</script>

</head>

<body style="background-color:RGB(68,68,68);" class="container-fluid">

<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.12.4/jquery.min.js"></script>

<script src="js/bootstrap.js"></script>

<div class="container" style="position:fixed;z-index:10;width:98%">

<div class="row">

<div class="navbar navbar-inverse col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12" style="width:100% ">

<div class="navbar-header">

<a href="index.html">

<img src="images/Logo.png" class="col-lg-2 col-md-2 col-sm-2 hidden-xs" style="width:140px;height:80px;float:left;" />

</a>

<button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target="#responsivemenu">

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

</button>

</div>

<div class="collapse navbar-collapse" id="responsivemenu">

<ul class="nav navbar-nav menu">

<li>

<a href=index.html>Главная</a>

</li>

<li>

<a href=news.html>Новости</a>

</li>

<li>

<a href=top.html>Топ-20 лучших игр</a>

</li>

<li>

<a href=soundtracks.html>Саундтреки</a>

</li>

<li>

<a href="xml/list.xml">Обо мне</a>

</li>

</ul>

<span style="font-size:20px;color:white" id="time">Дата и время</span>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 hidden-xs">

<p style="font-family: Helvetica, sans-serif;font-weight:700;font-size:100px;color:white;text-shadow:10px 5px 3px black;text-align:center;margin-top:100px">TOП-20</p>

</div>

</div>

</div>

<div style="margin-top:100px " class="container-fluid">

<div class="row" style="width:100%;height:100%">

<div style="" class="col-lg-10 col-md-10 col-sm-12 col-xs-12 col-lg-offset-1 col-md-offset-1" ;>

<div class="col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<div class=" col-lg-12 col-sm-12 col-xs-12 col-md-12">

<ol type="1" class="top">

Топ-20 игр на PC

<li>Playerunknown's

Battlegrounds</li>

<li>DOTA 2</li>

<li>Counter-Strike: Global Offensive</li>

<li>Team Fortress 2</li>

<li>Grand Theft Auto V</li>

<li>ARK: Survival Evolved</li>

<li>Rocket League</li>

<li>

Divinity: Original Sin 2

</li>

<li>

Warframe

</li>

<li>

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

</li>

<li>

Rust

</li>

<li>

Garry's Mod

</li>

<li>

Total War: Warhammer II

</li>

<li>

H1Z1

</li>

<li>

Football Manager 2017

</li>

<li>

Paladins

</li>

<li>

Sid Meier's Civilization V

</li>

<li>

ArmA 3

</li>

<li>

Unturned

</li>

<li>

Fallout 4

</li>

<li>

Path of Exile

</li>

<li>

Terraria

</li>

<li>

Euro Truck Simulator 2

</li>

<li>

Payday 2

</li>

<li>

The Elder Scrolls V: Skyrim

</li>

<li>

Sid Meier's Civilization VI

</li>

<li>

Dead by Daylight

</li>

<li>

Stellaris

</li>

<li>

Counter-Strike: Source

</li>

<li>

War Thunder

</li>

</ol>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid" style="height:50px;margin-top:10px; background:rgba(0, 0, 0, 0.3);text-align:center; padding-top:20px;color:white;">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12">

Тадра Александр Николаевич

ФИТ

ПОИБМС - 7

</div>

</div>

</div>

</body>

</html>

# Приложение 5 Листинг страницы САУНДТРЕКИ

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta content="width=device-width, initial-scale=0.6" name="viewport">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<link href="bootstrap-3.3.7-dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link rel="stylesheet" href="css/StyleSheet2.css" />

<meta charset="utf-8" />

<title>Gameworld</title>

<style type="text/css">

p{

color:white;

font-size:25px;

font-family:Helvetica, sans-serif

}

audio{

width:100%

}

</style>

<script type="text/javascript">

function clock() {

var d = new Date();

var day = d.getDate();

var hrs = d.getHours();

var min = d.getMinutes();

var sec = d.getSeconds();

var mnt = new Array("января", "февраля", "марта", "апреля", "мая",

"июня", "июля", "августа", "сентября", "октября", "ноября", "декабря");

if (day <= 9) day = "0" + day;

if (hrs <= 9) hrs = "0" + hrs;

if (min <= 9) min = "0" + min;

if (sec <= 9) sec = "0" + sec;

$("#time").html("Сейчас: " + hrs + ":" + min + ":" + sec + "&nbsp;&nbsp;&nbsp;" +

day + "-го " + mnt[d.getMonth()] + " " + d.getFullYear() + " г.");

}

setInterval("clock()", 1000);

</script>

</head>

<body class="container-fluid">

<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.12.4/jquery.min.js"></script>

<script src="js/bootstrap.js"></script>

<div class="container" style="position:fixed;z-index:10;width:98%">

<div class="row">

<div class="navbar navbar-inverse col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12" style="width:100% ">

<div class="navbar-header">

<a href="index.html">

<img src="images/Logo.png" class="col-lg-2 col-md-2 col-sm-2 hidden-xs" style="width:140px;height:80px;float:left;" />

</a>

<button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target="#responsivemenu">

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

<span class="icon-bar"></span>

</button>

</div>

<div class="collapse navbar-collapse" id="responsivemenu">

<ul class="nav navbar-nav menu">

<li>

<a href=index.html>Главная</a>

</li>

<li>

<a href=news.html>Новости</a>

</li>

<li>

<a href=top.html>Топ-20 лучших игр</a>

</li>

<li>

<a href=soundtracks.html>Саундтреки</a>

</li>

<li>

<a href="xml/list.xml">Обо мне</a>

</li>

</ul>

<span style="font-size:20px;color:white" id="time">Дата и время</span>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 hidden-sm hidden-xs">

<p style="font-family: Helvetica, sans-serif;font-weight:700;font-size:100px;color:white;text-shadow:10px 5px 3px black;text-align:center;margin-top:100px">САУНДТРЕКИ</p>

</div>

</div>

</div>

<div class="container">

<div class="row">

<div class="col-lg-10 col-md-10 col-sm-12 col-xs-12 col-lg-offset-1 col-md-offset-1">

<p><p>Breaking Benjamin - Follow</p><audio controls="controls" src="soundtracks/03\_breaking\_benjamin\_follow\_myzuka.me.mp3"></audio></p>

<p><p>Nickleback - Believe it or not</p><audio controls="controls" src="soundtracks/Belive it or not.mp3"></audio></p>

<p><p>Cult to follow - Leave it all behind</p><audio controls="controls" src="soundtracks/Cult To Follow - Leave It All Behind.mp3"></audio></p>

<p><p>Fall out boy - 7 Minutes in heaven</p><audio controls="controls" src="soundtracks/Fall Out Boy - 7 Minutes In Heaven (OST Flat Out 2).mp3"></audio></p>

<p><p>Hyper - We control</p><audio controls="controls" src="soundtracks/OST NFS Most Wanted - Hyper - We Control.mp3"></audio></p>

<p><p>Rise Against - Entertainment</p><audio controls="controls" src="soundtracks/Rise Against - Entertainment.mp3"></audio></p>

</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid" style="height:50px;margin-top:10px; background:rgba(0, 0, 0, 0.3);text-align:center; padding-top:20px;color:white;">

<div class="row">

<div class="col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-12">

Тадра Александр Николаевич

ФИТ

ПОИБМС - 7

</div>

</div>

</div>

</body>

</html>