

Informatietechnologie 1

Inleidende les

Kristof Michiels

Eén afspraak: niet praten tijdens de les!



In deze les komen aan bod...

- Inleiding tot web design (deel 1)
- De werkinstrumenten
- Het uitwerken van een eenvoudige webpagina

(Morgen: introductie HTML)

Algemene introductie tot web design (deel 1)

Vormgeven voor het web in perspectief

- Het web bestaat nu 25 jaar en wordt beschouwd als een jong medium:
 - Toch al een hele geschiedenis
 - Euforie en boom eind jaren '90
 - Economische crash begin jaren 2000
 - Wedergeboorte gedreven door nieuwe technologische mogelijkheden (web 2.0)
 - Ondergaat voortdurende technologische veranderingen (mobiel, progressieve web apps, ...)
- De enige zekerheid is verandering (denk bvb AR, IOT, ...). We zijn de "klassieke website" ondertussen voorbij, en jullie zullen vormgeven voor een "web" dat we ons vandaag nog niet kunnen voorstellen

De allereerste website

World Wide Web

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area [hypermedia](#) information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an [executive summary](#) of the project, [Mailing lists](#) , [Policy](#) , November's [W3 news](#) , [Frequently Asked Questions](#) .

What's out there?

Pointers to the world's online information, [subjects](#) , [W3 servers](#), etc.

Help

on the browser you are using

Software Products

A list of W3 project components and their current state. (e.g. [Line Mode](#) , [X11 Viola](#) , [NeXTStep](#) , [Servers](#) , [Tools](#) , [Mail robot](#) , [Library](#))

Technical

Details of protocols, formats, program internals etc

Bibliography

Paper documentation on W3 and references.

People

A list of some people involved in the project.

History

A summary of the history of the project.

How can I help ?

If you would like to support the web..

Getting code

Getting the code by [anonymous FTP](#) , etc.

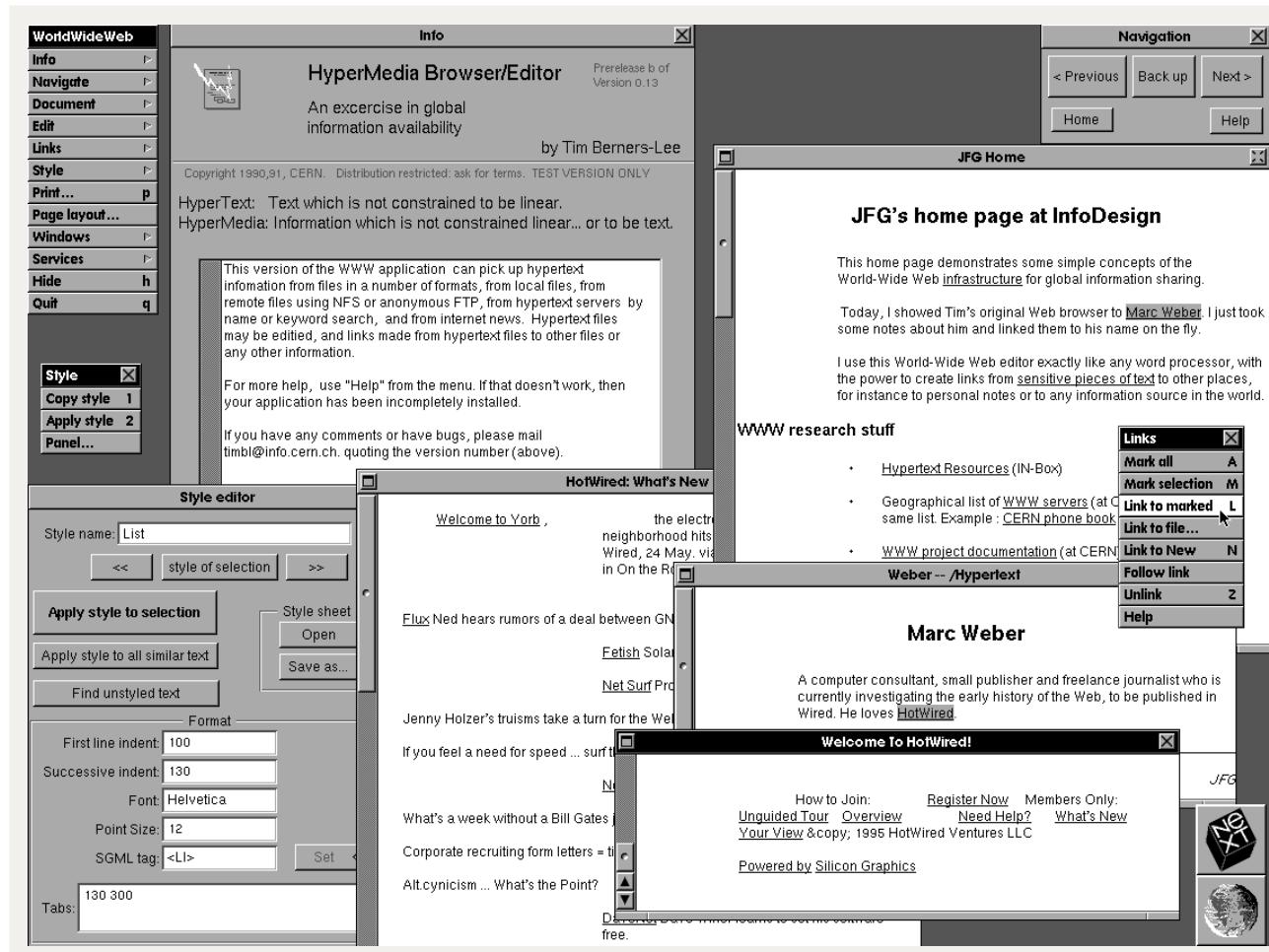
<http://bit.ly/over-de-eerste-website>

Tim Berners-Lee



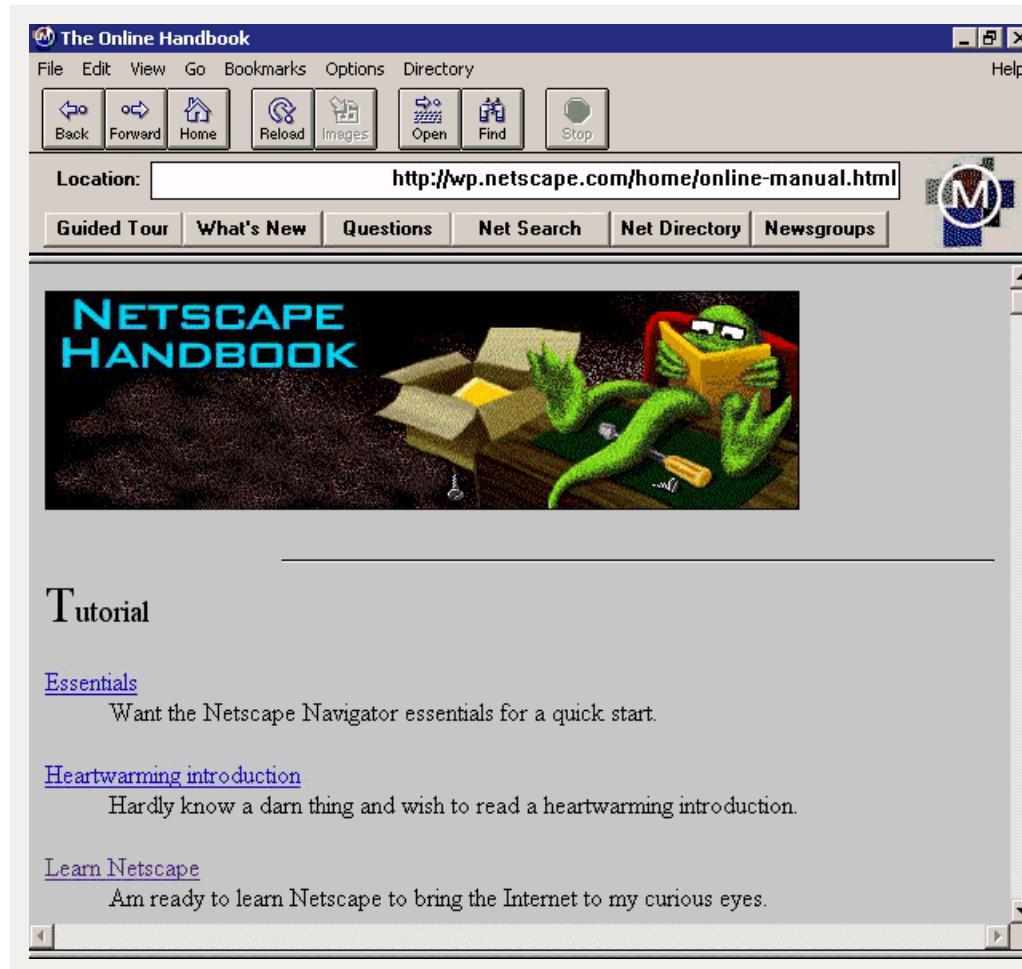
De "vader" van het web

De eerste browser



Tim Berners-Lee's desktop

We hadden toen ook al kleur ;-)



Mosaic Netscape 0.9

Waaraan kan je denken bij de webvakken op school?

- (Ik doe het enkel omdat het moet)
- Een kleine website bouwen voor jezelf of een vereniging
- Een professionele loopbaan in web design nastreven
- Je specialiseren in 1 enkele skill: bvb puur vormgeven voor het web
- Full-stack webontwikkeling doen: bvb databankgedreven toepassingen maken, mobiele apps ontwikkelen

Kan allemaal binnen onze opleiding! Spreek me aan indien je meer / anders wil

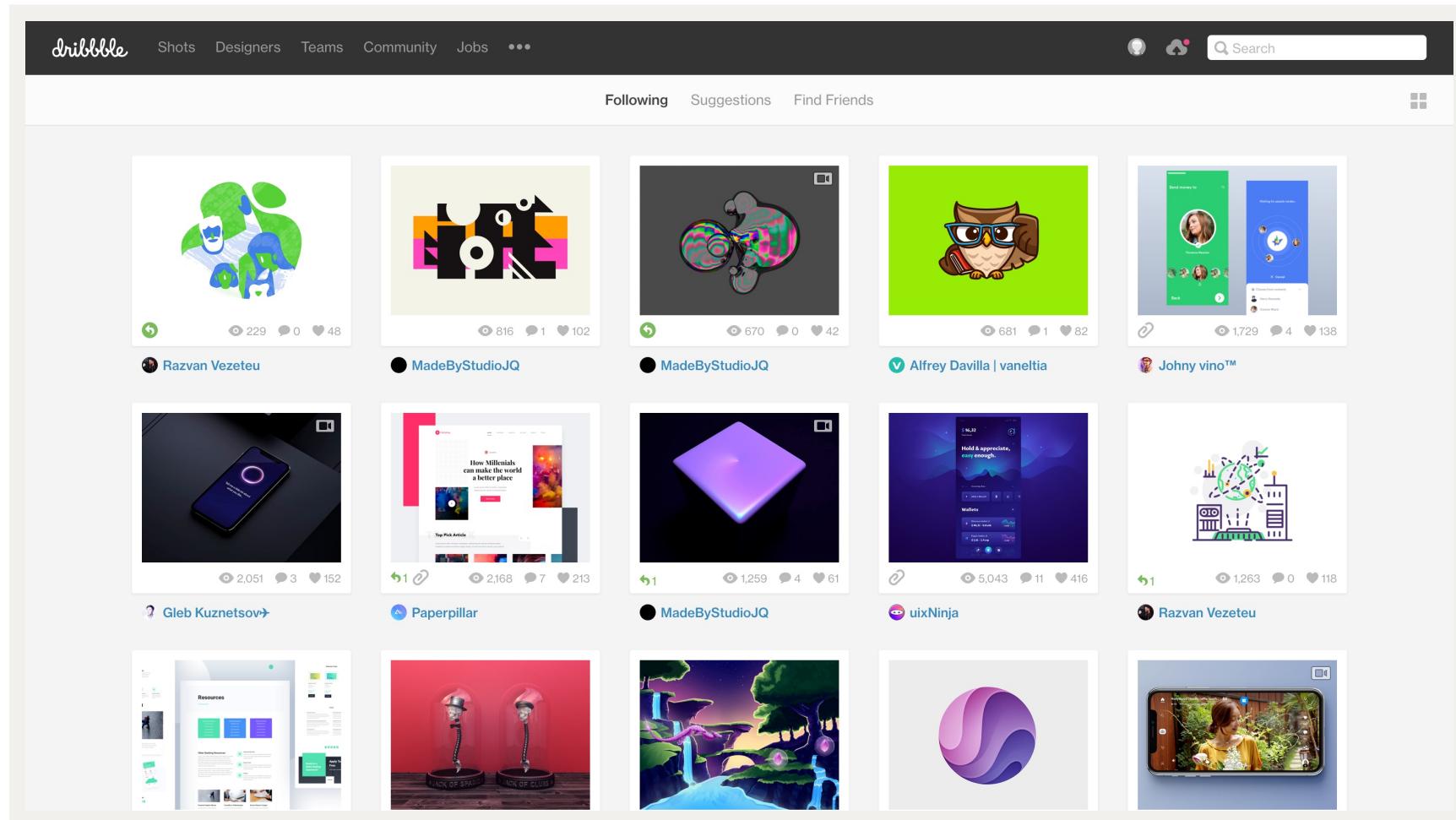
Waar werken we naar toe in deze opleiding?

- Eerste jaar: basiskennis
- Maar: onze skills moeten langzamerhand naar een professioneel niveau toegroeien
- Onze afgestudeerden (zeker CMO) moeten mee kunnen in het professionele web-werkveld
- Goede nieuws: er is heel veel vraag naar deze skills, en het is leuk om te doen :-)
- Maar: je diploma alleen volstaat niet
- Je stageplaatsen, toekomstige werkgevers of opdrachtgevers willen een portfolio zien. Werk daar tijdens je studies aan

Waar werken we naar toe in deze opleiding?

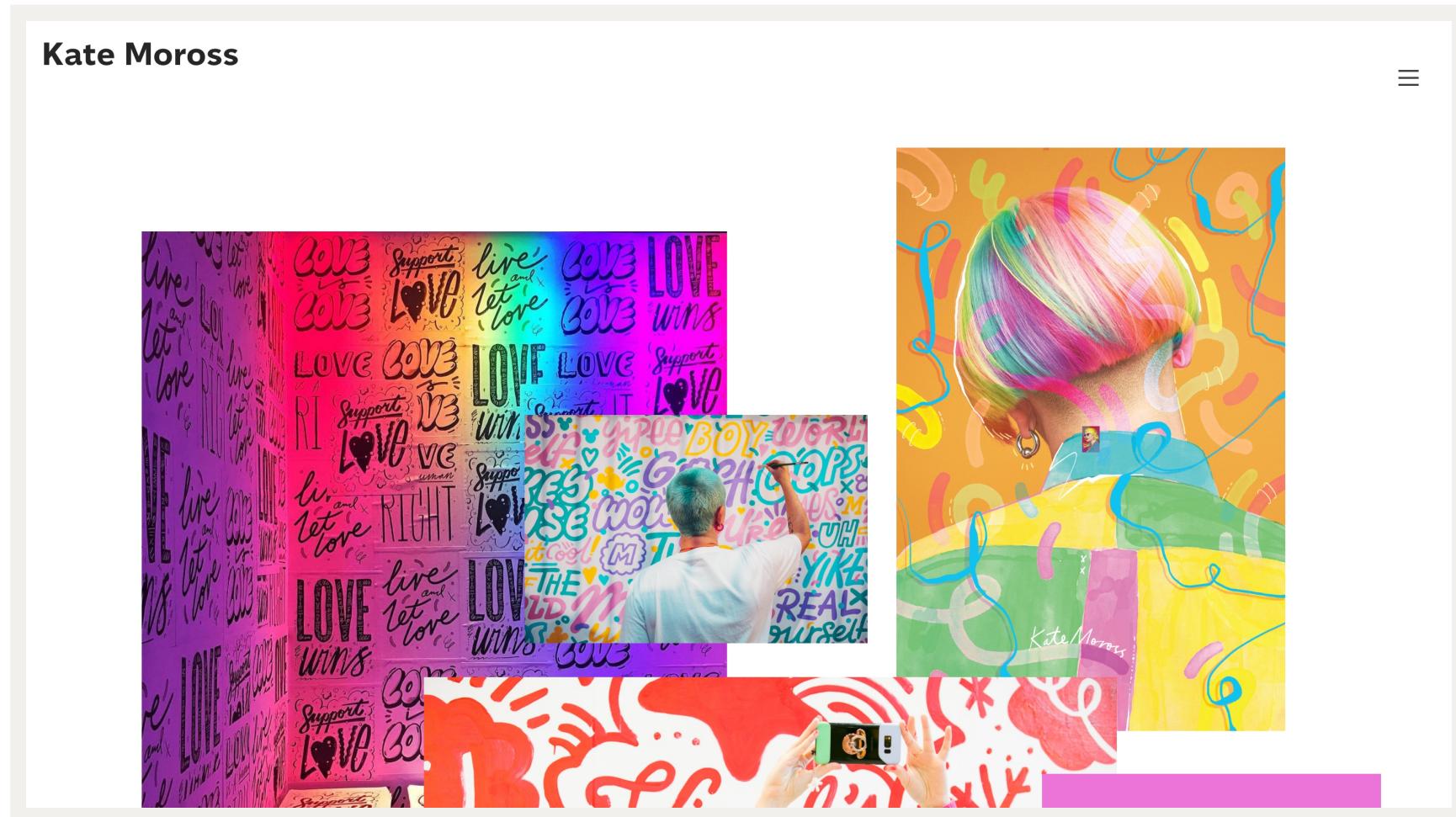
- Gebruik hiervoor je studietijd goed
- Portfolio kan bestaan uit lesopdrachten, persoonlijke projecten, sites voor kleinere organisaties, voor jezelf...
- Je mag altijd een alternatieve opdracht voorstellen als die je portfolio kan dienen
- Belangrijk: je werkstukken horen er professioneel uit te zien: met correct geschreven HTML, CSS en scripts
- Wij gaan ons in IT1 en IT2 vaak focussen op het technische. Dat neemt niet weg dat je oefeningen netjes ontworpen dienen te zijn
- Ga op zoek naar web designers die je inspireren. Volg hen op instagram of dribbble. Streef ernaar om even goed te doen. Hou een visueel logboek bij met screenshots van zaken die je inspireren

Dribbble



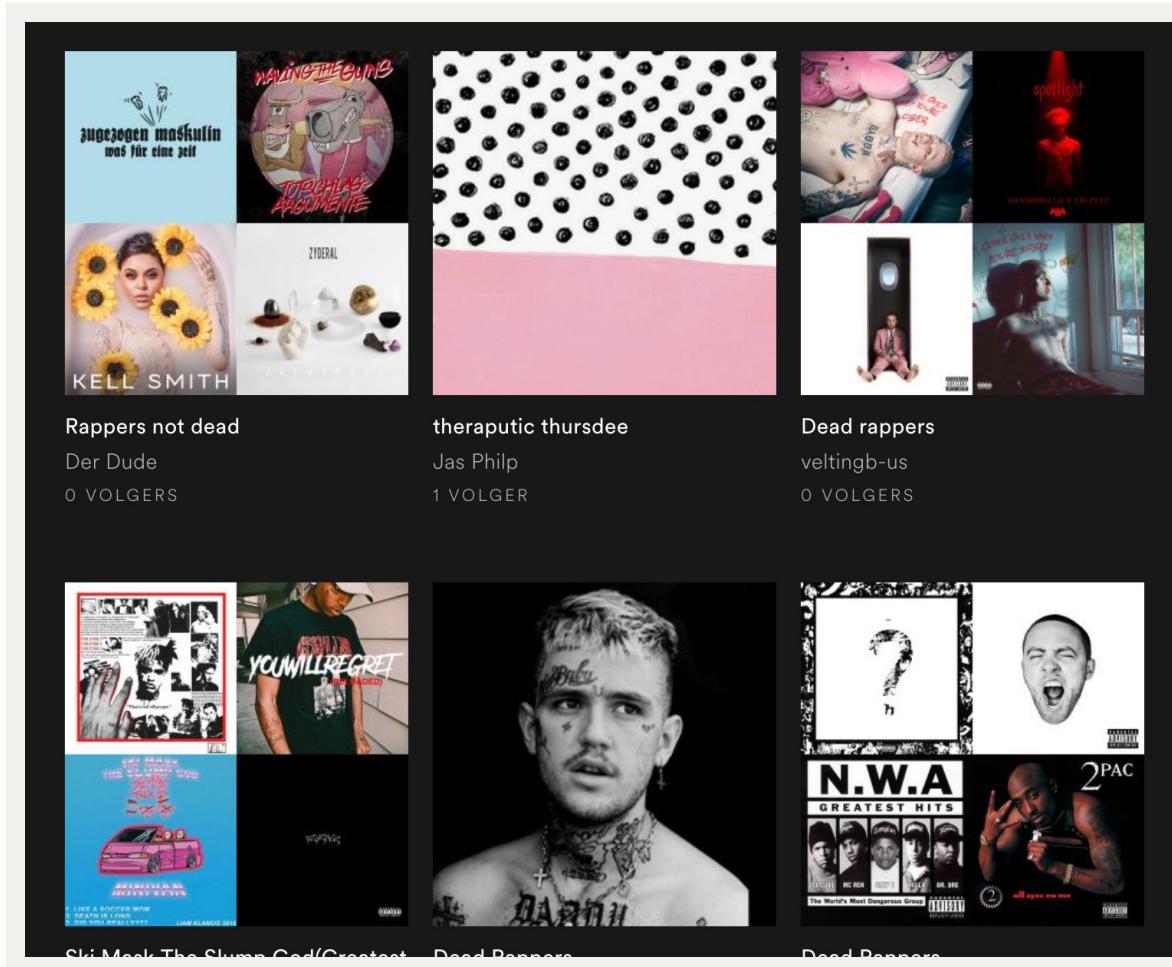
<https://dribbble.com>

Kate Moross



<http://katemoross.com>

Visueel logboek



Ik gebruik Snagit voor screenshots: <http://bit.ly/screenshots-snagit>

Publiceren op het web

- Je kan publiceren op het web zonder een designer te zijn, zonder te kunnen coden...
- Er zijn veel hulpmiddelen om snel een site online te zetten (van persoonlijke site tot e-commerce):
 - WP (wordpress.com)
 - Squarespace (squarespace.com)
 - Wix (wix.com)
 - Weebly (weebly.com)
- Geen probleem, belangrijke kennis die je ook professioneel kunt uitbuiten. WordPress is een uiterst krachtig platform. Maar de basiskennis die je hier zal opdoen zal je later helpen om bvb. WordPress design volledig naar je hand te zetten

WordPress

WordPress.com Products Features Resources Plans & Pricing Log In Get Started

WordPress powers 32% of the internet.

The best WordPress experiences start here.

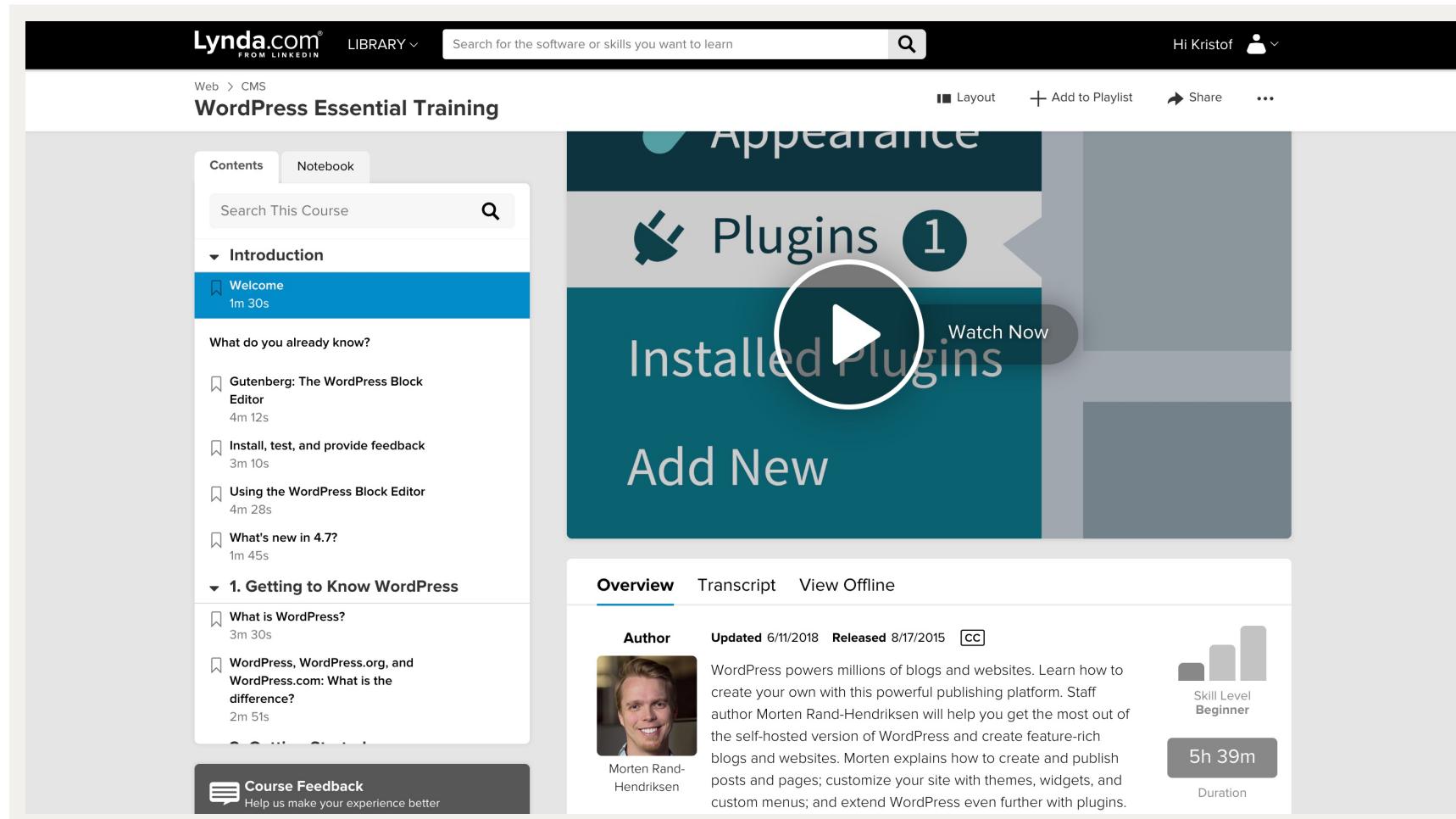
[Get Started](#)

[Compare plans ›](#)



<http://wordpress.com>

Lynda.com



The screenshot shows the Lynda.com website interface for a 'WordPress Essential Training' course. The left sidebar displays a table of contents with several video lessons, including 'Welcome' (1m 30s), 'Gutenberg: The WordPress Block Editor' (4m 12s), 'Install, test, and provide feedback' (3m 10s), 'Using the WordPress Block Editor' (4m 28s), and 'What's new in 4.7?' (1m 45s). Below this, under '1. Getting to Know WordPress', are 'What is WordPress?' (3m 30s) and 'WordPress, WordPress.org, and WordPress.com: What is the difference?' (2m 51s). A 'Course Feedback' button is at the bottom of the sidebar. The main content area features a large video thumbnail with a play button in the center. The thumbnail has the text 'Appearance', 'Plugins 1', 'Installed Plugins', 'Add New', and 'Watch Now'. The video duration is 5h 39m. The author, Morten Rand-Hendriksen, is shown with a skill level of Beginner. The page includes a navigation bar with 'LIBRARY', a search bar, and a user profile for 'Hi Kristof'.

<http://bit.ly/wordpress-op-lyndadotcom>

Moeten webvormgevers ook webpagina's kunnen maken?

- Ja! Goede kennis van HTML en CSS is vandaag een vereiste voor iedereen die in een webteam wil functioneren
- Ook JavaScript wordt steeds belangrijker in de workflow van een visuele vormgever
- Het zijn de standaardtalen van je medium. Je moet ze kennen om professioneel te kunnen vormgeven
- Het web heeft 3 belangrijke bouwstenen die we onder de knie moeten krijgen: HTML, CSS en JavaScript

3 bouwstenen van het web: HTML, CSS en JavaScript



Bouwsteen 1: HyperText Markup Language (HTML)

- De opmaaktaal voor het web
- Is niet programmeren (!)
- Vandaag versie HTML versie 5.2
- Beschrijft en structureert de informatie op een webpagina
- Eenvoudig om te leren en te schrijven
- Maar goed schrijven: is vaardigheid die komt met oefenen (onvermijdelijk)

Bouwsteen 2: Cascading Style Sheets (CSS)

- De vormgeving van je HTML-pagina's
- Is niet programmeren (!)
- Gaat over lettertypes, kleuren, achtergrondafbeeldingen, witruimte, layouts...
- Ook speciale effecten en animaties
- Vanaf begin december in dit vak

Bouwsteen 3: JavaScript (JS)

- Maakt webpagina's interactief
- Is wel programmeren ;-) Maar wij doen het op de zachte manier
- Zien we in het tweede semester bij IT2: DOM scripting
- Zeer veelzijdig: gaat veel breder dan het web

Volgende week

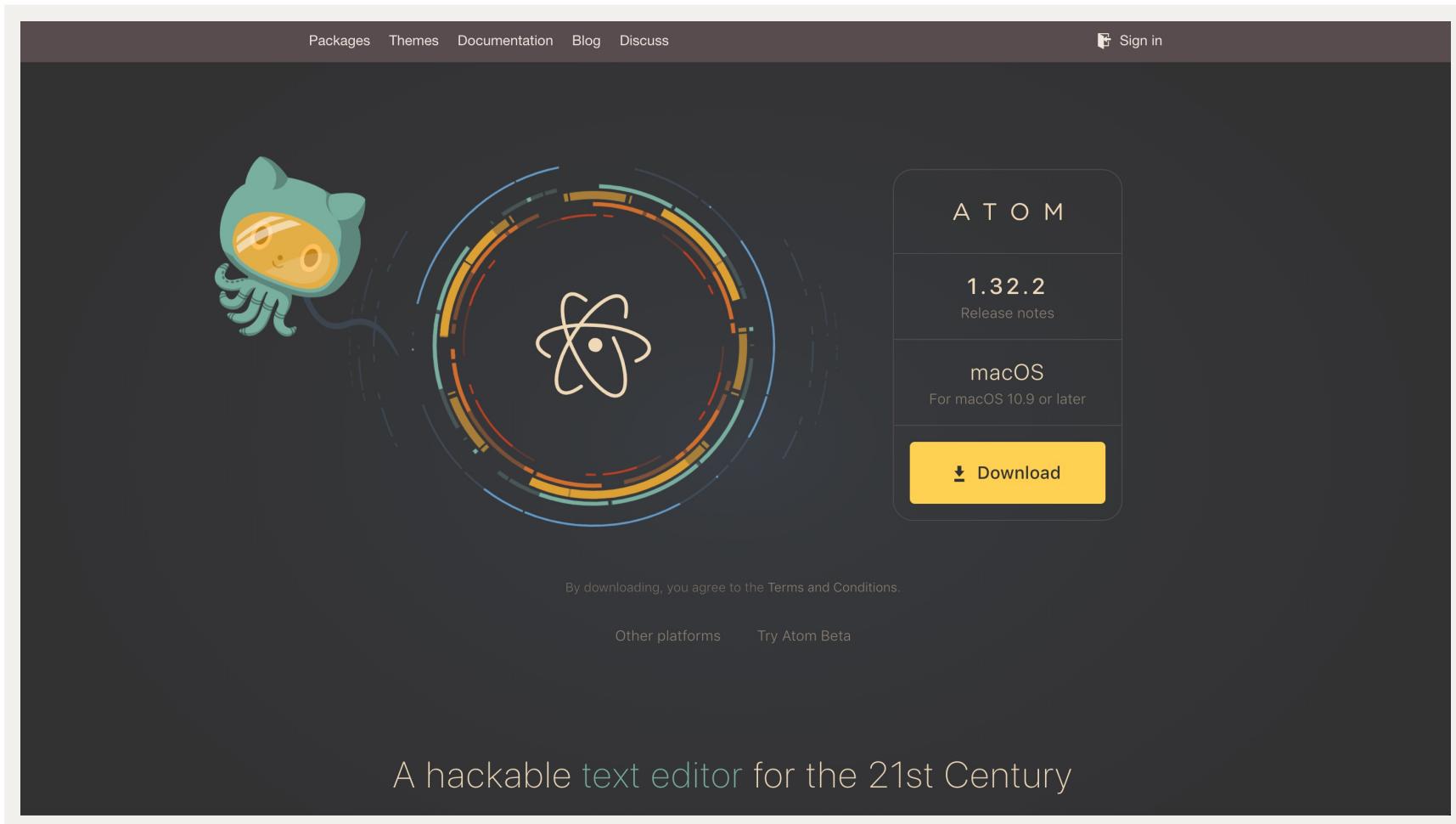
- Introductie web design deel 2
- Specialisaties bij vormgeven voor het web
- Hoe werkt het web?

Onze werkinstrumenten

De werkinstrumenten van onze ambacht

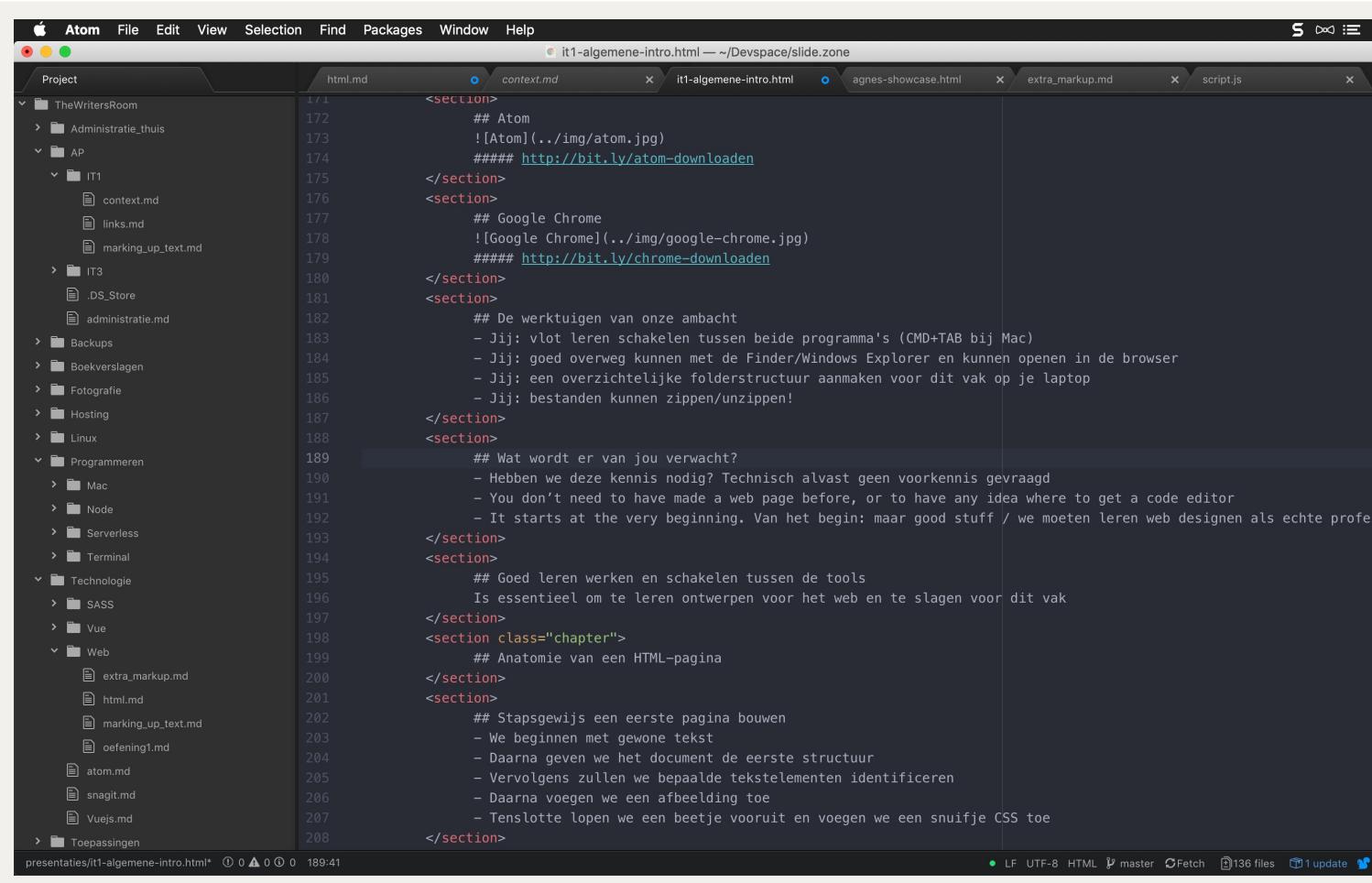
- We gaan ambachtelijk te werk en zullen zelf alle code schrijven
- De cursus is dus "Adobe Dreamweaver niet toegelaten". Voor de rest kies je vrij
- Webpagina's zijn tekstpagina's die je maakt met een teksteditor
- Wij gaan Atom gebruiken
- Andere editors als Brackets, Visual Studio Code, Sublime Text? Geen probleem maar zelf verantwoordelijk
- De pagina's die we maken bekijken we uiteraard in de browser: wij gaan werken met Google Chrome
- Je mag deze zaken al downloaden en installeren tegen de oefeningenles

Atom



<http://bit.ly/atom-downloaden>

Atom



The screenshot shows the Atom code editor interface. The left sidebar displays a project structure with several folders and files. The main editor area shows a file named 'html.md' with code content. The status bar at the bottom provides information about the file and the editor's status.

Project Structure:

- TheWritersRoom
- IT1
 - context.md
 - links.md
 - marking_up_text.md
- IT3
- DS_Store
- administratie.md
- Backups
- Boekverslagen
- Fotografie
- Hosting
- Linux
- Programmeren
 - Mac
 - Node
 - Serverless
 - Terminal
- Technologie
 - SASS
 - Vue
 - Web
 - extra_markup.md
 - html.md
 - marking_up_text.md
 - oefening1.md
 - atom.md
 - snagit.md
 - Vuejs.md
- Toepassingen

File Tabs:

- html.md
- context.md
- it1-algemene-intro.html
- agnes-showcase.html
- extra_markup.md
- script.js

Code Content (from line 172 to 208):

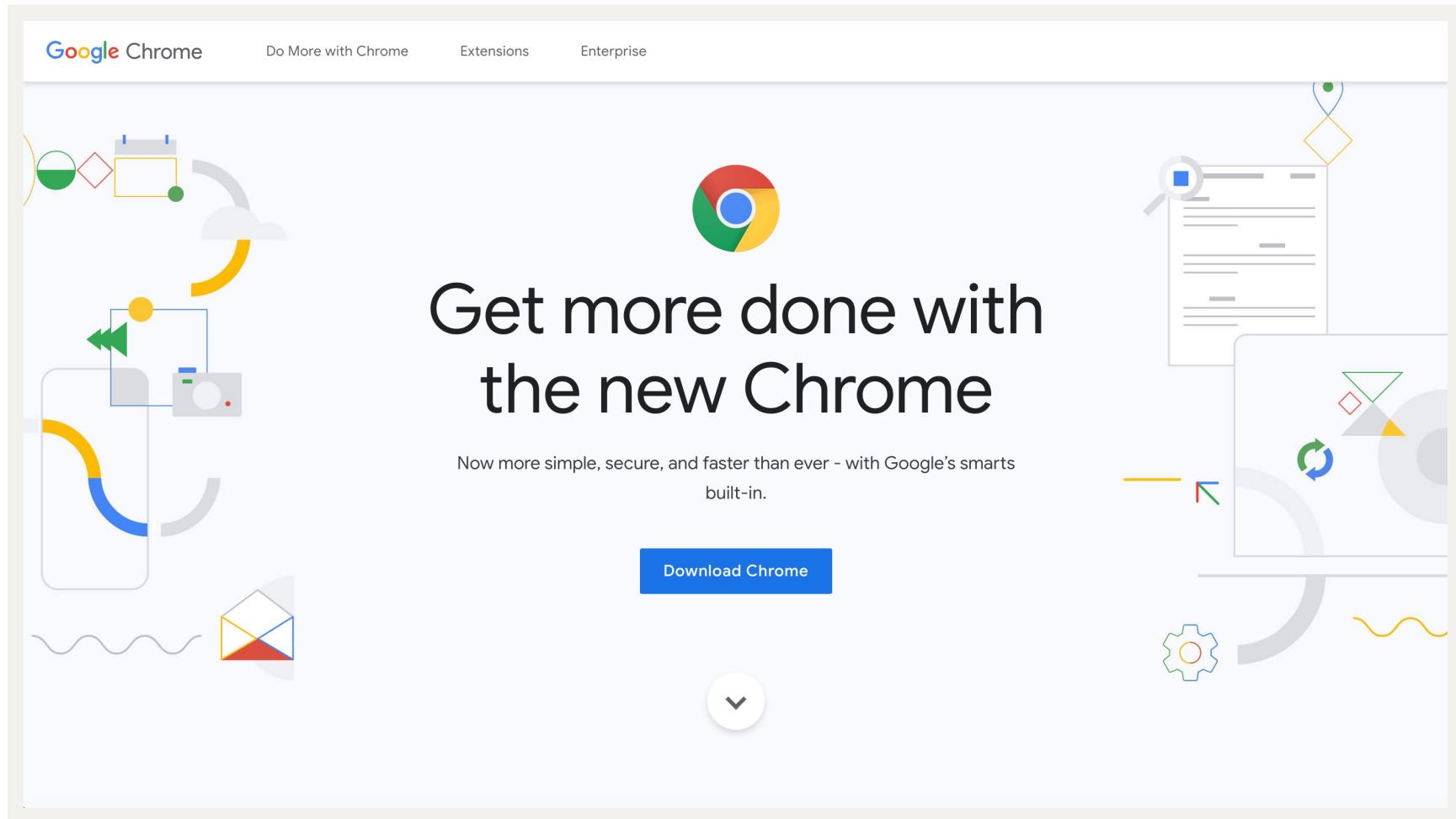
```
172      ## Atom
173      ! [Atom](../img/atom.jpg)
174      ##### http://bit.ly/atom-downloaden
175
176      </section>
177      <section>
178          ## Google Chrome
179          ! [Google Chrome](../img/google-chrome.jpg)
180          ##### http://bit.ly/chrome-downloaden
181
182      </section>
183      <section>
184          ## De werktuigen van onze ambacht
185          - Jij: vlot leren schakelen tussen beide programma's (CMD+TAB bij Mac)
186          - Jij: goed overweg kunnen met de Finder/Windows Explorer en kunnen openen in de browser
187          - Jij: een overzichtelijke folderstructuur aanmaken voor dit vak op je laptop
188          - Jij: bestanden kunnen zippen/unzippen
189
190      <section>
191          ## Wat wordt er van jou verwacht?
192          - Hebben we deze kennis nodig? Technisch alvast geen voorkennis gevraagd
193          - You don't need to have made a web page before, or to have any idea where to get a code editor
194          - It starts at the very beginning. Van het begin: maar good stuff / we moeten leren web designen als echte profess
195
196          ## Goed leren werken en schakelen tussen de tools
197          Is essentieel om te leren ontwerpen voor het web en te slagen voor dit vak
198
199      <section class="chapter">
200          ## Anatomie van een HTML-pagina
201
202      <section>
203          ## Stapsgewijs een eerste pagina bouwen
204          - We beginnen met gewone tekst
205          - Daarna geven we het document de eerste structuur
206          - Vervolgens zullen we bepaalde tekstelementen identificeren
207          - Daarna voegen we een afbeelding toe
208          - Tenslotte lopen we een beetje vooruit en voegen we een snoofje CSS toe
```

File Status:

- presentaties/it1-algemene-intro.html - 0 0 0 0 189:41
- LF UTF-8 HTML master Fetch 136 files 1 update

<http://bit.ly/atom-downloaden>

Google Chrome



The image shows the official Google Chrome landing page. At the top, there is a navigation bar with the Google Chrome logo, a search bar, and links for "Do More with Chrome", "Extensions", and "Enterprise". The main visual features a large, stylized illustration of a circuit board or network of nodes in various colors (green, yellow, blue, red) on a white background. In the center, there is a large Google Chrome logo icon, followed by the text "Get more done with the new Chrome" in a large, bold, black font. Below this, a smaller text block reads "Now more simple, secure, and faster than ever - with Google's smarts built-in." A blue "Download Chrome" button is positioned below the text. At the bottom of the page, there is a small circular icon with a downward arrow.

<http://bit.ly/chrome-downloaden>

Vlot te kennen

- Jij: vlot leren schakelen tussen beide programma's (CMD+TAB bij Mac)
- Jij: goed overweg kunnen met de Finder/Windows Explorer en bestanden kunnen openen in de browser
- Jij: een overzichtelijke folderstructuur aanmaken voor dit vak op je laptop
- Jij: bestanden vlot kunnen zippen/unzippen!

Wat wordt er van jou verwacht dit jaar?

- Geen technische voorkennis!
- Maar wel de zin om te oefenen tot je het kent
- Je werkinstrumenten goed leren beheersen
- Je computer in goede staat houden, op tijd updaten
- Niet te snel opgeven
- Netjes en nauwkeurig werken (computers kunnen niet goed overweg met typfouten)
- Naar de les komen (de statistieken leren me dat zij die komen over het algemeen slagen)

Uitwerken van een eerste webpagina

Stapsgewijs een eerste pagina bouwen

- We beginnen met gewone tekst
- Daarna geven we het document de eerste structuur
- Vervolgens zullen we bepaalde tekstelementen identificeren
- Daarna voegen we een afbeelding toe
- Tenslotte lopen we een beetje vooruit en voegen we een snuifje CSS toe

1. Beginnen met niet-opgemaakte tekst

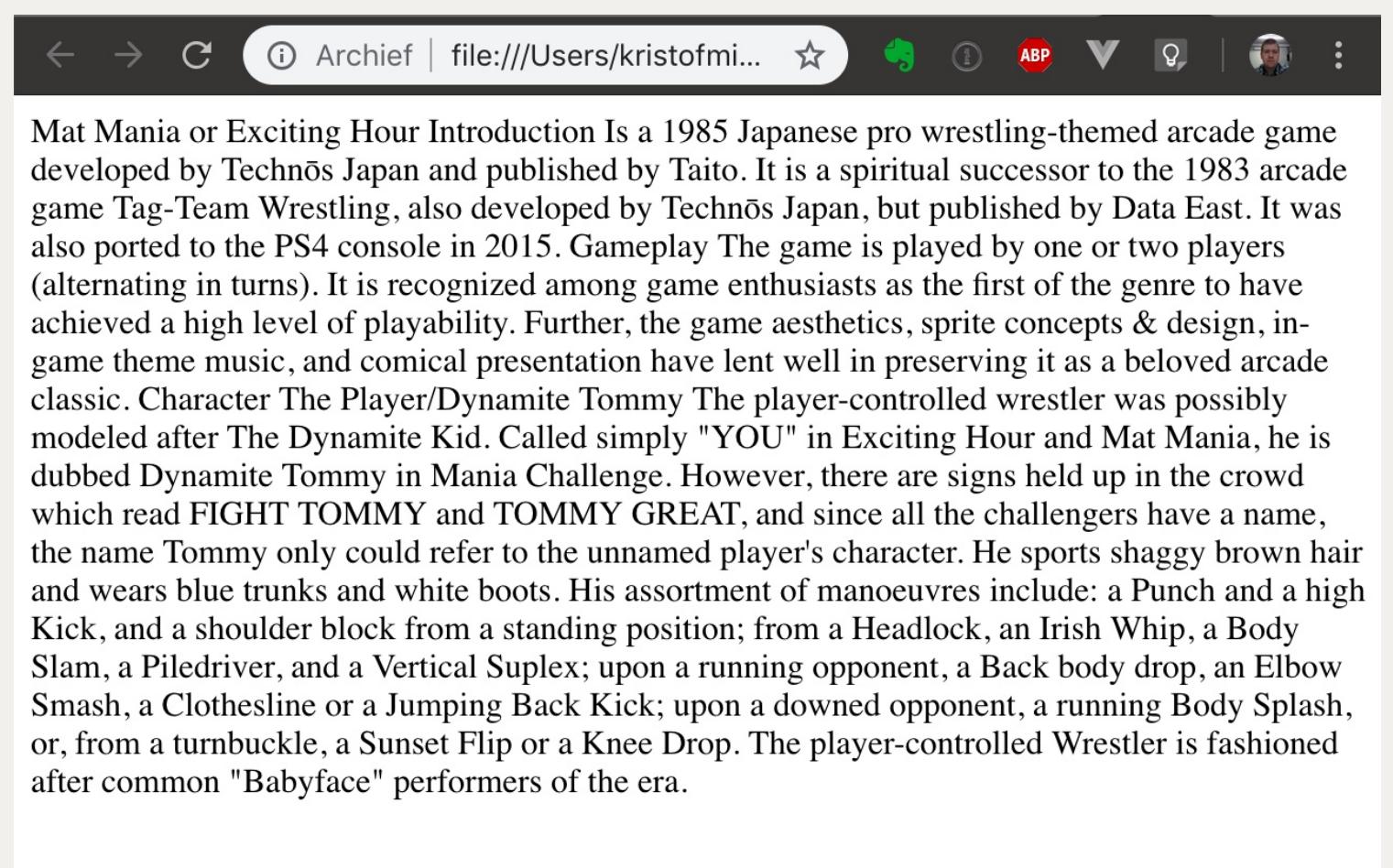
```
1  Mat Mania or Exciting Hour
2
3  Introduction
4
5  Is a 1985 Japanese pro wrestling-themed arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It is a spiritual
6  successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by Data East. It was also
7  ported to the PS4 console in 2015.
8
9  Gameplay
10
11 The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the first of the
12 genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts & design, in-game theme
13 music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic.
14
15 Character
16 The Player/Dynamite Tommy
17
18 The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and Mat Mania,
19  he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read FIGHT TOMMY and TOMMY
20  GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed player's character. He sports
21  shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres include: a Punch and a high Kick, and a
22  shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon
23  a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running
24  Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common
25  "Babyface" performers of the era.
```

<http://bit.ly/alle-code-downloaden>

1. Beginnen met niet-opgemaakte tekst

- We gaan dit bestand opslaan als index.html
- Dit is een goede gewoonte. Veel webservers gaan ervan uit dat je de startpagina index noemt
- De extensie .html geeft aan dat de browser deze pagina als een webpagina moet behandelen
- Daarna bekijken we het resultaat in de Chrome-browser. Wat valt op?
- Vallen op: Chrome toont de pagina maar negeert onze "returns", ook meer dan 1 spatie, en onze pagina mist alle structuur

1. Beginnen met niet-opgemaakte tekst



Mat Mania or Exciting Hour Introduction Is a 1985 Japanese pro wrestling-themed arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It is a spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by Data East. It was also ported to the PS4 console in 2015. Gameplay The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the first of the genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts & design, in-game theme music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic. Character The Player/Dynamite Tommy The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and Mat Mania, he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read FIGHT TOMMY and TOMMY GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed player's character. He sports shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres include: a Punch and a high Kick, and a shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common "Babyface" performers of the era.

<http://bit.ly/alle-code-downloaden>

Algemene regels voor naamgeving van bestanden

- Gebruik nooit spaties in bestandsnamen. Houd het eenvoudig. Houd het kort. Gebruik enkel kleine letters.
- HTML-bestanden moeten steeds eindigen op .html of .htm
- CSS-bestanden eindigen op .css
- JavaScript-bestanden eindigen op .js
- Afbeeldingen: .gif, .png, .jpg (soms .jpeg), of .svg

2. Document de eerste structuur geven

- We zijn nu klaar om ons document "op te maken"
- Anatomie van een html-element: het element bevat informatie die wordt voorafgegaan en afgesloten door html-tags. Die tags noemen we de markup
- Je hebt openings-tags (`<tagnaam>`) en afsluit-tags (`</tagnaam>`). Niet moeilijk maar het moet wel juist
- De "/" noemen we slash
- Niet elk HTML-element heeft informatie in het midden. Niet elk element heeft een afsluit-tag

Basistruktuur van elke html-pagina

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Titel komt hier</title>
  </head>
  <body>
    Alle informatie op de pagina komt hier
  </body>
</html>
```

Dit is de minimale startversie van elk HTML-bestand. Download ze hier: <http://bit.ly/basis-html-bestand>

Basistruktuur van elke html-pagina

- DOCTYPE identificeert de pagina als bestaande uit HTML5
- We stoppen alles in een root-element
- Binnen het root-element: een head en een body element
- Een meta-element: aangeven dat onze character encoding unicode versie UTF-8
- Verplicht ook: het title element
- In het body element komt alle html die wij gaan schrijven

2. Document de eerste structuur geven

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <meta charset="utf-8">
5          <title>Exciting Hour</title>
6      </head>
7      <body>
8          Mat Mania or Exciting Hour
9
10         Introduction
11
12         Is a 1985 Japanese pro wrestling-themed arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It is a
13         spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by Data
14         East. It was also ported to the PS4 console in 2015.
15
16         Gameplay
17
18         The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the first
19         of the genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts & design,
20         in-game theme music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic.
21
22         Character
23
24         The Player/Dynamite Tommy
25
26         The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and
27         Mat Mania, he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read
28         FIGHT TOMMY and TOMMY GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed
29         player's character. He sports shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres
30         include: a Punch and a high Kick, and a shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body
31         Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or
32         a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee
33         Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common "Babyface" performers of the era.
34     </body>
35 </html>
```

Geeft GEEN verschil in browser t.o.v. stap 1, behalve dat de browser de titel zal weergeven

3. Tekstelementen identificeren

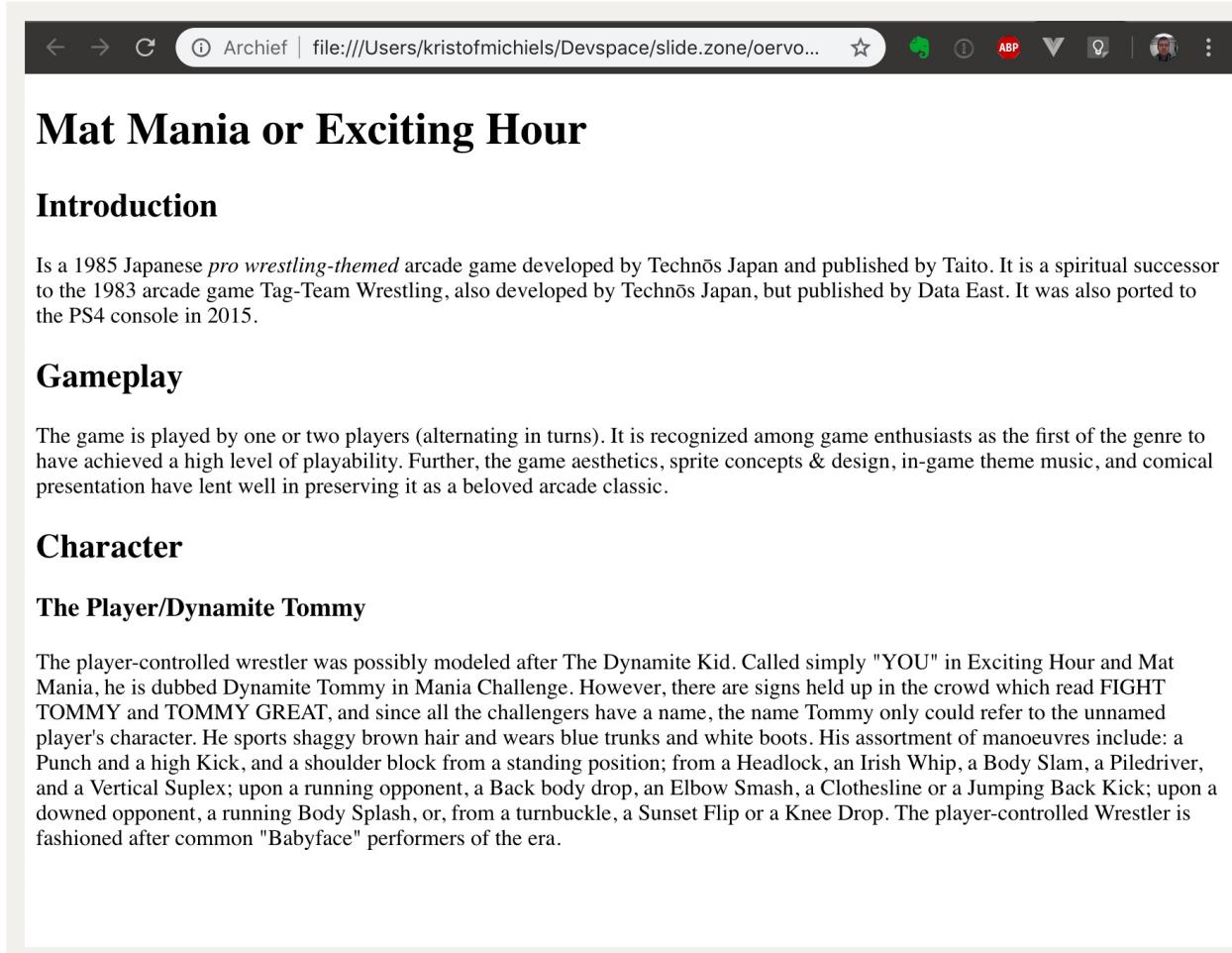
- We gaan nu enkele html-tags toevoegen => hoofdingen, paragrafen, benadrukte tekst,
- de opmaak in html heeft als doel om betekenis en structuur te geven aan onze tekst. Niet om een bepaalde vormgeving te creëren.
- Jouw job is om het meest passende element te gaan kiezen voor elk contentelement. Bvb een h1 voor de belangrijkste titel op de pagina
- De vormgeving, die komt later => met css

3. Tekstelementen identificeren

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <meta charset="utf-8">
5          <title>Exciting Hour</title>
6      </head>
7      <body>
8          <h1>Mat Mania or Exciting Hour</h1>
9
10         <h2>Introduction</h2>
11
12         <p>Is a 1985 Japanese <em>pro wrestling-themed</em> arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It
13         is a spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by
14         Data East. It was also ported to the PS4 console in 2015.</p>
15
16         <h2>Gameplay</h2>
17
18         <p>The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the
19         first of the genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts &
20         design, in-game theme music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic.</p>
21
22         <h2>Character</h2>
23
24         <h3>The Player/Dynamite Tommy</h3>
25
26         <p>The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and
27         Mat Mania, he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read
28         FIGHT TOMMY and TOMMY GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed
29         player's character. He sports shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres
30         include: a Punch and a high Kick, and a shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body
31         Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or
32         a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee
33         Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common "Babyface" performers of the era.</p>
34     </body>
35 </html>
```

<http://bit.ly/alle-code-downloaden>

3. Tekstelementen identificeren

A screenshot of a web browser window. The address bar shows the URL as 'file:///Users/kristofmichiels/Devspace/slide.zone/oervo...'. The browser interface includes standard navigation buttons (back, forward, search), a star icon for bookmarks, and various extension icons. The main content area displays an article titled 'Mat Mania or Exciting Hour' with sections for 'Introduction', 'Gameplay', 'Character', and 'The Player/Dynamite Tommy'.

Mat Mania or Exciting Hour

Introduction

Is a 1985 Japanese *pro wrestling-themed* arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It is a spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by Data East. It was also ported to the PS4 console in 2015.

Gameplay

The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the first of the genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts & design, in-game theme music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic.

Character

The Player/Dynamite Tommy

The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and Mat Mania, he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read FIGHT TOMMY and TOMMY GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed player's character. He sports shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres include: a Punch and a high Kick, and a shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common "Babyface" performers of the era.

Hiermee kan de browser al een stuk beter om!

Enkele vaststellingen tussendoor

- Het ene HTML-element is het andere niet
- h1, h2, h3 en p beginnen en eindigen telkens op een nieuwe regel. Het zijn wat we noemen block-level elementen. Ze beschikken als het ware over "ellebogen"
- Het em-element heeft die kracht niet. We noemen dit een inline-element
- We zullen dit gedrag kunnen wijzigen via CSS
- Default stijlen: wij hebben nergens gezegd dat de titels in het vet moesten

4. Een afbeelding toevoegen

- We doen dit met een img-element
- Een img-element maakt gebruik van attributen
- Attributen zijn instructies die een element verduidelijken of veranderen
- Attributen komen enkel voor in de openingstag
- Er kunnen er meerdere zijn, de volgorde is niet belangrijk
- meeste attributen nemen een waarde aan, die is voorafgegaan door een =
- waardes zijn verpakt in dubbele aanhalingstekens. Deze moeten recht (") zijn.
- Sommige attributen zijn verplicht, andere niet

4. Een afbeelding toevoegen

```
<h1>
  <br>
  Mat Mania or Exciting Hour
</h1>
```

- Ik heb er ook een line break (br-element) tussen gesmokkeld
- Dit element zorgt ervoor dat wat volgt op een nieuwe lijn wordt begonnen

4. Een afbeelding toevoegen

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <meta charset="utf-8">
5          <title>Exciting Hour</title>
6      </head>
7      <body>
8          <h1>
9              <br>
10             Mat Mania or Exciting Hour
11         </h1>
12
13         <h2>Introduction</h2>
14
15         <p>Is a 1985 Japanese <em>pro wrestling-themed</em> arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It
16         is a spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by
17         Data East. It was also ported to the PS4 console in 2015.</p>
18
19         <h2>Gameplay</h2>
20
21         <p>The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the
22         first of the genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts &
23         design, in-game theme music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic.</p>
24
25         <h2>Character</h2>
26
27         <h3>The Player/Dynamite Tommy</h3>
28
29         <p>The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and
30         Mat Mania, he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read
31         FIGHT TOMMY and TOMMY GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed
32         player's character. He sports shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres
33         include: a Punch and a high Kick, and a shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body
34         Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or
35         a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee
36         Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common "Babyface" performers of the era.</p>
37     </body>
38 </html>
```

<http://bit.ly/alle-code-downloaden>

4. Een afbeelding toevoegen



Mat Mania or Exciting Hour

Introduction

Is a 1985 Japanese *pro wrestling-themed* arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It is a spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by Data East. It was also ported to the PS4 console in 2015.

Gameplay

The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the first of the genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts & design, in-game theme music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic.

Character

The Player/Dynamite Tommy

The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and Mat Mania, he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read FIGHT TOMMY and TOMMY GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed player's character. He sports shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres include: a Punch and a high Kick, and a shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common "Babyface" performers of the era.

<http://bit.ly/alle-code-downloaden>

5. de look aanpassen met een stylesheet

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <meta charset="utf-8">
5          <title>Exciting Hour</title>
6          <style>
7              body {
8                  background-color: #00c2f4;
9                  margin: 0 10%;
10                 font-family: helvetica;}
11             h1 {
12                 text-align: center;
13                 font-weight: normal;
14                 text-transform: uppercase;
15                 border-bottom: 2px solid #0500ae;
16                 color: #0500ae;
17                 margin: 30px 0;
18                 line-height: 60px;
19                 padding-bottom: 15px;}
20             h2 {
21                 color: #bd0000;
22                 font-size: 1.2em;}
23             h3 {
24                 color: #ff0000;
25                 font-size: 1em;}
26         </style>
27     </head>
28     <body>
29         <h1>
30             <br>
31             Mat Mania or Exciting Hour
32         </h1>
33
34         <h2>Introduction</h2>
35
36         <p>Is a 1985 Japanese <em>pro wrestling-themed</em> arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It
37             is a spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by
38             Data East. It was also ported to the PS4 console in 2015.</p>
```

<http://bit.ly/alle-code-downloaden>

5. de look aanpassen met een stylesheet



MAT MANIA OR EXCITING HOUR

Introduction

Is a 1985 Japanese *pro wrestling-themed* arcade game developed by Technōs Japan and published by Taito. It is a spiritual successor to the 1983 arcade game Tag-Team Wrestling, also developed by Technōs Japan, but published by Data East. It was also ported to the PS4 console in 2015.

Gameplay

The game is played by one or two players (alternating in turns). It is recognized among game enthusiasts as the first of the genre to have achieved a high level of playability. Further, the game aesthetics, sprite concepts & design, in-game theme music, and comical presentation have lent well in preserving it as a beloved arcade classic.

Character

The Player/Dynamite Tommy

The player-controlled wrestler was possibly modeled after The Dynamite Kid. Called simply "YOU" in Exciting Hour and Mat Mania, he is dubbed Dynamite Tommy in Mania Challenge. However, there are signs held up in the crowd which read FIGHT TOMMY and TOMMY GREAT, and since all the challengers have a name, the name Tommy only could refer to the unnamed player's character. He sports shaggy brown hair and wears blue trunks and white boots. His assortment of manoeuvres include: a Punch and a high Kick, and a shoulder block from a standing position; from a Headlock, an Irish Whip, a Body Slam, a Piledriver, and a Vertical Suplex; upon a running opponent, a Back body drop, an Elbow Smash, a Clothesline or a Jumping Back Kick; upon a downed opponent, a running Body Splash, or, from a turnbuckle, a Sunset Flip or a Knee Drop. The player-controlled Wrestler is fashioned after common "Babyface" performers of the era.

<http://bit.ly/alle-code-downloaden>

Round-up

- We hebben onze eerste webpagina gemaakt, inclusief stylesheet
- We hebben de basisstructuur gezien van een HTML document
- We hebben het correct gebruik van markup gezien
- We hebben al geleerd over elementen, attributen, lege elementen, block en inline elementen
- Morgen gaan we hierop verder!

Vaak voorkomende problemen

- ik heb mijn document aangepast maar zie geen verandering in mijn browser. Wellicht: niet opgeslagen, in een verkeerde folder gestopt, bestand hernoemd
- de helft van mijn pagina is verdwenen. Een tag verkeerd geschreven?
- ik heb een foto toegevoegd, maar ze is niet te zien? Browser vindt de afbeelding niet... Zit de afbeelding in de juiste folder? Is de naam juist? Check: <https://html5.validator.nu>

IT1: inleidende les

Vragen?

kristof.michiels01@ap.be