PROIECT PENTRU OBTINEREA ATESTARII PROFESIONALE IN INFORMATICA

# TITLUL LUCRARII:

***Animale rare***

Cuprins

1. Argumentarea proiectului
2. Descrierea softului utilizat
3. Descrierea aplicatiei
4. Sursa
5. Glosar de termeni
6. Concluzie
7. Bibliografie

**Argumentarea alegerii temei**

Am ales aceasta tema deoarece sunt un mare iubitor de animale. Consider ca prin aceasta tema voi putea sa imi arat opinia si nemultumirea in legatura cu starea animalelelor pe cale de disparitie, atat la noi in Romania cat si in intreaga lume.

Aceste animale au un rol important atat in natura cat si pentru vietile noastre asigurand un ciclu natural normal.

**Descrierea softului utilizat**

HyperText Markup Language (HTML) este un limbaj de marcare utilizat pentru crearea paginilor web ce pot fi afisate intr-un browser (sau navigator). Scopul HTML este mai degraba prezentarea informatiilor – paragrafe, fonturi, tabele s.a.m.d. – decat descrierea semanticii documentului.

Specificatiile HTML sunt dictate de World Wide Web Consortium (W3C).

Introducere

HTML este o forma de marcare orientata catre prezentarea documentelor text pe o singura pagina, utilizand un software de redare specializat, numit agent utilizator HTML, cel mai bun exemplu de astfel de software fiind browserul web. HTML furnizeaza mijloacele prin care continutul unui document poate fi adnotat cu diverse tipuri de metadate si indicatii de redare. Indicatiile de redare pot varia de la decoratiuni minore ale textului, cum ar fi specificarea faptului ca un anumit cuvant trebuie subliniat sau ca o imagine trebuie introdusa, pana la scripturi sofisticate, harti de imagini si formulare. Metadatele pot include informatii despre titlul si autorul documentului, informatii structurale despre cum este impartit documentul in diferite segmente, paragrafe, liste, titluri etc. si informatii cruciale care permit ca documentul sa poata fi legat de alte documente pentru a forma astfel hiperlink-uri (sau web-ul).

HTML este un format text proiectat pentru a putea fi citit si editat de oameni utilizand un editor de text simplu. Totusi scrierea si modificarea paginilor in acest fel solicita cunostinte solide de HTML si este consumatoare de timp. Editoarele grafice (de tip WYSIWYG) cum ar fi Macromedia Dreamweaver, Adobe GoLive sau Microsoft FrontPage permit ca paginile web sa fie tratate asemanator cu documetele Word, dar cu observatia ca aceste programe genereaza un cod HTML care este de multe ori de proasta calitate.

HTML se poate genera direct utilizand tehnologii de codare din partea serverului cum ar fi PHP, JSP sau ASP. Multe aplicatii ca sistemele de gestionare a continutului, wiki-uri si forumuri web genereaza pagini HTML.

HTML este de asemenea utilizat in e-mail. Majoritatea aplicatiilor de e-mail folosesc un editor HTML incorporat pentru compunerea e-mail-urilor si un motor de prezentare a e-mail-urilor de acest tip. Folosirea e-mail-urilor HTML este un subiect controversat si multe liste de mail le blocheaza intentionat.

Notiuni de baza

HTML este prescurtarea de la *Hyper Text Mark-up Language* si este codul care sta la baza paginilor web.

Paginile HTML sunt formate din etichete sau tag-uri si au extensia „.html” sau „.htm”. In marea lor majoritate aceste etichete sunt pereche, una de deschidere <eticheta> si alta de inchidere </eticheta>, mai exista si cazuri in care nu se inchid, atunci se foloseste <eticheta />. Navigatorul web interpreteaza aceste etichete afisand rezultatul pe ecran. HTML-ul este un limbaj care nu face deosebire intre litere majuscule si minuscule.

Pagina principala a unui domeniu este fisierul „index.html” respectiv „index.htm”. Aceasta pagina este setata a fi afisata automat la vizitarea unui domeniu.

De exemplu la vizitarea domeniului www.nume.ro este afisata pagina www.nume.ro/index.html.

Unele etichete permit utilizarea de atribute care pot avea anumite valori:

<eticheta atribut="valoare"> ... </eticheta>

Componenta unui document HTML este:

1. versiunea HTML a documentului
2. zona *head* cu etichetele <head> </head>
3. zona *body* cu etichetele <body> </body> sau <frameset> </frameset>

Versiunea HTML poate fi:

* HTML 4.01 Strict

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">

* HTML 4.01 Transitional

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">

* HTML 4.01 Frameset

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd">

* HTML 5

<!DOCTYPE HTML>

Toate paginile HTML incep si se termina cu etichetele <html> si </html>.

In interiorul acestor etichete gasim perechile <head>, </head> si <body>, </body>.

head contine titlul paginii intre etichetele <title> si </title>, descrieri de tip <meta>, stiluri pentru formatarea textului, script-uri si legaturi catre fisiere externe (de exemplu script-uri, fisiere de tip CSS sau *favicon*).

Etichetele de tip *meta* contin cuvinte cheie, descrierea paginii, date despre autor, informatii utile motoarelor de cautare si au urmatorul format:

<META NAME="nume" CONTENT="continut">

Exemplu: link catre un fisier extern CSS:

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

body gazduieste practic toate etichetele afisate de browser pe ecran.

Exemplu: o pagina HTML cu titlul *Exemplu* iar continutul *Continut pagina*

<html>

<head>

<title>Exemplu</title>

</head>

<body>

Continut pagina

</body>

</html>

Si in HTML poate fi introdus un comentariu, care bineinteles nu va fi afisat de browser:

<!-- comentariu -->

Elementele de marcare

Mai jos sunt tipurile de elemente de marcare in HTML:

* **Marcare structurala**. Descrie scopul unui text. De exemplu:

<h1>Fotbal</h1>

Directioneaza browserul pentru a reda "Fotbal" ca pe cel mai important titlu. Marcarea structurala nu are un anumit stil predefinit, dar cele mai multe browsere web au standardizat modul in care acestea sunt afisate. De exemplu, titlurile importante (h1, h2, etc.) sunt aldine si mai mari decat restul textului.De notat ca "h1" este folosit doar o singura data per pagina deoarece cu el este marcat titlul ei.

* **Marcare pentru prezentare**. Descrie cum apare un text, indiferent de functiile sale. De exemplu:

<strong>ingrosat</strong>

Va afisa textul "ingrosat" cu litere groase, aldine.Nota: Html a inceput in ultimii ani sa inceapa sa nu mai foloseasca acest gen de tag-uri pentru ca "b" nu da sens paginii, pe cand tag-ul "strong" (adica strong emphasis) da un inteles paginii, si mai important, asemenea tag-uri pentru prezentare doar incarca o pagina cu informatii si o fac astfel mai greu de incarcat, iar apoi daca atasezi un document CSS la pagina, o singura modificare la CSS (de ex: de la "font-style:italic" la "font-weight:bold" va schimba tot textul selectat, si de exemplu, link-urile vor trece de la text inclinat la text ingrosat, plus ca in CSS avem avantajul de a putea preciza cat de mari sau mici sa fie literele in pixeli «px», in puncte «pt», etc.)avem acelasi efect ca si cand am avea de schimbat toate tag-urile de "i" de pe pagina in tag-uri de "b", munca care chiar si la un website mic este enorma, ce sa mai vorbim de unul de genul wikipedia. Asa ca daca vreti sa incepeti o cariera in html sau un hobby (si sa aveti succes) nu folositi aceste taguri, nu degeaba s-a inventat CSS-ul.

**Marcare pentru hiperlink**. Leaga parti ale unui document cu alte documente. De exemplu:

<a href="http://www.google.ro/">Google</a>

**Elemente speciale** (widget). Creeaza obiecte, cum ar fi butoanele si listele.

Doar marcatorii de prezentare (impreuna cu foile de stiluri - CSS) determina cum continutul din interiorul marcatorului va fi prezentat. Ceilalti marcatori spun browserului ce obiecte sa redea sau ce functii sa execute.

### Tag-uri

Orice fisier html are urmatoarea structura

<html>

<head>

<title>Titlul</title>

</head>

<body>

</body>

</html>

Intre tagurile <body></body> se scriu celelalte "instructiuni".

Tagul <body> permite stabilirea fundalului si a culorii hiperlinkurilor:

* <body bgcolor="#ff0000"> - culoarea fundalului paginii devine rosie
* <body background="fundal.jpg"> - pune o imagine in fundalul paginii
* <body link="#ff0000" alink="#00ff00" vlink="#0000ff"> - stabileste culoarea linkurilor nevizitate si vizitate.

### Un document simplu

Sa incepem cu un document simplu: Scrie acest cod intr-un editor de text oarecare (Notepad de exemplu) si salveaza-l cu numele de index.html

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">

<html lang="ro">

<head>

<title>Un document simplu</title>

</head>

<body>

<p>Textul documentului il scrii aici!</p>

</body>

</html>

Acum deschide fisierul cu un browser web si vei vedea o pagina cu titlul "Un document simplu" in care scrie *Textul documentului il scrii aici!*

HTML5

HTML5 este un limbaj pentru structurarea si prezentarea continutului pentru World Wide Web, o tehnologie nucleu pentru Internet propusa initial pentru software-ul Opera.

Este a cincea revizuire a standardului HTML (creat in 1990 si standardizat ca HTML4 din 1997) si din octombrie 2011 este in curs de dezvoltare. Obiectivele sale principale au fost acelea de a imbunatati limbajul cu un suport pentru cele mai recente aparitii multimedia in acelasi timp mentinandu-l usor de citit de oameni si bine inteles de computere si device-uri (browsere web, parsere, etc.). HTML5 isi propune sa insumeze nu numai HTML4, dar si XHTML1 si DOM2HTML (indeosebi JavaScript).

Urmarind predecesorii sai imediati HTML 4.01 si XHTML 1.1, HTML5 este un raspuns la observatia ca HTML si XHTML utilizate in comun pe World Wide Web sunt un amestec de caracteristici introduse de specificatii diferite, impreuna cu acestea mai sunt si caracteristicile diferite aduse de software, de browsere, si multe erori de sintaxa in documnentele web existente. Astfle, HTML5 devine o incercare de a defini un singur limbaj de marcare care poate fi scris in oricare dintre sintaxele HTML sau/si XHTML. Acesta include modele detaliate de prelucrare pentru a incuraja mai multe implementari interoperabile; extinde, imbunatateste si rationalizeaza disponibilitatile pentru documentele web si introduce marcarea si aplicatii API (application programming interfaces) pentru aplicatii web complexe. Din aceste motive, HTML5 este un posibil candidat pentru aplicatiile de platforme mobile. Multe caracteristici ale HTML5 au fost create din considerarea ca va trebui sa devina capabil sa ruleze pe dispozitive cum ar fi smart-phonurile sau tabletele.

In special, HTML5 aduce multe noi caracteristici sintactice. Acestea cuprind elemente ca <video>, <audio>, <header> si [<canvas>](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Canvas&action=edit&redlink=1) [elemente HTML](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Element_HTML&action=edit&redlink=1), precum si integrarea continutului [SVG](https://ro.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics) care a inlocuieste utilizarea tag-ului generic <object>. Aceste noutati sunt proiectate pentru a facilita includerea si manipularea in web a continuturilor multimedia si grafice fara a fi nevoie sa se recurga la proprietatile de plugin si API.

Alte noi elemente ca <section>, <article>, <header>, si <nav> sunt proiectate sa imbunatateasca continutul semantic al documentelor. Noi atribute au fost introduse in acelasi scop, in acelasi timp unele elemente si atribute au fost indepartate. Unele elemente ca <a>, <cite> si <menu> au fost schimbate, redefinite si standardizate. API-urile si DOM-urile ([document object model](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Document_object_model&action=edit&redlink=1)) sunt certitudini si sunt parti fundamentale in specificatiile HTML5, de asemenea, defineste in cateva detalii prelucrarile necesare pentru documentele invalide, astfel incat sintaxa erorilor va fi tratata uniform de toate browserele cunoscute.

Web Hypertext Application Technology Working Group (WHATWG) a inceput sa lucreze la un nou standard in 2004, cand Consortiul World Wide Web era concentrat pe evolutiile viitoare ale XHTML 2.0 si HTML 4.01 care nu au fost actualizate din anul 2000. In 2009 W3C a permis cartei XHTML 2.0 Working Group sa expire, si a decis sa nu o reinoiasca. W3C si WHATWG lucreaza in prezent impreuna pentru dezvoltarea HTML5.

Chiar daca HTML5 a fost bine cunoscut ani buni printre dezvoltatorii de web, el devine subiectul degneral de discutie in media in Aprilie 2010 dupa ce Steve Jobs, CEO la Apple Inc. atunci, a dat publicitatii o scrisoare cu titlul "Ganduri despre Flash" in care a concluzionat ca Flash nu mai este necesar pentru a urmari filme si pentru a consuma orice tip de resursa web si asta datorita standardelor noi create si deschise in era mobilului, cum ar fi HTML5, care vor castiga. Aceasta a strarnit o dezbatere in cercurile de web developeri unde unii sugerau ca, atita tip cat HTML5 va livra functionalitati solide, developerii vor trebui sa ia in considerare varietatea suporturilor de browsere din diferite parti si standarde precum si alte diferente functionale intre HTML5 si Flash.

WHATWG a pornit lucrul la caietul de sarcini in iunie 2004 numit "Web Applications 1.0" Astfel in ianuarie 2011, caietul de specificatii ca un Proiect de standarde era publicat la WHATWG si proiectul de lucru era publicat la W3C. Ian Hickson de la Google este editorul lui HTML5.

Caietul de sarcini a fost adoptat ca punct de pornire la dezvoltarea noului HTML de grupul de lucru de la W3C, Consortiul World Wide Web, in 2007. Acest grup a publicat Primul Proiect Public de Lucru din caietul de sarcini in 22 ianuarie 2008. Caietul de sarcini este inca in lucru si se asteapta sa mai continue inca multi ani desi parti din HTML5 sunt gata de a fi terminate si implementate in browsere inainte ca intregul caiet de sarcini sa ajunga la final.

Conform orarului W3C, s-a estimat ca HTML5 va ajunge o recomandare a W3C pe la sfarsitul anului 2010. Oricum, obiectivul de timp al Primului Proiect Public de Lucru a fost ratat cu 8 luni si Proiectul "Last Call and Candidate Recommendation" a fost asteptat sa fie terminat in 2008, dar in ianuarie 2011 HTML5 inca este la stadiul de proiect de lucru in W3C. HTML5 a fost in Last Call la WHATWG din octombrie 2009.

Ian Hickson, editorul caietului de sarcini HTML5, se astepta ca acesta sa ajunga la stadiul de Candidate Recommendation in cursul anului 2012. Criteriul ca acest caiet de sarcini sa ajunga Recomandare W3C este "doua implementari 100% complete si interoperabile". Intr-un interviu dat publicatiei TechRepublic, Hickson previzioneaza ca acesta va mai dura pana in 2022 sau chiar mai tarziu. Oricum, multe parti din caietul de sarcinbi sunt stabile si pot fi implementate in produse.

In Decembrie 2009, WHATWG a trecut la un model neversionat de dezvoltare pentru caietul de sarcini HTML5. W3C inca mai continua cu publicarea unei versiuni momentane de caiet de sarcini HTML5.

Pe 14 februarie 2011, W3C a extins documentul HTML Working Group cu etape clare pentru HTML5. De la acest workgroup se asteapta in mai 2011 sa avanseze HTML5 la nivel de "Last Call", o invitatie pentru comunitatile din interiorul si din exteriorul W3C de a confirma soliditatea specificatiilor tehnice. Grupul se va concentra apoi pe adunarea de experienta de implementare. W3C este, de asemenea, in plin proces de dezvoltare a unui intreg set de teste pentru a realiza interoperabilitatea larga pentru intregul caiet de sarcini pana in 2014 inclusiv, ceea ce acum este un obiectiv pentru atingerea stadiului de Recomandare.

HTML5 introduce un numar de noi elemente si atribute care reflecta utilizarea tipica a unui site modern. Unele dintre ele sunt semantic inlocuite cu utilizari comune de blocuri generice (<div>) si de elemente inline (<span>), de exemplu <nav> - block de navigatie in site -, <footer> - in mod normal se refera la partea de jos a unei pagini web sau la ultima linie de cod HTML - sau <audio> si <video> in loc de <object>.

Unele elemente depreciate din HTML 4.01 au fost sterse, inclusiv nevinovatul element de prezentare <font> si <center>, al caror efect este realizat cu CSS ([Cascading Style Sheets](https://ro.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets)). Se pune astfel accent pe importanta [DOM scripting](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=DOM_scripting&action=edit&redlink=1) (e.g. JavaScript) in comportamentul web.  
Sintaxa HTML5 nu mai este bazata pe [SGML](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=SGML&action=edit&redlink=1) in ciuda asemanarii cu marcajele acestuia. Oricum a fost dezvoltata pentru compatibilitatea cu parserele comune de HTML mai vechi. Aceasta vine cu o noua linie introductiva, arata ca tipurile de declarare SGML, <!DOCTYPE html>, care declanseaza modurile standard de redare. Din 5 ianuarie 2009, HTML5 include de asemenea *Web Forms 2.0*, anteriorul caiet de sarcini WHATWG.

CSS (Cascading Style Sheets) este un standard pentru formatarea elementelor unui document HTML. Stilurile se pot atasa elementelor HTML prin intermediul unor fisiere externe sau in cadrul documentului, prin elementul <style> si/sau atributul style. CSS se poate utiliza si pentru formatarea elementelor XHTML, XML si SVGL.

CSS3 reprezinta un upgrade ce aduce cateva atribute noi si ajuta la dezvoltarea noilor concepte in webdesign.

Unele dintre cele mai importante segmente (*module*) noi adaugate acestui standard pentru formatarea elementelor HTML aduc un plus considerabil in dezvoltarea activitati webdesign.

Mai jos sunt prezente in lista cele mai importante modulele adaugate in CSS3:

* Selectors
* Box Model
* Backgrounds and Borders
* Image Values and Replaced Content
* Text Effects
* 2D/3D Transformations
* Animations
* Multiple Column Layout
* User Interface

Desi au aparut unele deficiente de compatibilitate intre browsere, majoritatea proprietatilor CSS3 au fost implementate cu succes in variantele browserelor noi.

Acum CSS3 ofera posibilitatea de a crea borduri cu colturile rotunjite fara a folosi elemente grafice de fundal asa cum se folosea anterior acestui upgrade.

Proprietatea CSS3 border-radius defineste prin valorile exprimate in pixeli cat de rotunjite vor fi colturile unui element HTML sau unei imagini. Fiecare colt poate avea o alta valoare exprimata in pixeli diferita de un alt colt al aceluiasi element. Prin urmare putem folosi pana la 4 valori diferite atribuite unui element HTML sau imagine.

Exemplu:

border-radius: 5px ;

- defineste valoarea de 5px radius pentru toate cele 4 colturi ale elementului.

border-radius: 5px 7px 12px 4px;

- aceste valori multiple definesc cat de mult vor fi rotunjite colturile elementului HTML, iar pentru fiecare colt este specificata valorarea. Coltul stanga-sus are valoarea border-radius de 5px, coltul dreapta-sus are valoarea border-radius de 7px, coltul dreapta-jos al elementului HTML are valoarea de 12px iar coltul din stanga-jos are valoarea de 4px.

CSS3 - Borduri Rotunjite - Optimizat

Varianta ne-comprimata sau ne-optimizata:

border-radius-left: 5px;

border-radius-right: 7px;

border-radius-top: 12px;

border-radius-bottom: 4px;

Varianta mimificata, compresata/optimizata:

border-radius: 5px 7px 12px 4px;

Ambele variante sunt corecte si acceptate de clientul browser.

CSS3 - Borduri Rotunjite - Compatibilitate Browser

Pentru compatibilitatea cu diferite browsere se folosesc prefixe: *-webkit- , -moz- , -o-*

Compatibilitate: Internet Explorer (IE) - 0.9 , Chrome foloseste prefixul -webkit- pentru 4,0 , Firefox foloseste prefixul -moz- pentru versiunea 3.0, Safari foloseste prefixul -webkit- pentru versiunea 3.1, Opera 10.5 prefix -o-

**Exemplu CSS3 border-radius:**

div {

border: 2px solid #333333;

padding: 10px 40px;

background: #dddddd;

width: 300px;

border-radius:25px;

}

Elementul HTML div este definit de urmatoarele proprietati CSS: dimensiunea in lungime este redata de valoarea in pixeli a proprietatii width, foloseste o bordura de 2 pixeli, o bordura solida de culoare gri-inchis definita de caloarea HEX #333333. Culoarea de fundal este gri deschis definita de HEX #dddddd. Bordura rotunjita este de 25 pixeli pentru toate cele 4 colturi.

Macromedia Dreamweaver este o unealta destinata creatorilor de pagini web. Dreamweaver a fost creat de Macromedia (acum Adobe Systems) si momentan a ajuns la versiunea 9. Primele versiuni ale produsului serveau doar ca simple editoare HTML de tipul WYSIWYG dar in versiunile recente au fost implementate functii de editare avansate si support pentru alte tehnologii web cum ar fi CSS, JavaScript etc.

Dreamweaver s-a bucurat de un larg succes inca de la sfarsitul anilor '90 si momentan detine aproximativ 80% din piata editoarelor HTML. Produsul poate fi rulat pe variate platforme software: Mac, Windows, dar suporta in acelasi timp si platforme UNIX cu ajutorul unor emulatoare software, cum ar fi Wine.

Ca orice alt editor WYSIWYG, Dreamweaver poate ascunde detaliile de implementare a paginilor HTML, facand astfel posibila crearea cu usurinta a paginilor web de catre utilizatorii neexperimentati.

Unii creatori de pagini web critica aceste tipuri de editoare deoarece produc pagini de dimensiuni mult mai mari decat ar fi necesar, ceea ce conduce la o functionare neperformanta a browserelor web.

Aceasta afirmatie este in mare parte adevarata deoarece paginile web produse folosesc design-ul pe baza de tabel. In plus, produsul a mai fost criticat in trecut si pentru producerea de coduri care adesea nu erau conform standardelor W3C, dar acest aspect a fost mult imbunatatit in versiunile recente. Cu toate acestea, Macromedia a crescut suportul pentru tehnologia CSS precum si alte modalitati de design fara a fi necesara folosirea design-ului pe baza de tabel.

Dreamweaver permite folosirea majoritatii browserelor instalate pe calculatorul utilizatorului, pentru a previzualiza website-ul creat. De asemenea contine si cateva utilitare pentru administrarea site-urilor, cum ar fi cele pentru a gasi si modifica un paragraf sau o linie de cod, in intregul web site, pe baza oricaror parametri specificati de catre utilizator. Cu ajutorul panourilor de stare se poate crea cod JavaScript fara a avea cunostinte de programare.

Odata cu aparitia versiunii MX, Macromedia a incorporat utilitare de generare dinamica a continutului. De asemenea este oferit suport pentru conectarea la baze de date (cum ar fi MySQL si Microsoft Access) pentru a filtra si afisa continutul folosind script-uri de genul PHP, ColdFusion, Active Server Pages (ASP) si ASP.NET, fara a avea nevoie de o prealabila experienta in programare.

Un aspect foarte laudat al Dreamweaver-ului il reprezinta arhitectura sa extensibila. Extensiile, asa cum sunt ele cunoscute, sunt mici programe, pe care orice dezvoltator le poate scrie (de obicei in HTML si JavaScript) si pe care oricine le poate descarca si instala, acestea aducand un spor de performanta si functionalitate imbunatatita programului. Exista o comunitate de dezvoltatori care produc aceste extensii si le publica (atat comercial cat si gratuit) pentru probleme de dezvoltare web, de la simple efecte rollover pana la solutii complete de vanzare online.

**Cerinte hardware si software**

Fiind realizat in HTML, functionarea corecta depinde de foarte putini factori la nivel hardware.

Configuratia minima necesara :

* Frecventa procesor 1333MHz
* min. 2 Gb RAM (de preferat cel putin 4 Gb)
* o placa vide care sa suporte mai mult de 256000 de culori (optional pentru o afisare corecta a detaliilor)

Este necesara o versiune a browser-ului care sa permita recunoasterea tuturor comenzilor ( testul a fost facut cu Internet Explorer 11 ), si de asemenea este obligatoriu un *flash player*, sau un « patch » pentru flash.

Conditii de testare: proiectul a fost facut si testat pe un PC AMD Athlon 2800MHz, la 8 GB DDRAM, sistem de operare MS Windows 10.

**Descrierea aplicatiei**

Aplicatia a fost realizata in cea mai mare parte in limbajul HTML, prin programare direct in cod sursa.

**1.Informatii generale** – in aceasta pagina sunt prezentate informatii in legatura cu ce semnifica animalele rare

**2.Animale rare din Romania** – in aceasta pagina sunt exemplificate cateva dintre animalele protejate din Romania

**3.Animale rare din lume** – in aceasta pagina sunt prezentate cateva rare din lume

**4.Cauze** – in aceasta pagina sunt exemplificate cauzele prin care animalele devin pe cale de disparitie

**5.Contact** – aceasta pagina cuprinde detaliile legate de autorul atestatului

**Sursa**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

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

<style>

body {font-family: Arial;

padding: 3% 5%;

background-image: url('111.jpg');

background-repeat: no-repeat;

background-attachment: fixed;

background-size: cover;

}

/\* Style the tab \*/

.tab {

overflow: hidden;

border: 1px solid #ccc;

background-color: #b3cccc;

width:100%;

}

/\* Style the buttons inside the tab \*/

.tab button {

background-color: inherit;

float: left;

border: none;

outline: 1%;

cursor: pointer;

padding: 14px 16px;

transition: 0.3s;

font-size: 17px;

width:20%;

}

/\* Change background color of buttons on hover \*/

.tab button:hover {

background-color: #ddd;

}

/\* Create an active/current tablink class \*/

.tab button.active {

background-color: #5c8a8a;

}

/\* Style the tab content \*/

.tabcontent {

display: none;

padding: 6px 12px;

border: 1px solid #ccc;

border-top: none;

height: 100%;

width: 98.57%;

}

</style>

</head>

<body>

<title>Animale rare </title>

<p align="center" style="font-family:'CommercialScript BT'; font-size:42.5px" >Animale rare </p>

<br>

<div class="tab">

<button class="tablinks" onclick="openInfo(event, 'Informatii generale')">Informatii generale</button>

<button class="tablinks" onclick="openInfo(event, 'Animale rare din Romania')" >Animale rare din Romania</button>

<button class="tablinks" onclick="openInfo(event, 'Animale rare din lume')">Animale rare din lume</button>

<button class="tablinks" onclick="openInfo(event, 'Cauze')">Cauze</button>

<button class="tablinks" onclick="openInfo(event, 'Contact')">Contact</button>

</div>

<div id="Informatii generale" class="tabcontent">

<p></p>

<p style="align:'left'"> Animalele rare sau mai bine zis animale pe cale de disparitie sunt acelel fiinte care in urma unor factori umani, sau naturali au ajuns sa fie greu intalnite in natura, numarul speciilor scazand brusc

si dramatic.In aceasta pagina web vom putea observa cateva dintre speciile protejate atat in tara noastra cat si in intreaga lume, iar de asemenea si cateva cauze pentru care aceste animale se numesc rare. </p>

</div>

<div id="Animale rare din Romania" class="tabcontent">

<head>

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

<style>

.accordion {

background-color: #eee;

color: #444;

cursor: pointer;

padding: 18px;

width: 100%;

border: none;

text-align: left;

outline: none;

font-size: 15px;

transition: 0.4s;

}

.active, .accordion:hover {

background-color: #ccc;

}

.panel {

padding: 0 18px;

display: none;

background-color: white;

overflow: hidden;

}

</style>

</head>

<body>

<button class="accordion">Antipola Saiga</button>

<div class="panel">

<p>Saiga este o antilopa aflata in pericol de disparitie, care, initial

a populat o arie vasta a zonei de stepa eurasiatica de la poalele muntilor Carpati (in vest)

si Caucaz (sud) pana in Djungaria si Mongolia (est). A vietuit si in America de Nord in timpul

Pleistocenului.</p>

<p>Acesta unica antilopa care a populat tarile romanesti in evul mediu traia in numar mare nu

doar in campiile din Basarabia (Republica Moldova), Vaslui si Iasi, ci si in Campia Baraganului

si stepele dobrogene. Mai multe documente din secolul al XVI-lea atesta ca era vanata si in zona

Bucurestiului. Animalul era binecunoscut indeosebi in Moldova, unde vanatorii razesi o denumeau

neaos, din tata-n fiu, drept "oaie salbatica", ceea ce dovedeste ca erau familiari cu animalul

in cauza, inca dinaite ca triburile tataresti, de la care antilopa mosteneste denumirea de Saiga,

sa fi invadat tarile romane.</p>

<img src="antilopa.jpg" alt="Antilopa saiga" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Zimbrul</button>

<div class="panel">

<p>Zimbrul (Bison bonasus) este o specie de bizon care se gaseste in Europa. </p>

<p>In Romania, zimbrii pot fi admirati in Rezervatia Dragos-Voda de la Vanatori Neamt,

in Rezervatia Neagra de la Bucsani, Dambovita (cea mai mare rezervatie din Romania ca numar

de exemplare), in rezervatia Valea zimbrilor din Vama Buzaului, Brasov, la Hateg - Slivut,

la Gradina Zoologica din Targoviste, doua exemplare la Gradina Zoologica din Resita, doua exemplare

la Gradina Zoologica din Barlad si doua exemplare la Gradina Zoologica din

Hunedoara. Zimbrii au fost re-introdusi in Romania in anul 1958, cand primele doua exemplare

de animale au fost aduse din Polonia si tinute intr-o rezervatie din Hateg.Ideea zimbrilor

in libertate, pe teritoriul Romaniei, s-a nascut abia in 1999, printr-un program sustinut de

Banca Mondiala si Uniunea Europeana.</p>

<img src="zimbrul.jpeg" alt="Zimbrul" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Hoitarul</button>

<div class="panel">

<p> Hoitarul alb sau vulturul egiptean (Neophron percnopterus) este o specie de vultur cu o

arie de raspandire destul de larga: sud-vestul Europei, in nordul Africii, dar putine exemplare

se mai gasesc si in sudul Asiei.</p>

<p>Exemplarele adulte masoara din varful ciocului pana in extermitatea cozii 85 cm.Deschiderea

aripilor are de obicei 1,7m dar au fost exemplare care au depasit aceasta masura. Poate cantari

2,1 kg. Penajul este alb dar prezinta cateva pete in zona cozii dar si a aripilor.Penele se tocesc

repede si inainte de naparlire culoarea penelor tocite este mai degraba bej decat alba. Uneori el

isi "vopseste" penele cu un praf care contine oxid de fier si astfel penele sale capata o nuanta

insemnata de galben. Din aceasta cauza localnicii ii mai spun si vulturul murdar. Traieste pe langa

carierele de piatra si prin zonele cu mult praf cautand cadavre(hoituri). Pielea fetei este nuda,

aspra si galbena. Doar in perioada de reproducere pielea de pe fata la mascul se coloreaza in

portocaliu.</p>

<img src="Hoitar.jpg" alt="Hoitarul" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Gasca cu gat rosu</button>

<div class="panel">

<p>Gasca cu gat rosu (Branta ruficollis), numita si gasca cu piept rosu, gasca cu cravata, este o

gasca mai mica decat garlitele cu penajul cel mai frumos colorat intalnit in Europa, care cuibareste

in tundra siberiana si ierneaza mai ales in sud-estul Europei (Romania si Bulgaria, uneori in

Republica Moldova). Este o pasare-simbol pentru Dobrogea.<p/>

<p>Cea mai mare parte a populatiei mondiale (circa 90%) ierneaza in Romania si Bulgaria. In iernile

mai blande, ramane pentru a ierna in numar mai mare in Ucraina, iar in iernile mai aspre coboara

spre sud, pana in Grecia. In Romania se pot observa in timpul pasajelor 8.000-17.000 de exemplare si

ierneaza 9.000-20.000 de exemplare, mai ales in zonele umede din sudul Deltei Dunarii, deplasandu-se

pe campurile cu grane de toamna.</p>

<p>Este o specie vegetariana. Hrana in locurile de cuibarit este formata din specii vegetale aflate

in tundra siberiana (iarba, frunze sau seminte). In cartierele de ierna din sud-estul Europei se

hraneste in timpul zilei pe culturile agricole, la inceput cu boabele de porumb care au ramas

risipite dupa recoltare, iar mai apoi cu grau de toamna (uneori si cu rapita). Innopteaza pe lacuri,

iar cand acestea ingheata, se asaza si pe mare. Atunci cand distanta intre locurile de innoptare si

cele de hranire depaseste 30 km, prefera sa caute alte locuri de hranire si innoptare, de obicei mai

in sud, mai ales cand culturile de cereale sunt acoperite de zapada.</p>

<img src="gasca.jpg" alt="Gasca cu gat rosu" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Morunul</button>

<div class="panel">

<p>Morunul este cel mai mare dintre sturionii nostri si cel mai mare peste din apele dulci ale

Europei si Romaniei, putand atinge o lungime de 5-7 m si chiar mai mult (s-au citat si moruni de

9 m lungime) si o greutate de 1500-2000 kg. Morunii din Marea Neagra au o lungimea obisnuita de

1-3 m si o greutate obisnuita de 100-150 kg, dar au fost pescuite si exemplare mult mai mari de

500-900 kg. Cel mai mare exemplar raportat din Dunare, pescuit in 1890 la Sfantul Gheorghe, cantarea

888 kg, dintre care 600 kg carne, 127 kg icre, 143 kg cantarea capul, iar 18 kg intestinele si vezica

inotatoare. La 75 de ani, morunul masoara 4,2 m si cantareste peste 1.000 kg. Un morun, pescuit in

Marea de Azov si cantarind 640 kg, avea 58 de ani.</p>

<p>Are corpul alungit fusiform, masiv si gros. Capul relativ mic. Botul (rostrul) la exemplarele

tinere este triunghiular, ascutit la varf. La exemplarele batrane, botul este moale, scurt, turtit

de sus in jos, curbat usor in sus, cu varful ascutit, aproximativ conic. Gura mare si foarte larga,

in forma de semiluna transversala, ocupa aproape intreaga suprafata inferioara a capului, deschiderea

ei ajunge pana la marginile capului, dar spre deosebire de kaluga, nu trece pe partea laterala a

capului. Spre deosebire de alte specii de sturioni gura deschisa este indreptata spre fata. Buza

superioara este intreaga, continua, pe cand cea inferioara are o intrerupere larga la mijloc. Pe

partea ventrala a botului se afla 4 mustati lungi, ovale sau turtite lateral, cu capetele franjurate.

Pe parte posterioara a lor au anexe foliacee (asemanatoare cu o frunza). Mustatile depasesc buza

superioara si ajung pana la gura. Coada este heterocerca. Pedunculul caudal nu este turtit lateral.

Ambele membrane branhiale se concresc intre ele, in regiunea jugulara, facand o cuta (pliu) libera

deasupra sistemului branhial si sunt neatasate de istm.</p>

<p>Corpul este acoperit cu cinci randuri de scuturi osoase longitudinale: un rand dorsal, doua

laterale, doua ventrale. Numarul lor este urmator: 11-14 scuturi dorsale, 41-52 scuturi laterale,

9-12 scuturi ventrale. Inotatoarea dorsala lipsita de spini are 62-73 raze moi. Inotatoarea anala

are 28-41 raze moi si este lipsita de spini. Spini branhiali 24. La exemplarele tinere pielea

corpului este acoperita cu scuturi osoase, proeminente. La exemplarele batrane scuturile sunt

ingropate in piele si devin din ce in ce mai sterse, astfel ca suprafata corpului apare aproape

goala.Spatele este cenusiu, abdomenul alb. Exemplarele prinse in mare au o culoare mult mai inchise,

uneori chiar negre; iar cele din Dunare, dimpotriva, sunt cenusii deschis. Se intalneste si o

varietate complet alba (albinos).</p>

<img src="morun.jpg" alt="Morunul" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Balaurul dobrogean</button>

<div class="panel">

<p>Balaurul sau balaurul dobrogean, sarpele cu patru dungi rasaritean, balaurul mare

(Elaphe sauromates, cu o denumire mai veche Elaphe quatuorlineata sauromates) este un sarpe

neveninos din familia colubride (Colubridae), care traieste in stepa, deseori in apropierea

locuintelor omenesti, chiar in podurile caselor unde vaneaza porumbei. </p>

<p>Este raspandit in sud-estul Europei (Albania, sudul-estul Romaniei, Republica Moldova, sud-estul

Bulgariei, nord-estul Greciei, sudul Ucrainei, Turcia europeana), Asia Mica, sud-vestul Rusiei,

Caucaz, sud-vestul Kazahstanului, nord-vestul Turkmenistanului si vestul Iranului. In Romania este

o specie protejata si a fost gasit in judetele Galati, Tulcea, Constanta, Buzau. Are o talie mare,

de pana la 2,60 m, fiind unul dintre cei mai mari serpi din Romania.</p>

<p>Evita soarele puternic. Se catara bine in arbori si se misca relativ lent. Cand este prins musca.

Se hraneste cu mamifere rozatoare, unele soparle, pasari, inclusiv oua. Prada este mai intai omorata

prin constrictie si apoi inghitita. Vaneaza de dimineata pana la apusul soarelui.</p>

<p>Balaurul dobrogean este un sarpe de talie mare atingand o lungime totala a corpului de pana la 2

m, fiind unul dintre cei mai mari serpi din Romania. Kiritescu (1930) citeaza insa un exemplar de

2,60 m capturat de Dombrovsky in 1901 la Cernavoda, pe care l-a studiat personal. Aceasta relatare

imprumuta oarecare realitate numeroaselor legende locale despre serpi uriasi intalniti de localnici.</p>

<img src="sarpe.jpg" alt="Balaurul dobrogean" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Rasul</button>

<div class="panel">

<p>Rasul traieste intr-un areal foarte variat si vast. Apare de-a lungul lanturilor muntoase din

sud-estul si centrul Europei, dar si din nordul sau estul continetului, pana in padurile boreale

ale Rusiei, apoi Centrul Asiei si platoul Tibetan.</p>

<p>Rasul este al treilea mare pradator al Europei, dupa urs si lup. Are un trunchi scurt, picioare

lungi si labe foarte bine dezvoltate, cu care alearga foarte eficient prin zapada. Celebrele smocuri

din varfurile urechilor ii confera aspectul sau atat de cunoscut. Felina are vazul si auzul extrem

de fine, fiind capabila sa detecteze o prada mica in zapada de la peste zeci de metri distanta.</p>

<p>Rasul traieste si vaneaza solitar, pe teritorii pe care nu tolereaza nici un alt animal adult, mai

ales de acelasi sex. Teritoriul lui variaza in functie de sursele de hrana si de densitatea

populatiei de rasi in arealul respectiv. Adultii masculi se tin la distanta unii de ceilalti prin

marcarea teritoriului. Partenerii sexuali sau mama cu puii comunica printr-un mieunat melodic care

strabate distante lungi.</p>

<img src="rasul.jpg" alt="Rasul" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Dihorul patat</button>

<div class="panel">

<p>Dihorul (Mustela putorius) este un carnivor de mici dimensiuni apartinand familiei Mustelidelor,

raspandit in majoritatea Europei, nordul Africii si Asia occidentala. Dihorul a fost imblanzit inca

din timpuri stravechi, aproximativ acum 2500 ani, pentru vanatoarea de iepuri de camp.</p>

<p>Romania are singurele populatii de dihori din Uniunea Europeana, iar specia traieste exclusiv in

zonele aride si de stepa. Mai sunt aproximativ 500 de indivizi, in Dobrogea. Specie periclitata, pe

lista rosie din Romania, dihorul-patat este protejat din 1993, insa se cunosc extrem de putine

lucruri despre ecologia si statutul sau in tara noastra; este inclus si in Anexa III a Directivei

Habitate</p>

<img src="dihor.jpg" alt="Dihorul patat" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Hamsterul romanesc (grivanul mic)</button>

<div class="panel">

<p> Hamsterul dobrogean (Mesocricetus newtoni) cunoscut si sub numele de hamsterul romanesc este o

specie de rozatoare din familia Cricetidae. Este gasit in Romania si Bulgaria.Arealul de raspandire

al hamsterului romanesc nu este cunoscut cu exactitate dar se presupune ca nu depaseste 50.000 km

patrati in Dobrogea si nord-estul Bulgariei. Hamsterul romanesc traieste in zona de campie pe

terenuri uscate si pietroase cu vegetatie putina dar si in culturi de legume, livezi sau vii.

S-a estimat ca ar exista in jur de 3.000 de exemplare de hamsteri romanesti in libertate ceea ce il

clasifica drept aproape amenintat.</p>

<p>Hamsterul romanesc este o specie nocturna si crepusculara de rozatoare. Traieste in mod solitar

intr-o retea complexa de vizuini. Mananca seminte, legume furate de catre ei, ierburi, dar si

insecte. Isi transporta mancarea cu ajutorul falcii sale elastice care il ajuta sa o depoziteze.

Ating maturitatea sexuala in timp de 56-70 de zile si se inmultesc intre lunile aprilie si august.</p>

<img src="hamster.jpg" alt="Hamsterul romanesc" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Nurca europeana</button>

<div class="panel">

<p>Nurca europeana, Mustela lutreola este un animal din familia Mustelidae ce traiste in unele

regiuni din Spania, Franta, Romania, Ucraina, Estonia si Rusia. In trecut traia in regiuni din

intreaga Europa. Este similara la infatisare cu nurca americana.</p>

<p>Nurca europeana este o specie in pericol de disparitie.</p>

<p>Nurca europeana are blana in totalitate maro, cu exceptia buzelor. Se hraneste cu vietuitoare

acvatice, dar si cu pasari si mamifere mici.</p>

<img src="nurca.jpg" alt="Nurca europeana" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

</div>

<div id="Animale rare din lume" class="tabcontent">

<head>

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

<style>

.accordion {

background-color: #eee;

color: #444;

cursor: pointer;

padding: 18px;

width: 100%;

border: none;

text-align: left;

outline: none;

font-size: 15px;

transition: 0.4s;

}

.active, .accordion:hover {

background-color: #ccc;

}

.panel {

padding: 0 18px;

display: none;

background-color: white;

overflow: hidden;

}

</style>

</head>

<body>

<button class="accordion">Tigrul</button>

<div class="panel">

<p>Tigrul (Panthera tigris) este o specie de mamifere carnivore din familia felidelor, fiind una

dintre cele patru specii ale genului Panthera. Este cel mai mare reprezentant al subfamiliei

Pantherinae si unul dintre cei mai mari rapitori terestri (dupa ursul polar si cel brun).

Dimensiunile unui tigru siberian la varsta de 6 luni sunt comparabile cu cele ale unui leopard adult.</p>

<p>Tigrilor le sunt caracteristice dungile de culoare inchisa, amplasarea carora variaza de la un

individ la altul. Corpul este adaptat pentru vanatoare, fiind dotat cu colti lungi si maxilare

puternice, vedere nocturna de sase ori mai buna decat a omului si musculatura dezvoltata, fiind

capabil sa sara la o inaltime de pana la doi metri cu 50 kg de carne in dinti.Tigrii se hranesc

indeosebi cu copitate, dar pot vana si maimute, pasari, pesti si chiar alte rapitoare, ca lupii,

leoparzii si crocodilii. Au un comportament solitar si vegheaza in singuratate teritorii de pana

la 1.000 km²; acestea pot cuprinde diferite landsafturi: la sud paduri tropicale si savane, iar la

nord semideserturi si taiga.</p>

<img src="tirgu.jpg" alt="Tigrul" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Leopardul zapezilor</button>

<div class="panel">

<p>Leopardul zapezilor (Panthera uncia) este un mamifer pradator mare din familia felidelor, care

traieste in regiunile muntoase din Asia Centrala, si anume in Afganistan, zona lacului Baikal si

in estul podisului Tibet. Clasificarea speciei a variat de-a lungul timpului, ea fiind initial

atribuita genului Panthera, impreuna cu alte feline mari, pentru ca mai apoi sa fie reclasificata

intr-un gen aparte, Uncia, iar in 2008 inapoi in Panthera.</p>

<p>Aspectul fizic al leopardului zapezilor se caracterizeaza printr-un corp lung, slab si flexibil,

labe relativ mici, un cap nu de dimensiuni modeste si o coada foarte lunga. Impreuna cu coada el

atinge o lungime de 200–230 cm si o greutate de pana la 55 kg. Blana este de culoare cenusie-deschis,

cu pete in forma de inel.</p>

<p>Din cauza habitatului sau greu accesibil si a densitatii foarte scazute, multe aspecte biologice

legate de leopardul zapezilor sunt slab studiate. La momentul actual, situatia ecologica a speciei

este critica. In secolul al XX-lea, aceasta a fost introdusa in Lista rosie a IUCN si in documentele

de acest gen a unor tari. Din 2012 vanatoarea leoparzilor zapezilor este interzisa.</p>

<img src="leopard.jpg" alt="Leopardul zapezilor" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Ursul Panda</button>

<div class="panel">

<p>Panda mare (Ailuropoda melanoleuca), colocvial numit ursul panda, este o specie de ursi nativa

in sudul Chinei centrale.Desi apartine de ordinul Carnivora, panda mare se hraneste la 99% cu

bambus.In salbaticie ocazional mananca si alte ierburi, si parti ale unor plante, sau chiar

carne sub forma de pasari, rozatoare, sau lesuri. In captivitate ei mai primesc miere, oua, peste,

igname, frunze de arbusti, portocale sau banane, dar si mancare special preparata.</p>

<p>In putinele populatii cu efectiv redus, ce traiesc in padurile montane ale Chinei Centrale, ursii

panda sunt printre cele mai rare mamifere de pe glob.Ursii panda ajung in lungime pana la 1,5 m si

aproximativ 1.75 m in inaltime. Masculii sunt cu 10-20% mai mari decat femelele. Masculii cantaresc

pana la 150 kg, iar femelele pana la 125 kg.Panda este una dintre speciile de ursi care au cea mai

lunga coada, care ar putea ajunge pana la 5–6 cm lungime.Ursii panda traiesc pana la 25-30 de ani.</p>

<img src="panda.jpg" alt="Ursul Panda" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Rechinul inger</button>

<div class="panel">

<p>Rechinii inger sunt un grup de rechini din genul Squatina din familia Squatinidae, care au un

aspect oarecum neobisnuit, cu corpuri aplatizate si aripioare largi pectorale, care le dau o

asemanare puternica cu pisicile de mare. Acest gen este singurul din familia sa si ordinul

Squatiniformes. Ei apar in intreaga lume in marile temperate si tropicale. Cele mai multe specii

traiesc in mari adanci temperate sau tropicale, dar cateva specii locuiesc in apa mai adanca, pana

la 1.300 metri (4.300 ft).Rechinii inger sunt uneori numiti „pesti-calugar”, desi acest nume se

aplica si membrilor genului Lophius.</p>

<p>In timp ce partea din fata a corpului rechinului inger este larga si aplatizata, partea din

spate pastreaza un aspect muscular mai tipic pentru alti rechini. Ochii si spiracolele sunt pe

partea de sus si cele cinci branhii sunt pe spate. Atat pectoralele cat si aripioarele pelvine sunt

mari si tinute orizontal. Exista doua aripioare dorsale, nicio fina anala si neobisnuit pentru

rechini, lobul inferior al aripioarei caudale este mai lung decat lobul superior. Cele mai multe

tipuri cresc pana la o lungime de 1,5 m (5 ft), cu rechinul inger japonez , cunoscut pentru a ajunge

la 2 m.In timp ce ele pot creste foarte mari, unii rechini ingeri dezvolta anomalii ale

coloanei vertebrale care includ scolioza.</p>

<img src="rechin.jpg" alt="Rechinul inger" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Balena albastra</button>

<div class="panel">

<p>Balena albastra (Balaenoptera musculus) este un mamifer marin din subordinul balenelor cu fanoane

(Mysticeti).Cu o lungime de 30 m si cu o masa corporala de peste 170 tone, este cel mai

mare animal cunoscut ca ar fi existat vreodata.</p>

<p>Pana la inceputul secolului al XX-lea balenele albastre erau abundente in aproape toate oceanele de pe

Pamant. Vanatorii de balene le-au vanat timp de peste o suta de ani pana au ajuns aproape de

disparitie, si au fost protejate de comunitatea internationala in 1966. Un raport din 2002 estima

ca mai exista intre 5.000 si 12.000 de balene albastre in toata lumea,aflate in cel putin cinci

grupuri. Cercetari mai recente asupra subspeciei pigmeu sugereaza ca cifrele sunt o subestimare.

Inainte de epoca vanatorii, cele mai mari populatii se gaseau in Antarctica si numarau circa

239.000 indivizi (intre 202.000 si 311.000).Mai exista doua concentratii mult mai mici

(de circa 2.000) in grupurile din Pacificul de Nord, Antarctica si Oceanul Indian. Alte doua

grupuri exista in Atlanticul de Nord si cel putin doua in emisfera sudica.</p>

<img src="balena.jpg" alt="Balena albastra" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Lamantinul</button>

<div class="panel">

<p>Lamantinul este un mamifer mare acvatic cunoscut cateodata sub numele vaca de mare

(un nume care este folosit si pentru morsa, un animal diferit). Lamantinul este erbivor.</p>

<p>Lamantinul este un mamifer mare, cu o lungime a corpului de pana la 3,5 m si o greutate de peste

o tona. Sunt animale acvatice, erbivore. Coada lor are o forma ovala.</p>

<p>Din cauza taliei sale masive si greutatii sale, lamantinul nu are pradatori naturali.Lamantinii

traiesc pe coasta oceanelor din Americi si in Marea Caraibelor.</p>

<img src="lamantin.jpg" alt="Lamantinul" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Gorila</button>

<div class="panel">

<p>Gorilele (lat. Gorilla) sunt mamifere extante in padurile tropicale ale Africii Centrale.

Impart cu oamenii 98-99% din ADN si sunt verii nostri cei mai apropiati dupa bonobo si cimpanzei.

In prezent sunt cele mai mari primate. Traiesc in paduri tropicale si sunt in general erbivore.

Traiesc la diverse altitudini, gorilele de munte (Gorilla beringei beringei) traind in Riftul

Albertin intre 2225 si 4267 m. Gorilele orientale (Gorilla gorilla) traiesc in paduri dese si

mlastini chiar pana la nivelul marii.</p>

<p>Gorilele se deplaseaza sustinandu-si greutatea in pumni, desi acestea adopta o pozitie bipeda

pe distante scurte cand cara mancare sau in pozitii defensive. Masculii ajung la 165–175 centimetri,

si cantaresc 140–200 kg iar femelele ajung la 147 centimetri si 100 kg.</p>

<img src="gorila.jpg" alt="Gorila" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Ursul polar</button>

<div class="panel">

<p>Ursul polar (Ursus maritimus) este un urs alb care traieste in zonele nordice inghetate ale

Oceanului Arctic, fiind cel mai mare animal de prada intalnit pe uscat. Durata vietii sale este de

35-40 de ani.</p>

<p>Ursul polar este un mamifer mare, greutatea acestuia ajungand pana la 300–600 kg la masculi si

150–300 kg la femele, inaltimea la 1,8 m si lungimea la 2,5 m. Are o blana de culoare alba.

Ghearele mari si puternice sunt capabile sa doboare adversarii naturali. Are un strat de grasime

alba sub piele, care il ajuta sa se protejeze impotriva frigului, aceasta caracteristica fiind

intalnita si la alte animale din tundra. Este un inotator excelent.</p>

<p>Culoarea blanii este alba, dar poate fi galbuie sau gri in timpul verii. Insa explicatia

stiintifica a culorii acesteia este ca firele de par, incolore, sunt goale in interior ca fibrele

optice si conduc razele ultraviolete spre pielea lor neagra, unde sunt absorbite. Este foarte

calduroasa, iar temperatura corpului ramane neschimbata atunci cand este foarte frig. Sistemul

lor de incalzire este foarte eficient (in parul blanii se gasesc canalicule microscopice pline

cu aer care asigura o izolare termica excelenta) si de aceea uneori se tavalesc prin zapada pentru

a se racori.</p>

<img src="urs polar.jpg" alt="Ursul polar" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

<button class="accordion">Rinocerul</button>

<div class="panel">

<p>Rinocerii (familia Rhinocerotidae) reprezinta o familie de mamifere imparicopitate. In prezent,

exista doar cinci specii supravietuitoare ale acestei familii. Doua dintre aceste specii sunt native

Africii si trei Asiei de sud. Trei din cele cinci specii — rinocerul javanez, rinocerul de Sumatra

si rinocerul negru — sunt amenintate critic. Rinocerul indian este amenintat, in salbaticie existand

mai putin de 2.500 de indivizi. Rinocerul alb este clasificat ca vulnerabil, cu aproximativ 14.500

de indivizi in salbaticie.</p>

<p>Africa de Sud adaposteste inca cele mai mari populatii de rinoceri din intreaga lume, cu o cifra

de aproximativ 20.000 exemplare, reprezentand 70-80% din populatia mondiala de rinoceri africani.

Motivul intensificarii braconajului consta in cresterea cererii de coarne de rinocer pe piata neagra

din Asia de Sud-Est.Mai nou, chinezii insista asupra unor asa-zise proprietati anti-cancer ale

coarnelor de rinocer, cu toate ca nu exista niciun studiu stiintific medical care sa confirme acest

zvon.</p>

<img src="rinocer.jpg" alt="Rinocerul" width="400" height="300" align="center">

<br></br>

</div>

</div>

<div id="Cauze" class="tabcontent">

<p>Omul ar trebui sa constientizeze impactul major pe care il au activitatile sale asupra florei si

faunei prin distrugerea habitatelor, reducerea cantitatii de hrana si sa ia masuri urgente de diminuare

a poluarii, in vederea refacerii populatiilor aflate in declin.</p>

<p>Principalele cauze ale disparitiei speciilor de plante si animale sunt: distrugerea habitatelor,

exploatarea comerciala (colectarea de plante, vanatul irational si braconajul), distrugerile produse

de catre speciile aclimatizate si poluarea.O alta cauza majora ce duce la declinul dramatic al speciilor

de plante si animale este poluarea mediului.</p>

<p>Dezvoltarea tot mai mare a activitatilor industriale si extinderea agriculturii au facut ca diferite chimicale toxice sa se raspandeasca tot mai mult in circuitul hranei in cadrul ecosistemelor.

Poluarea apei, temperaturile ridicate ale apei si cresterea aciditatii marilor si oceanelor au facut sa dispara numeroase specii de pesti.

In secolul XX, aciditatea aerului si ploaia acida au ajuns sa fie recunoscute ca o amenintare capitala la adresa calitatiii mediului.

Ploile acide au distrus, pana la sfarsitul sec.XX, 118 milioane m3 de paduri in Europa. De asemenea,

deversarile chimice au afectat pentru mult timp si fundul oceanic, organismele acvatice avand mult de

suferit in urma inconstientei si nepasarii oamenilor.</p>

</div>

<script>

var acc = document.getElementsByClassName("accordion");

var i;

for (i = 0; i < acc.length; i++) {

acc[i].addEventListener("click", function() {

this.classList.toggle("active");

var panel = this.nextElementSibling;

if (panel.style.display === "block") {

panel.style.display = "none";

} else {

panel.style.display = "block";

}

});

}

</script>

</body>

</div>

</body>

</html>

</div>

<div id="Contact" class="tabcontent">

<p>Nume:Popa Mihai Valentin</p>

<p>Clasa:12B</p>

<p>Liceul:C.N "Alexandru Odobescu" Pitesti</p>

<p>Profesor coordonator:Raducu Aurelian</p>

</div>

<script>

function openInfo(evt, infoName) {

var i, tabcontent, tablinks;

tabcontent = document.getElementsByClassName("tabcontent");

for (i = 0; i < tabcontent.length; i++) {

tabcontent[i].style.display = "none";

}

tablinks = document.getElementsByClassName("tablinks");

for (i = 0; i < tablinks.length; i++) {

tablinks[i].className = tablinks[i].className.replace(" active", "");

}

document.getElementById(infoName).style.display = "block";

evt.currentTarget.className += " active";

}

</script>

</body>

</html>

**Glosar de termeni**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Elemente HTML | |  | Unde sunt folosite | |
| **a** | Legatura |  | **action** | Structura formular |
| **area** | Harta imaginii |  | **align** | Linii de delimitare Centrare Fragmentare text Imagini si text Pozitionare imagini Afisare text in tabel Pozitionare imagini Marquee |
| **b** | Font - marcare fizica |  | **alink** | Culoare fond si text |
| **basefont** | Font - dimensiune implicita |  | **alt** | Declarare imagine |
| **big** | Font - marcare logica |  | **background** | Culoare fond si text |
| **blink** | Alte elemente de text |  | **behavior** | Marquee |
| **blockquote** | Alte elemente de text |  | **bgcolor** | Culoare fond si text Culoare celula Marquee |
| **body** | Structura document Culoare fond |  | **border** | Linia de contur Dimensiune tabel |
| **br** | Linii de control Pozitionare imagini |  | **cellpadding** | Dimensiune tabel |
| **caption** | Titlu |  | **cellspacing** | Dimensiune tabel |
| **center** | Centrare |  | **checked** | Checkbox si radio |
| **cite** | Font - marcare logica |  | **clear** | Pozitionare imagini |
| **code** | Font - marcare logica |  | **color** | Culoare font |
| **dd** | Liste |  | **cols** | Suprafata de text Dimensiune frame |
| **dfn** | Font - marcare logica |  | **colspan** | Dimensionare tabele |
| **div** | Fragmentare text |  | **compact** | Liste |
| **dl** | Liste |  | **coords** | Harta imaginii |
| **dt** | Liste |  | **direction** | Marquee |
| **em** | Font - marcare logica |  | **face** | Tipuri de font |
| **fig** | Pozitionare imagini |  | **height** | Dimensionare tabele Marquee |
| **font** | Dimensiune font Culoare font Tipuri de font |  | **href** | Legaturi Harta imaginii |
| **form** | Structura formular |  | **hspace** | Pozitionare imagini Marquee |
| **frame** | Frame |  | **link** | Culoare fond si text |
| **frameset** | Frame |  | **loop** | Marquee |
| **h1 ... h6** | Antet Centrare |  | **marginheight** | Frame - margini |
| **head** | Structura document |  | **marginwidth** | Frame - margini |
| **hr** | Linii de delimitare |  | **maxlength** | Text si password |
| **html** | Structura document |  | **method** | Structura formular |
| **i** | Font - marcare fizica |  | **multiple** | Meniu selectabil |
| **img** | Declarare imagine |  | **name** | Structura formular Legaturi Frame |
| **input** | Structura formular |  | **noresize** | Dimensiune frame |
| **kbd** | Font - marcare logica |  | **rows** | Suprafata de text Dimensiune frame |
| **li** | Liste Liste marcate |  | **rowspan** | Dimensionare tabel |
| **listing** | Texte preformatate |  | **scrollamount** | Marquee |
| **map** | Harta imaginii |  | **scrolldelay** | Marquee |
| **marquee** | Marquee |  | **scrolling** | Scroll |
| **multicol** | Afisare multicoloane |  | **selected** | Meniu selectabil |
| **nobr** | Linii de control |  | **shape** | Harta imaginii |
| **noframes** | Frame |  | **size** | Linii de delimitare Dimensiune font Text si password Meniu selectabil |
| **ol** | Liste Liste marcate |  | **src** | Declarare imagine Coordonate imagine |
| **option** | Meniu selectabil |  | **start** | Liste marcate |
| **p** | Linii de control |  | **target** | Ferestre |
| **pre** | Texte preformatate |  | **text** | Culoare fond si text |
| **s** | Font - marcare logica |  | **type** | Liste marcate Structura formular |
| **select** | Meniu selectabil |  | **valign** | Afisare text in tabel |
| **small** | Font - marcare logica |  | **value** | Text si password Checkbox si radio Elemente ascunse Meniu selectabil |
| **spacer** | Spatiere |  | **vlink** | Culoare fond si text |
| **strong** | Font - marcare logica |  | **vspace** | Pozitionare imagini Marquee |
| **sub** | Font - marcare logica |  | **width** | Linii de delimitare Dimensionare tabel Marquee |
| **sup** | Font - marcare logica |  | **wrap** | Incadrarea textului |

**Concluzie**

Odata cu realizarea acestei aplicatii, am invatat intr-o perioada relativ scurta, sa lucrez cu o interfata vizuala, prin intermediul limbajului de programare web HTML.

Imbinand cunostintele acumulate in timpul liceului, privind programarea structurala, am reusit implementarea unei aplicatii web de prezentare a celebrei serii Harry Potter. Se poate observa posibilitatea de aplicare a elementelor teoretice limbajului HTML in crearea acestei aplicatii de mare utilitate.

Informatiile acumulate pe parcursul realizarii proiectului de atestat imi vor servi drept suport pentru studiu, mai departe, intr-o cariera ca programator. Este drept ca aceasta lucrare constituie doar o mica parte din tainele programarii, dar avand in vedere ca acest capitol a fost afectat numai in clasa a XII-a, sunt de parere ca obiectivul fundamental il constituie motivatia de a aprofunda singur, de a-ti fi propriul tau profesor, avand la indemana materiale specifice.

**Bibliografie**

[*http://www.w3schools.com/*](http://www.w3schools.com/)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Antilopa\_Saiga*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Antilopa_Saiga)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Balena\_albastra*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Balena_albastră)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Gasca\_cu\_gat\_rosu*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Gâscă_cu_gât_roșu)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Gorila*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Gorilă)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Zimbru*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Zimbru)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Hoitar*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Hoitar)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Morun*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Morun)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Balaurul\_dobrogean*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Balaurul_dobrogean)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Ras\_(animal)*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Râs_(animal))

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Dihor*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Dihor)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Hamster\_romanesc*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Hamster_românesc)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Nurca\_europeana*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Nurcă_europeană)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Tigru*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Tigru)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Leopardul\_zapezilor*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Leopardul_zăpezilor)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Panda\_mare*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Panda_mare)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Rechinul\_inger*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Rechinul_înger)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Lamantin*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Lamantin)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Urs\_polar*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Urs_polar)

[*https://ro.wikipedia.org/wiki/Rinocer*](https://ro.wikipedia.org/wiki/Rinocer)