PROIECT PENTRU OBŢINEREA ATESTĂRII PROFESIONALE ÎN INFORMATICĂ

TITLUL LUCRĂRII:

Cristiano Ronaldo

**Cuprins**

[Motivația alegerii temei 3](#_Toc164190347)

[Schema Conceptuală 4](#_Toc164190348)

[Aspecte teoretice 4](#_Toc164190349)

[**Introducere** 4](#_Toc164190350)

[**Noțiuni de bază** 5](#_Toc164190351)

[**Elementele de marcare** 7](#_Toc164190352)

[**Tag-uri** 9](#_Toc164190353)

[**Exemple** 9](#_Toc164190354)

[**HTML5** 10](#_Toc164190355)

[**CSS** 16](#_Toc164190356)

[**Descrierea Softului utilizat** 17](#_Toc164190357)

[Structura aplicației 18](#_Toc164190358)

[Resurse hardware și software necesare 20](#_Toc164190359)

[**Hardware** 20](#_Toc164190360)

[**Software** 21](#_Toc164190361)

[Cod sursă 22](#_Toc164190362)

[**Glosar de termeni** 26](#_Toc164190363)

[**Concluzii** 28](#_Toc164190364)

[**Bibliografie** 30](#_Toc164190365)

# Motivația alegerii temei

Tema acestui proiect la informatică este « Cristiano Ronaldo ».

Am ales această temă pentru că sunt o persoană foarte pasionată de fotbal și mereu am visat să ajung să joc fotbal la nivel înalt, însă mentalitatea antrenorilor şi a jucătorilor m-a făcut să mă răzgândesc şi să rămân un fan înfocat al fotbalului şi un microbist desăvârşit.

Proiectul prezintă informații detaliate despre viata lui Cristiano Ronaldo, aspecte ce surprind cariera, familia şi copilăria sa.

Cristiano Ronaldo este una dintre cele mai cunoscute și influente personalități din lumea sportului. Este unul dintre cei mai buni fotbaliști din istorie și are o bază de fani imensă la nivel global. Proiectul bazat pe Ronaldo ar putea atrage atenția și interesul publicului larg, generând o participare și o implicare mai mare în proiect.

Cariera și succesul lui Ronaldo pot servi drept sursă de inspirație pentru mulți oameni. De la modul său dedicat de antrenament până la filosofia sa de viață bazată pe muncă grea și determinare, Ronaldo poate oferi exemple și lecții valoroase pentru cei care își doresc să atingă obiective în propria lor viață și carieră.

Cristiano Ronaldo este implicat activ în diferite activități filantropice și cauze sociale. El a susținut numeroase inițiative caritabile și organizații non-profit, concentrându-se în special pe sprijinirea copiilor și a tinerilor.

Din punct de vedere tehnic, analiza performanțelor lui Ronaldo pe terenul de fotbal poate oferi oportunități de cercetare și dezvoltare în domeniul sportului și al științei aplicate. De la analiza tacticilor de joc până la evaluarea aspectelor biomecanice ale mișcărilor sale, există multe aspecte tehnice care pot fi explore și înțelese mai bine prin intermediul unui proiect bazat pe Ronaldo.

# Schema Conceptuală

# Aspecte teoretice

HyperText Markup Language (HTML) este un limbaj de marcare utilizat pentru crearea paginilor web ce pot fi afișate într-un browser (sau navigator). Scopul HTML este mai degrabă prezentarea informațiilor – paragrafe, fonturi, tabele ș.a.m.d. – decât descrierea semanticii documentului.

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

**Introducere**

HTML este o formă de marcare orientată către prezentarea documentelor text pe o singura pagină, utilizând un software de redare specializat, numit agent utilizator HTML, cel mai bun exemplu de astfel de software fiind browserul web. HTML furnizează mijloacele prin care conținutul unui document poate fi adnotat cu diverse tipuri de metadate și indicații de redare. Indicațiile de redare pot varia de la decorațiuni minore ale textului, cum ar fi specificarea faptului că un anumit cuvânt trebuie subliniat sau că o imagine trebuie introdusă, până la scripturi sofisticate, hărți de imagini și formulare. Metadatele pot include informații despre titlul și autorul documentului, informații structurale despre cum este împărțit documentul în diferite segmente, paragrafe, liste, titluri etc. și informații cruciale care permit ca documentul să poată 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 și editat de oameni utilizând un editor de text simplu. Totuși scrierea și modificarea paginilor în acest fel solicită cunoștințe solide de HTML și 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 asemănător cu documetele Word, dar cu observația că aceste programe generează un cod HTML care este de multe ori de proastă calitate.

HTML se poate genera direct utilizând tehnologii de codare din partea serverului cum ar fi PHP, JSP sau ASP. Multe aplicații ca sistemele de gestionare a conținutului, wiki-uri și forumuri web generează pagini HTML.

HTML este de asemenea utilizat în e-mail. Majoritatea aplicațiilor de e-mail folosesc un editor HTML încorporat pentru compunerea e-mail-urilor și un motor de prezentare a e-mail-urilor de acest tip. Folosirea e-mail-urilor HTML este un subiect controversat și multe liste de mail le blochează intenționat.

**Noțiuni de bază**

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 și au extensia „.html” sau „.htm”. În marea lor majoritate aceste etichete sunt pereche, una de deschidere <eticheta> și alta de închidere </eticheta>, mai există și cazuri în care nu se închid, atunci se folosește <eticheta />. Navigatorul web interpretează aceste etichete afișând rezultatul pe ecran. HTML-ul este un limbaj care nu face deosebire între litere majuscule și minuscule.

Pagina principala a unui domeniu este fisierul „index.html” respectiv „index.htm”. Această pagină este setată a fi afișată automat la vizitarea unui domeniu.

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

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

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

Componența 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 încep și se termină cu etichetele <html> și </html>.

În interiorul acestor etichete găsim perechile <head>, </head> și <body>, </body>.

head conține titlul paginii între etichetele <title> și </title>, descrieri de tip <meta>, stiluri pentru formatarea textului, script-uri și legături către fisiere externe (de exemplu script-uri, fișiere de tip CSS sau *favicon*).

Etichetele de tip *meta* conțin cuvinte cheie, descrierea paginii, date despre autor, informații utile motoarelor de căutare și au următorul format:

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

Exemplu: link către un fisier extern CSS:

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

body găzduiește practic toate etichetele afișate de browser pe ecran.

Exemplu: o pagină HTML cu titlul *Exemplu* iar conținutul *Conținut pagină*

<html>

<head>

<title>Exemplu</title>

</head>

<body>

Conținut pagină

</body>

</html>

Și în HTML poate fi introdus un comentariu, care bineînțeles nu va fi afișat de browser:

<!-- comentariu -->

**Elementele de marcare**

Mai jos sunt tipurile de elemente de marcare în HTML:

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

<h1>Fotbal</h1>

Direcționeaza browserul pentru a reda "Fotbal" ca pe cel mai important titlu. Marcarea structurală nu are un anumit stil predefinit, dar cele mai multe browsere web au standardizat modul în care acestea sunt afișate. De exemplu, titlurile importante (h1, h2, etc.) sunt aldine și mai mari decât restul textului.De notat că "h1" este folosit doar o singură dată per pagină deoarece cu el este marcat titlul ei.

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

<strong>îngroșat</strong>

Va afișa textul "îngroșat" cu litere groase, aldine.Notă: Html a inceput în ultimii ani să înceapă să nu mai folosească acest gen de tag-uri pentru că "b" nu dă sens paginii, pe când tag-ul "strong" (adică strong emphasis) dă un înțeles paginii, și mai important, asemenea tag-uri pentru prezentare doar încarcă o pagină cu informații și o fac astfel mai greu de încărcat, iar apoi dacă atașezi un document CSS la pagină, o singură modificare la CSS (de ex: de la "font-style:italic" la "font-weight:bold" va schimba tot textul selectat, și de exemplu, link-urile vor trece de la text înclinat la text îngroșat, plus că în CSS avem avantajul de a putea preciza cât de mari sau mici să fie literele în pixeli «px», în puncte «pt», etc.)avem același efect ca și cănd am avea de schimbat toate tag-urile de "i" de pe pagină în tag-uri de "b", muncă care chiar și la un website mic este enormă, ce să mai vorbim de unul de genul wikipedia. Așa că dacă vreți să începeți o carieră în html sau un hobby (și să aveți succes) nu folosiți aceste taguri, nu degeaba s-a inventat CSS-ul.

**Marcare pentru hiperlink**. Leagă părți ale unui document cu alte documente. De exemplu:

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

**Elemente speciale** (widget). Creează obiecte, cum ar fi butoanele și listele.

Doar marcatorii de prezentare (împreună cu foile de stiluri - CSS) determină cum conținutul din interiorul marcatorului va fi prezentat. Ceilalți marcatori spun browserului ce obiecte să redea sau ce funcții să execute.

## **Tag-uri**

Orice fișier html are următoarea structură

<html>

<head>

<title>Titlul</title>

</head>

<body>

</body>

</html>

Între tagurile <body></body> se scriu celelalte "instrucțiuni".

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

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

## **Exemple**

Să începem cu un document simplu: Scrie acest cod într-un editor de text oarecare (Notepad de exemplu) și salvează-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 îl scrii aici!</p>

</body>

</html>

Acum deschide fișierul cu un browser web și vei vedea o pagină cu titlul "Un document simplu" în care scrie *Textul documentului îl scrii aici!*

**HTML5**

HTML5 este un limbaj pentru structurarea și prezentarea conținutului pentru World Wide Web, o tehnologie nucleu pentru Internet propusă inițial pentru software-ul Opera.

Este a cincea revizuire a standardului HTML (creat în 1990 și standardizat ca HTML4 din 1997) și din octombrie 2011 este în curs de dezvoltare. Obiectivele sale principale au fost acelea de a îmbunătăți limbajul cu un suport pentru cele mai recente apariții multimedia în același timp menținându-l ușor de citit de oameni și bine înțeles de computere și device-uri (browsere web, parsere, etc.). HTML5 își propune să însumeze nu numai HTML4, dar și XHTML1 și DOM2HTML (îndeosebi JavaScript).

Urmărind predecesorii săi imediați HTML 4.01 și XHTML 1.1, HTML5 este un răspuns la observația că HTML și XHTML utilizate în comun pe World Wide Web sunt un amestec de caracteristici introduse de specificații diferite, împreuna cu acestea mai sunt și caracteristicile diferite aduse de software, de browsere, și multe erori de sintaxă în documnentele web existente. Astfle, HTML5 devine o încercare de a defini un singur limbaj de marcare care poate fi scris în oricare dintre sintaxele HTML sau/și XHTML. Acesta include modele detaliate de prelucrare pentru a încuraja mai multe implementări interoperabile; extinde, îmbunătățește și raționalizează disponibilitățile pentru documentele web și introduce marcarea și aplicații API (application programming interfaces) pentru aplicații web complexe. Din aceste motive, HTML5 este un posibil candidat pentru aplicațiile de platforme mobile. Multe caracteristici ale HTML5 au fost create din considerarea că va trebui să devină capabil să ruleze pe dispozitive cum ar fi smart-phonurile sau tabletele.

În special, HTML5 aduce multe noi caracteristici sintactice. Acestea cuprind elemente ca <video>, <audio>, <header> și [<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" \o "Element HTML — pagină inexistentă), precum și integrarea conținutului [SVG](https://ro.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics) care a înlocuiește utilizarea tag-ului generic <object>. Aceste noutăți sunt proiectate pentru a facilita includerea și manipularea în web a conținuturilor multimedia și grafice fără a fi nevoie să se recurgă la proprietățile de plugin și API.

Alte noi elemente ca <section>, <article>, <header>, și <nav> sunt proiectate să îmbunătățească conținutul semantic al documentelor. Noi atribute au fost introduse în același scop, în același timp unele elemente și atribute au fost îndepărtate. Unele elemente ca <a>, <cite> și <menu> au fost schimbate, redefinite și standardizate. API-urile și DOM-urile ([document object model](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Document_object_model&action=edit&redlink=1)) sunt certitudini și sunt părți fundamentale în specificațiile HTML5.[[4]](https://ro.wikipedia.org/wiki/HTML5#cite_note-HTML5diffHTML4-4) HTML5, de asemenea, definește in câteva detalii prelucrările necesare pentru documentele invalide, astfel încât sintaxa erorilor va fi tratată uniform de toate browserele cunoscute.

Web Hypertext Application Technology Working Group (WHATWG) a început să lucreze la un nou standard în 2004, când Consorțiul World Wide Web era concentrat pe evoluțiile viitoare ale XHTML 2.0 și HTML 4.01 care nu au fost actualizate din anul 2000. În 2009 W3C a permis cartei XHTML 2.0 Working Group să expire, și a decis să nu o reînoiască. W3C și WHATWG lucrează în prezent împreună pentru dezvoltarea HTML5.

Chiar dacă HTML5 a fost bine cunoscut ani buni printre dezvoltatorii de web, el devine subiectul degneral de discuție în media în Aprilie 2010 după ce Steve Jobs, CEO la Apple Inc. atunci, a dat publicității o scrisoare cu titlul "Gânduri despre Flash" în care a concluzionat că Flash nu mai este necesar pentru a urmări filme și pentru a consuma orice tip de resursă web și asta datorită standardelor noi create și deschise în era mobilului, cum ar fi HTML5, care vor câștiga. Aceasta a strârnit o dezbatere în cercurile de web developeri unde unii sugerau că, atîta tip cât HTML5 va livra funcționalități solide, developerii vor trebui să ia în considerare varietatea suporturilor de browsere din diferite părți și standarde precum și alte diferențe funcționale între HTML5 și Flash.

WHATWG a pornit lucrul la caietul de sarcini în iunie 2004 numit "Web Applications 1.0" Astfel în ianuarie 2011, caietul de specificații ca un Proiect de standarde era publicat la WHATWG și 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, Consorțiul World Wide Web, în 2007. Acest grup a publicat Primul Proiect Public de Lucru din caietul de sarcini în 22 ianuarie 2008. Caietul de sarcini este încă în lucru și se așteaptă să mai continue încă mulți ani deși părți din HTML5 sunt gata de a fi terminate și implementate în browsere înainte ca întregul caiet de sarcini să ajungă la final.

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

Ian Hickson, editorul caietului de sarcini HTML5, se așteptă ca acesta să ajungă la stadiul de Candidate Recommendation în cursul anului 2012. Criteriul ca acest caiet de sarcini să ajungă Recomandare W3C este "două implementări 100% complete și interoperabile". Într-un interviu dat publicației TechRepublic, Hickson previzionează că acesta va mai dura până în 2022 sau chiar mai târziu. Oricum, multe părți din caietul de sarcinbi sunt stabile și pot fi implementate în produse.

În Decembrie 2009, WHATWG a trecut la un model neversionat de dezvoltare pentru caietul de sarcini HTML5. W3C încă mai continuă 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 așteapta în mai 2011 să avanseze HTML5 la nivel de "Last Call", o invitație pentru comunitățile din interiorul și din exteriorul W3C de a confirma soliditatea specificațiilor tehnice. Grupul se va concentra apoi pe adunarea de experiență de implementare. W3C este, de asemenea, în plin proces de dezvoltare a unui intreg set de teste pentru a realiza interoperabilitatea largă pentru întregul caiet de sarcini până în 2014 inclusiv, ceea ce acum este un obiectiv pentru atingerea stadiului de Recomandare.

HTML5 introduce un număr de noi elemente și atribute care reflectă utilizarea tipică a unui site modern. Unele dintre ele sunt semantic înlocuite cu utilizări comune de blocuri generice (<div>) și de elemente inline (<span>), de exemplu <nav> - block de navigatie în site -, <footer> - în mod normal se referă la partea de jos a unei pagini web sau la ultima linie de cod HTML - sau <audio> și <video> în loc de <object>.

Unele elemente depreciate din HTML 4.01 au fost șterse, inclusiv nevinovatul element de prezentare <font> și <center>, al căror efect este realizat cu CSS ([Cascading Style Sheets](https://ro.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets" \o "Cascading Style Sheets)). Se pune astfel accent pe importanța [DOM scripting](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=DOM_scripting&action=edit&redlink=1) (e.g. JavaScript) în comportamentul web.  
Sintaxa HTML5 nu mai este bazată pe [SGML](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=SGML&action=edit&redlink=1) în ciuda asemănării cu marcajele acestuia. Oricum a fost dezvoltată pentru compatibilitatea cu parserele comune de HTML mai vechi. Aceasta vine cu o nouă linie introductivă, arată ca tipurile de declarare SGML, <!DOCTYPE html>, care declanșează modurile standard de redare.[[29]](https://ro.wikipedia.org/wiki/HTML5#cite_note-29) 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 atașa elementelor HTML prin intermediul unor fișiere externe sau în cadrul documentului, prin elementul <style> și/sau atributul style. CSS se poate utiliza și pentru formatarea elementelor XHTML, XML și SVGL.

CSS3 reprezintă un upgrade ce aduce câteva atribute noi și ajută la dezvoltarea noilor concepte in webdesign.

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

Mai jos sunt prezente in listă cele mai importante modulele adăugate in CSS3:

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

Deși au apărut unele deficiente de compatibilitate intre browsere, majoritatea proprietăților CSS3 au fost implementate cu succes in variantele browserelor noi.

Acum CSS3 oferă posibilitatea de a crea borduri cu colțurile rotunjite fară a folosi elemente grafice de fundal așa cum se folosea anterior acestui upgrade.

Proprietatea CSS3 border-radius definește prin valorile exprimate in pixeli cat de rotunjite vor fi colțurile unui element HTML sau unei imagini. Fiecare colț poate avea o alta valoare exprimată in pixeli diferită de un alt colț al aceluiași element. Prin urmare putem folosi pana la 4 valori diferite atribuite unui element HTML sau imagine.

Exemplu:

border-radius: 5px ;

- definește valoarea de 5px radius pentru toate cele 4 colțuri ale elementului.

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

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

CSS3 - Borduri Rotunjite - Optimizat

Varianta ne-comprimată sau ne-optimizată:

border-radius-left: 5px;

border-radius-right: 7px;

border-radius-top: 12px;

border-radius-bottom: 4px;

Varianta mimificată, compresată/optimizată:

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

Ambele variante sunt corecte și 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 folosește prefixul -webkit- pentru 4,0 , Firefox folosește prefixul -moz- pentru versiunea 3.0, Safari folosește 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 proprietăți CSS: dimensiunea in lungime este redată de valoarea in pixeli a proprietății width, folosește o bordură de 2 pixeli, o bordură solidă de culoare gri-inchis definită de caloarea HEX #333333. Culoarea de fundal este gri deschis definită de HEX #dddddd. Bordura rotunjită este de 25 pixeli pentru toate cele 4 colțuri.

**CSS**

**CSS** *(Cascading Style Sheets)* este un standard pentru formatarea elementelor unui document [HTML](https://ro.wikipedia.org/wiki/HTML" \o "HTML). Stilurile se pot atașa elementelor HTML prin intermediul unor fișiere externe sau în cadrul documentului, prin elementul <style> și/sau atributul style.

**CSS** se ocupa in general cu aspectul si controlul grafic al elementelor din pagina, cum ar fi: textul, imaginile, fondul, culorile si asezarea acestora in cadrul ferestrei paginii.  
Prin utilizarea CSS, aspectul paginii pe ansamblu, sau a unui element individual din interiorul, poate fi controlat mult mai usor. Stilurile pot fi aplicate asupra unui element, a unui document sau chiar asupra unui intreg site web.

În Web Design-ul modern, pentru stilizarea paginilor web se folosește numai CSS. Acest lucru înseamnă că de la culoarea literelor și a backgroundului până și la poziționarea elementelor de pe o pagină web, totul este stilizat prin CSS. Stilurile folosite pe o pagină pot fi încorporate în pagină respectivă sau pot fi chemate din fișiere externe, fișiere css.

Stilurile pentru o pagină pot fi definite în partea de Head a documentului html, pot fi definite într-un fișier css extern, pe care putem chema tot din partea de head a paginii, sau putem aplică un stil diferit în partea Body a fișierului html, la fiecare tag html în parte.

Cu ajutorul stilurilor CSS putem să stilizăm situri întregi dintr-un singur fișier. Asta rezultă în mai puț în cod, care va face paginile să se încarce mai repede. Dacă în viitor vrem să facem o modificare pe site, nu va trebui să editam fiecare pagină, articol în parte, ci vom modifică un singur fișier, fișierul css extern.

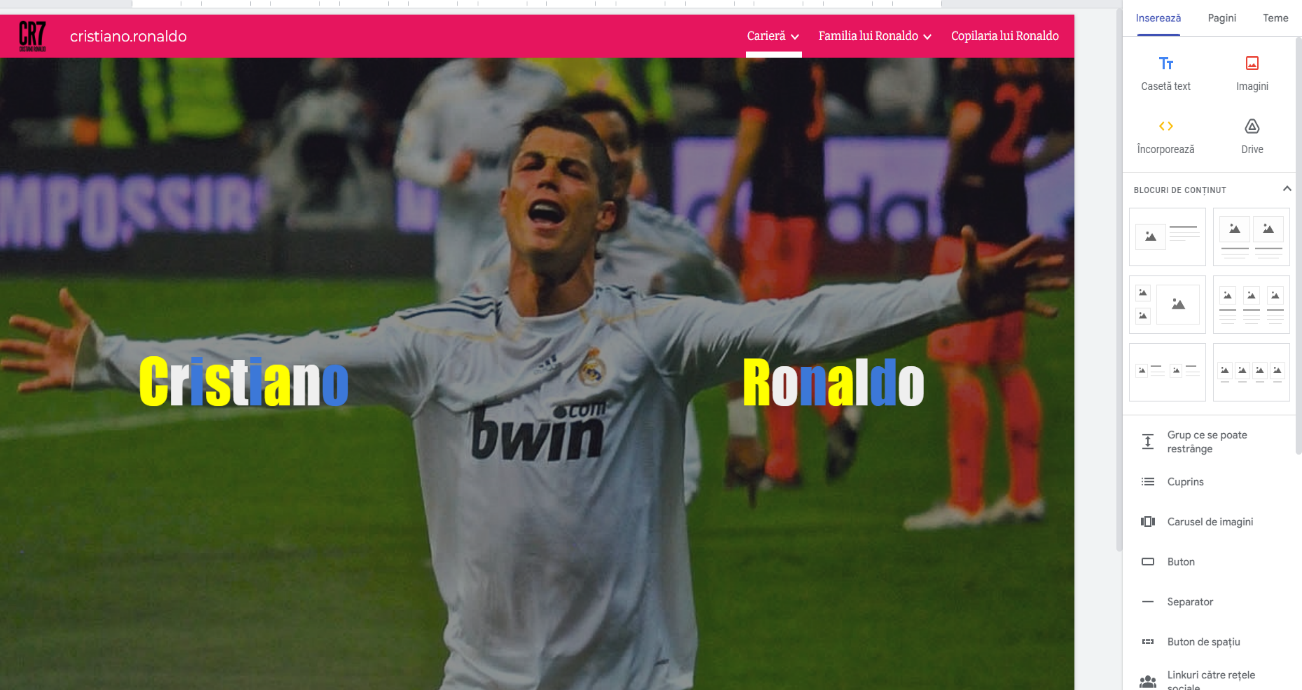
Css-ul ne da libertatea să suprascriem un stil deja definit, pentru că lucrează cu o anumită ierarhie, adică:

1. Prima dată va fi luat în considerare stilul definit în fișierul extern
2. Apoi va fi luat în considerare stilul definit în partea head
3. Apoi CSS-ul inline, adică stilul definit într-un tag html. Cu ajutorul atributului style putem suprascrie orice stil definit anterior.

**Descrierea Softului utilizat**

În realizarea acestui site am folosit Google Sites. Acestea sunt câteva dintre opţiunile sale:

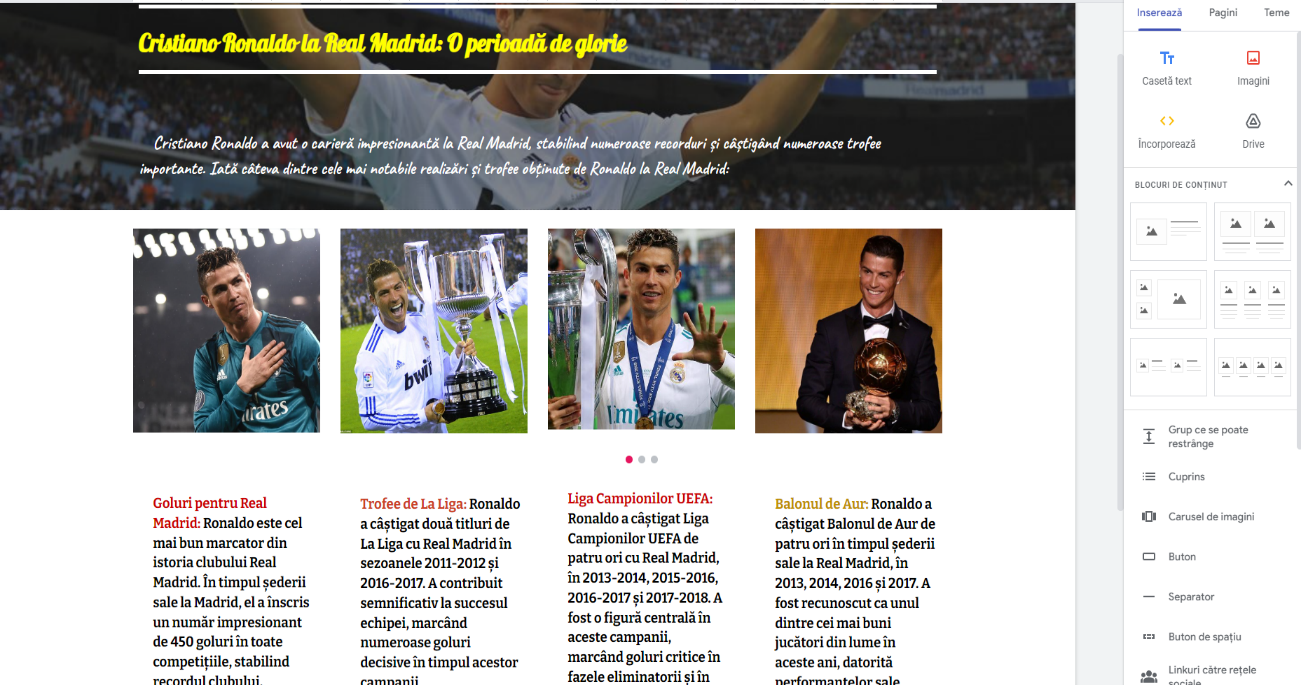
**Șabloane predefinite**: Google Sites oferă o varietate de șabloane predefinite pentru a alege. Acestea pot fi utilizate ca punct de plecare pentru a construi rapid un site în funcție de nevoile și preferințele utilizatorului.



**Personalizare vizuală**: Utilizatorii pot personaliza aspectul site-ului lor prin adăugarea de imagini de fundal, modificarea culorilor, selecția fonturilor și ajustarea aspectului general pentru a se potrivi identității vizuale dorite.

**Structurare și organizare a paginilor**: Utilizatorii pot adăuga, șterge și reorganiza pagini în funcție de necesitățile lor. De asemenea, pot crea subpagini sau pot organiza paginile în categorii pentru a facilita navigarea.

**Adăugarea de conținut variat**: Google Sites permite utilizatorilor să adauge o gamă largă de conținut, inclusiv texte, imagini, videoclipuri, fișiere PDF, formulare și multe altele. Aceste elemente pot fi aranjate și personalizate în funcție de preferințele utilizatorului.



**Colaborare și partajare**: Utilizatorii pot invita alți utilizatori să colaboreze la site-ul lor, permițându-le să editeze și să îmbunătățească conținutul împreună. De asemenea, pot partaja site-ul cu alți utilizatori pentru a îl face accesibil unui public mai larg.

**Integrare cu alte servicii Google**: Google Sites se integrează perfect cu alte servicii Google, cum ar fi Google Drive, Google Calendar, Google Maps și altele. Acest lucru permite utilizatorilor să adauge conținut și funcționalități suplimentare la site-urile lor cu ușurință.

**Răspunsivitate și optimizare pentru dispozitive mobile**: Site-urile create cu Google Sites sunt optimizate pentru afișare pe diferite dispozitive, inclusiv desktop-uri, tablete și telefoane mobile.

# Structura aplicației

Aplicația a fost realizată în cea mai mare parte în limbajul HTML, prin programare direct în Google Sites.

1. Prima pagină – Carieră: În această pagină este prezentată cariera lui Cristiano Ronaldo, toate echipele la care a evoluat, statisiticile, recordurile, trofeele şi golurile celebre marcate de acesta.
2. Familia lui Ronaldo: Această secțiune prezintă membrii familiei sale, cei care l-au susţinut mereu şi care l-au impulsionat pe plan sportiv. Iata subpaginile acestei secţiuni:

* Părinţii săi
* Prietenele lui
* Copiii lui Ronaldo

1. Copilăria lui Ronaldo: Această secțiune prezintă primii ani din viaţa lui Cristiano, prima sa echipa de juniori şi prima lui legitimaţie sportivă ca un jucător de fotbal.

# Resurse hardware și software necesare

## **Hardware**

* **Computer/Procesor**

Un computer cu procesor Intel 1333 MHz sau o variantă superioară; se recomandă Intel Core i3 sau procesor echivalent.

* **Memorie**

Minim 2 Gb, se recomandă 4 Gb RAM

* **Hard-disk**

Utilizarea spaţiului pe hardisk variază în funcţie de configuraţia instalată. Mai jos sunt cerinţele pentru fiecare din ediţiile Office:

* Microsoft Office Small Business Edition: 380 MB spaţiu necesar, 190 MB pentru instalarea opţională a Outlook® 2003 cu Business Contact Manager. Se recomandă şi instalarea fişierelor opţionale - încă 280 MB.
* **Afişaj**

Super VGA (800 × 600) sau un monitor cu o rezoluţie mai ridicată, cu 256 culori

* **Dispozitive periferice**

Mouse Microsoft, Microsoft IntelliMouse® sau un dispozitiv similar compatibil

## **Software**

* **Sistem de operare**

Minim Microsoft Windows 7 sau un sistem de operare mai recent

* **Program de gestiune documente**

Microsoft Office Word – editare si creare de pagini pentru documente de prezentare sau așezare in pagina a unor teme, subiecte necesare pentru redactare ortografica.

* **Editor de text pentru limbaje web (HTML)**

Orice editor de text ce este familiar utilizatorului: Adobe Dreamweaver, Visual Studio Code, Sublime Text, Notepad++, Notepad

* **Browser**

Este necesara o versiune moderna a browserului pentru a recunoaște toate comenzile:

* Internet Explorer 11 (sau orice versiune mai nouă)
* Google Chrome 80 (sau orice versiune mai nouă)
* **Editare imagini**
  + Paint - este un software care se utilizează pentru crearea și editarea desenelor sau a imaginilor.

Este necesară o versiune a browser-ului care să permită recunoașterea tuturor comenzilor ( testul a fost făcut cu Internet Explorer 11 și Google Chrome ).

Condiții de testare: proiectul a fost făcut și testat pe un Intel(R) Core(TM) i5-10400 CPU @ 2.90GHz 2.90 GHz, cu 16GB RAM, sistem de operare MS Windows 10 Professional.

# Cod sursă

<script nonce="">;this.gbar\_={CONFIG:[[[0,"www.gstatic.com","og.qtm.en\_US.oT1FwJRCVC4.2019.O","ro","ro","402",0,[4,2,"","","","624795372","0"],null,"86YeZry-M4nOptQPityMqAo",null,0,"og.qtm.T5bVtXo12IQ.L.W.O","AA2YrTvBynad-nWEy1xIb9j1w6LpLOF6IQ","AA2YrTssrVR1lBtzoy\_MObv1DSp-vWG36A","",2,1,200,"ROU",null,null,"402","402",1,null,null,72175901,0],null,[1,0.1000000014901161,2,1],null,[1,0,1,null,"0","andrei.birlog@carabella.ro","","AAvwJFD8\_XNRXg33XO1srPhjxF1XhT2DEPHZPFxOlb8dqbrBHzVV9mmWja\_jS6aQ94KQ\_tzVp5qP91oXSyScTcKgxZLYZVSJ-A",0,0,0],[0,0,"",1,0,0,0,0,0,0,null,0,0,null,0,0,null,null,0,0,0,"","","","","","",null,0,0,0,0,0,null,null,null,"rgba(32,33,36,1)","rgba(255,255,255,1)",0,0,0,null,null,1,0,0],["%1$s (adresă prestabilită)","Cont de marcă",1,"%1$s (delegat)",1,null,83,"/d/117SZnY4Wwa93dza7rtdQR0OFv7\_-9lJQ/edit?ouid=117282952083668546289\u0026usp=sites\_home\u0026ths=true\u0026authuser=$authuser",null,null,null,1,"https://accounts.google.com/ListAccounts?authuser=0\u0026pid=402\u0026gpsia=1\u0026source=ogb\u0026atic=1\u0026mo=1\u0026mn=1\u0026hl=ro\u0026ts=263",0,"dashboard",null,null,null,null,"Profil","",1,null,"Deconectat","https://accounts.google.com/AccountChooser?source=ogb\u0026continue=$continue\u0026Email=$email\u0026ec=GAhAkgM","https://accounts.google.com/RemoveLocalAccount?source=ogb","Elimină","Conectează-te",0,1,1,0,1,1,0,null,null,null,"Sesiunea a expirat",null,null,null,"Vizitator",null,"Prestabilită","Delegat","Deconectează-te de la toate conturile",1,null,null,0,null,null,"myaccount.google.com","https",0,1,0],null,["1","gci\_91f30755d6a6b787dcc2a4062e6e9824.js","googleapis.client:gapi.iframes","0","ro"],null,null,null,null,["m;/\_/scs/abc-static/\_/js/k=gapi.gapi.en.dCBC8e6ENbg.O/am=AAAC/d=1/rs=AHpOoo8oB7UmguRctpg6togRivSNxNKjzQ/m=\_\_features\_\_","https://apis.google.com","","","1","",null,1,"es\_plusone\_gc\_20240331.0\_p0","ro",null,0],[0.009999999776482582,"ro","402",[null,"","0",null,1,5184000,null,null,"",null,null,null,null,null,0,null,0,null,1,0,0,0,null,null,0,0,null,0,0,0,0,0],null,null,null,0,null,null,["5061451","google\\.(com|ru|ca|by|kz|com\\.mx|com\\.tr)$",1]],[1,1,null,40400,402,"ROU","ro","624795372.0",8,0.009999999776482582,1,0,null,null,null,null,"3700942,3701310",null,null,null,"86YeZry-M4nOptQPityMqAo",0,0,0,null,2,5,"gh",131,0,0,1,1,1,72175901,0],[[null,null,null,"https://www.gstatic.com/og/\_/js/k=og.qtm.en\_US.oT1FwJRCVC4.2019.O/rt=j/m=qabr,qgl,q\_dnp,qcwid,qbd,qapid,qrcd,q\_dg/exm=qaaw,qadd,qaid,qein,qhaw,qhba,qhbr,qhch,qhga,qhid,qhin/d=1/ed=1/rs=AA2YrTvBynad-nWEy1xIb9j1w6LpLOF6IQ"],[null,null,null,"https://www.gstatic.com/og/\_/ss/k=og.qtm.T5bVtXo12IQ.L.W.O/m=qcwid/excm=qaaw,qadd,qaid,qein,qhaw,qhba,qhbr,qhch,qhga,qhid,qhin/d=1/ed=1/ct=zgms/rs=AA2YrTssrVR1lBtzoy\_MObv1DSp-vWG36A"]],null,null,null,[[[null,null,[null,null,null,"https://ogs.google.com/u/0/widget/account?amb=1\u0026sea=1"],0,414,436,57,4,1,0,0,65,66,8000,"https://accounts.google.com/SignOutOptions?hl=ro\u0026continue=https://sites.google.com/d/117SZnY4Wwa93dza7rtdQR0OFv7\_-9lJQ/edit%3Fouid%3D117282952083668546289%26usp%3Dsites\_home%26ths%3Dtrue\u0026ec=GBRAkgM",68,2,null,null,1,113,"A apărut o eroare.%1$s Actualizează pentru a încerca din nou sau %2$salege alt cont%3$s.",3,null,null,75,0,null,null,null,null,null,null,null,"/widget/account",["https","myaccount.google.com",0,32,83,0],0,0,1,["Alertă de securitate critică","Alertă importantă privind contul"],0,1,null,1,1,0,0,0,0,0]],null,null,"402","402",1,0,null,"ro",0,["/d/117SZnY4Wwa93dza7rtdQR0OFv7\_-9lJQ/edit?ouid=117282952083668546289\u0026usp=sites\_home\u0026ths=true\u0026authuser=$authuser","https://accounts.google.com/AddSession?service=wise\u0026continue=https://sites.google.com/d/117SZnY4Wwa93dza7rtdQR0OFv7\_-9lJQ/edit?ouid%3D117282952083668546289%26usp%3Dsites\_home%26ths%3Dtrue\u0026ec=GAlAkgM","https://accounts.google.com/Logout?continue=https://sites.google.com\u0026ec=GAdAkgM","https://accounts.google.com/ListAccounts?authuser=0\u0026pid=402\u0026gpsia=1\u0026source=ogb\u0026atic=1\u0026mo=1\u0026mn=1\u0026hl=ro\u0026ts=263",0,0,"",0,0,null,0,0,"https://accounts.google.com/ServiceLogin?service=wise\u0026passive=1209600\u0026osid=1\u0026continue=https://sites.google.com/d/117SZnY4Wwa93dza7rtdQR0OFv7\_-9lJQ/edit?ouid%3D117282952083668546289%26usp%3Dsites\_home%26ths%3Dtrue\u0026followup=https://sites.google.com/d/117SZnY4Wwa93dza7rtdQR0OFv7\_-9lJQ/edit?ouid%3D117282952083668546289%26usp%3Dsites\_home%26ths%3Dtrue\u0026ec=GAZAkgM",0,0],0,0,0,null,0,null,0,0],null,[["mousedown","touchstart","touchmove","wheel","keydown"],300000],[[null,null,null,"https://accounts.google.com/RotateCookiesPage"],3,null,null,null,0,0]]],};this.gbar\_=this.gbar\_||{};(function(\_){var window=this;

try{

\_.\_F\_toggles\_initialize=function(a){("undefined"!==typeof globalThis?globalThis:"undefined"!==typeof self?self:this).\_F\_toggles=a||[]};(0,\_.\_F\_toggles\_initialize)([]);

/\*

Copyright The Closure Library Authors.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

\*/

var fa,la,na,oa,xa,ya,za,Ba,Ca,Da,Ha,Xa,Wa,Za,ab,$a,bb,cb,fb,lb,nb,ob,pb,qb;\_.aa=function(a,b){if(Error.captureStackTrace)Error.captureStackTrace(this,\_.aa);else{const c=Error().stack;c&&(this.stack=c)}a&&(this.message=String(a));void 0!==b&&(this.cause=b)};\_.ba=function(a){\_.q.setTimeout(()=>{throw a;},0)};\_.ca=function(){var a=\_.q.navigator;return a&&(a=a.userAgent)?a:""};fa=function(a){return da?ea?ea.brands.some(({brand:b})=>b&&-1!=b.indexOf(a)):!1:!1};\_.u=function(a){return-1!=\_.ca().indexOf(a)};

\_.ha=function(){return da?!!ea&&0<ea.brands.length:!1};\_.ia=function(){return \_.ha()?!1:\_.u("Opera")};\_.ja=function(){return \_.ha()?!1:\_.u("Trident")||\_.u("MSIE")};\_.ka=function(){return \_.u("Firefox")||\_.u("FxiOS")};\_.ma=function(){return \_.u("Safari")&&!(la()||(\_.ha()?0:\_.u("Coast"))||\_.ia()||(\_.ha()?0:\_.u("Edge"))||(\_.ha()?fa("Microsoft Edge"):\_.u("Edg/"))||(\_.ha()?fa("Opera"):\_.u("OPR"))||\_.ka()||\_.u("Silk")||\_.u("Android"))};

la=function(){return \_.ha()?fa("Chromium"):(\_.u("Chrome")||\_.u("CriOS"))&&!(\_.ha()?0:\_.u("Edge"))||\_.u("Silk")};na=function(){return da?!!ea&&!!ea.platform:!1};oa=function(){return \_.u("iPhone")&&!\_.u("iPod")&&!\_.u("iPad")};\_.pa=function(){return oa()||\_.u("iPad")||\_.u("iPod")};\_.qa=function(){return na()?"macOS"===ea.platform:\_.u("Macintosh")};\_.sa=function(a,b){return 0<=\_.ra(a,b)};

\_.ta=function(a){let b="",c=0;const d=a.length-10240;for(;c<d;)b+=String.fromCharCode.apply(null,a.subarray(c,c+=10240));b+=String.fromCharCode.apply(null,c?a.subarray(c):a);return btoa(b)};\_.ua=function(a){return null!=a&&a instanceof Uint8Array};\_.va=function(a){return Array.prototype.slice.call(a)};xa=function(a,b){\_.wa(b,(a|0)&-14591)};ya=function(a,b){\_.wa(b,(a|34)&-14557)};za=function(a){a=a>>14&1023;return 0===a?536870912:a};Ba=function(a){return!(!a||"object"!==typeof a||a.i!==Aa)};

Ca=function(a){return null!==a&&"object"===typeof a&&!Array.isArray(a)&&a.constructor===Object};Da=function(a,b,c){if(!Array.isArray(a)||a.length)return!1;const d=a[\_.v]|0;if(d&1)return!0;if(!(b&&(Array.isArray(b)?b.includes(c):b.has(c))))return!1;\_.wa(a,d|1);return!0};\_.Ea=function(a){if(a&2)throw Error();};Ha=function(a,b){(b=\_.Ga?b[\_.Ga]:void 0)&&(a[\_.Ga]=\_.va(b))};\_.Ja=function(){const a=Error();Ia(a,"incident");\_.ba(a)};\_.Ka=function(a){a=Error(a);Ia(a,"warning");return a};

\_.Ma=function(a){if("boolean"!==typeof a)throw Error("r`"+\_.La(a)+"`"+a);return a};\_.Na=function(a){if(!Number.isFinite(a))throw \_.Ka("enum");return a|0};\_.Oa=function(a){if("number"!==typeof a)throw \_.Ka("int32");if(!Number.isFinite(a))throw \_.Ka("int32");return a|0};\_.Pa=function(a){if(null!=a&&"string"!==typeof a)throw Error();return a};\_.Qa=function(a){return null==a||"string"===typeof a?a:void 0};

\_.Sa=function(a,b,c){if(null!=a&&"object"===typeof a&&a.Kd===\_.Ra)return a;if(Array.isArray(a)){var d=a[\_.v]|0,e=d;0===e&&(e|=c&32);e|=c&2;e!==d&&\_.wa(a,e);return new b(a)}};\_.Ua=function(a,b){Ta=b;a=new a(b);Ta=void 0;return a};

\_.Va=function(a,b,c){null==a&&(a=Ta);Ta=void 0;if(null==a){var d=96;c?(a=[c],d|=512):a=[];b&&(d=d&-16760833|(b&1023)<<14)}else{if(!Array.isArray(a))throw Error("s");d=a[\_.v]|0;if(d&2048)throw Error("t");if(d&64)return a;d|=64;if(c&&(d|=512,c!==a[0]))throw Error("u");a:{c=a;const e=c.length;if(e){const f=e-1;if(Ca(c[f])){d|=256;b=f-(+!!(d&512)-1);if(1024<=b)throw Error("v");d=d&-16760833|(b&1023)<<14;break a}}if(b){b=Math.max(b,e-(+!!(d&512)-1));if(1024<b)throw Error("w");d=d&-16760833|(b&1023)<<14}}}\_.wa(a,

d);return a};Xa=function(a,b){return Wa(b)};Wa=function(a){switch(typeof a){case "number":return isFinite(a)?a:String(a);case "boolean":return a?1:0;case "object":if(a)if(Array.isArray(a)){if(Da(a,void 0,0))return}else{if(\_.ua(a))return \_.ta(a);if("function"==typeof \_.Ya&&a instanceof \_.Ya)return a.j()}}return a};Za=function(a,b,c){const d=\_.va(a);var e=d.length;const f=b&256?d[e-1]:void 0;e+=f?-1:0;for(b=b&512?1:0;b<e;b++)d[b]=c(d[b]);if(f){b=d[b]={};for(const g in f)b[g]=c(f[g])}Ha(d,a);return d};

ab=function(a,b,c,d,e){if(null!=a){if(Array.isArray(a))a=Da(a,void 0,0)?void 0:e&&(a[\_.v]|0)&2?a:$a(a,b,c,void 0!==d,e);else if(Ca(a)){const f={};for(let g in a)f[g]=ab(a[g],b,c,d,e);a=f}else a=b(a,d);return a}};$a=function(a,b,c,d,e){const f=d||c?a[\_.v]|0:0;d=d?!!(f&32):void 0;const g=\_.va(a);for(let h=0;h<g.length;h++)g[h]=ab(g[h],b,c,d,e);c&&(Ha(g,a),c(f,g));return g};bb=function(a){return a.Kd===\_.Ra?a.toJSON():Wa(a)};

cb=function(a,b,c=ya){if(null!=a){if(a instanceof Uint8Array)return b?a:new Uint8Array(a);if(Array.isArray(a)){var d=a[\_.v]|0;if(d&2)return a;b&&(b=0===d||!!(d&32)&&!(d&64||!(d&16)));return b?\_.wa(a,(d|34)&-12293):$a(a,cb,d&4?ya:c,!0,!0)}a.Kd===\_.Ra&&(c=a.ma,d=c[\_.v],a=d&2?a:\_.Ua(a.constructor,\_.db(c,d,!0)));return a}};\_.db=function(a,b,c){const d=c||b&2?ya:xa,e=!!(b&32);a=Za(a,b,f=>cb(f,e,d));a[\_.v]=a[\_.v]|32|(c?2:0);return a};

\_.eb=function(a){const b=a.ma,c=b[\_.v];return c&2?\_.Ua(a.constructor,\_.db(b,c,!1)):a};fb=function(a,b,c,d){b=d+(+!!(b&512)-1);if(!(0>b||b>=a.length||b>=c))return a[b]};\_.gb=function(a,b,c,d,e){const f=za(b);if(c>=f||e){let g=b;if(b&256)e=a[a.length-1];else{if(null==d)return g;e=a[f+(+!!(b&512)-1)]={};g|=256}e[c]=d;c<f&&(a[c+(+!!(b&512)-1)]=void 0);g!==b&&\_.wa(a,g);return g}a[c+(+!!(b&512)-1)]=d;b&256&&(a=a[a.length-1],c in a&&delete a[c]);return b};

\_.ib=function(a,b,c,d){a=a.ma;let e=a[\_.v];const f=\_.hb(a,e,c,d);b=\_.Sa(f,b,e);b!==f&&null!=b&&\_.gb(a,e,c,b,d);return b};\_.jb=function(a,b){return null!=a?a:b};

lb=function(a,b,c){var d=kb?void 0:a.constructor.oa;const e=(c?a.ma:b)[\_.v];a=b.length;if(!a)return b;let f,g;if(Ca(c=b[a-1])){a:{var h=c;let n={},p=!1;for(var k in h){let r=h[k];if(Array.isArray(r)){let t=r;if(Da(r,d,+k)||Ba(r)&&0===r.size)r=null;r!=t&&(p=!0)}null!=r?n[k]=r:p=!0}if(p){for(var l in n){h=n;break a}h=null}}h!=c&&(f=!0);a--}for(k=+!!(e&512)-1;0<a;a--){l=a-1;c=b[l];l-=k;if(!(null==c||Da(c,d,l)||Ba(c)&&0===c.size))break;g=!0}if(!f&&!g)return b;b=Array.prototype.slice.call(b,0,a);h&&b.push(h);

return b};\_.w=function(a,b){return null!=a?!!a:!!b};\_.x=function(a,b){void 0==b&&(b="");return null!=a?a:b};\_.mb=function(a){for(const b in a)return!1;return!0};nb="function"==typeof Object.defineProperties?Object.defineProperty:function(a,b,c){if(a==Array.prototype||a==Object.prototype)return a;a[b]=c.value;return a};

ob=function(a){a=["object"==typeof globalThis&&globalThis,a,"object"==typeof window&&window,"object"==typeof self&&self,"object"==typeof global&&global];for(var b=0;b<a.length;++b){var c=a[b];if(c&&c.Math==Math)return c}throw Error("a");};pb=ob(this);qb=function(a,b){if(b)a:{var c=pb;a=a.split(".");for(var d=0;d<a.length-1;d++){var e=a[d];if(!(e in c))break a;c=c[e]}a=a[a.length-1];d=c[a];b=b(d);b!=d&&null!=b&&nb(c,a,{configurable:!0,writable:!0,value:b})}};qb("globalThis",function(a){return a||pb});

qb("Promise.prototype.finally",function(a){return a?a:function(b){return this.then(function(c){return Promise.resolve(b()).then(function(){return c})},function(c){return Promise.resolve(b()).then(function(){throw c;})})}});var tb,ub,wb,xb;\_.rb=\_.rb||{};\_.q=this||self;tb=function(a){var b=\_.sb("WIZ\_global\_data.oxN3nb");a=b&&b[a];return null!=a?a:!1};ub=\_.q.\_F\_toggles||[];\_.sb=function(a,b){a=a.split(".");b=b||\_.q;for(var c=0;c<a.length;c++)if(b=b[a[c]],null==b)return null;return b};\_.La=function(a){var b=typeof a;return"object"!=b?b:a?Array.isArray(a)?"array":b:"null"};\_.vb="closure\_uid\_"+(1E9\*Math.random()>>>0);wb=function(a,b,c){return a.call.apply(a.bind,arguments)};

xb=function(a,b,c){if(!a)throw Error();if(2<arguments.length){var d=Array.prototype.slice.call(arguments,2);return function(){var e=Array.prototype.slice.call(arguments);Array.prototype.unshift.apply(e,d);return a.apply(b,e)}}return function(){return a.apply(b,arguments)}};\_.y=function(a,b,c){\_.y=Function.prototype.bind&&-1!=Function.prototype.bind.toString().indexOf("native code")?wb:xb;return \_.y.apply(null,arguments)};

\_.z=function(a,b){a=a.split(".");var c=\_.q;a[0]in c||"undefined"==typeof c.execScript||c.execScript("var "+a[0]);for(var d;a.length&&(d=a.shift());)a.length||void 0===b?c[d]&&c[d]!==Object.prototype[d]?c=c[d]:c=c[d]={}:c[d]=b};\_.A=function(a,b){function c(){}c.prototype=b.prototype;a.W=b.prototype;a.prototype=new c;a.prototype.constructor=a;a.hj=function(d,e,f){for(var g=Array(arguments.length-2),h=2;h<arguments.length;h++)g[h-2]=arguments[h];return b.prototype[e].apply(d,g)}};\_.A(\_.aa,Error);\_.aa.prototype.name="CustomError";\_.yb=String.prototype.trim?function(a){return a.trim()}:function(a){return/^[\s\xa0]\*([\s\S]\*?)[\s\xa0]\*$/.exec(a)[1]};var zb=!!(ub[0]&128),Ab=!!(ub[0]&256),Bb=!!(ub[0]&2);var da=zb?Ab:tb(610401301),kb=zb?Bb:tb(188588736);var ea,Cb=\_.q.navigator;ea=Cb?Cb.userAgentData||null:null;\_.ra=function(a,b){return Array.prototype.indexOf.call(a,b,void 0)};\_.Db=function(a,b,c){Array.prototype.forEach.call(a,b,c)};\_.Eb=function(a){\_.Eb[" "](a);return a};\_.Eb[" "]=function(){};var Rb,Sb,Xb;\_.Fb=\_.ia();\_.B=\_.ja();\_.Gb=\_.u("Edge");\_.Hb=\_.Gb||\_.B;\_.Ib=\_.u("Gecko")&&!(-1!=\_.ca().toLowerCase().indexOf("webkit")&&!\_.u("Edge"))&&!(\_.u("Trident")||\_.u("MSIE"))&&!\_.u("Edge");\_.Jb=-1!=\_.ca().toLowerCase().indexOf("webkit")&&!\_.u("Edge");\_.Kb=\_.qa();\_.Lb=na()?"Windows"===ea.platform:\_.u("Windows");\_.Mb=na()?"Android"===ea.platform:\_.u("Android");\_.Nb=oa();\_.Ob=\_.u("iPad");\_.Pb=\_.u("iPod");\_.Qb=\_.pa();Rb=function(){var a=\_.q.document;return a?a.documentMode:void 0};

a:{var Tb="",Ub=function(){var a=\_.ca();if(\_.Ib)return/rv:([^\);]+)(\)|;)/.exec(a);if(\_.Gb)return/Edge\/([\d\.]+)/.exec(a);if(\_.B)return/\b(?:MSIE|rv)[: ]([^\);]+)(\)|;)/.exec(a);if(\_.Jb)return/WebKit\/(\S+)/.exec(a);if(\_.Fb)return/(?:Version)[ \/]?(\S+)/.exec(a)}();Ub&&(Tb=Ub?Ub[1]:"");if(\_.B){var Vb=Rb();if(null!=Vb&&Vb>parseFloat(Tb)){Sb=String(Vb);break a}}Sb=Tb}\_.Wb=Sb;if(\_.q.document&&\_.B){var Zb=Rb();Xb=Zb?Zb:parseInt(\_.Wb,10)||void 0}else Xb=void 0;\_.$b=Xb;\_.ac=\_.ka();\_.bc=oa()||\_.u("iPod");\_.cc=\_.u("iPad");\_.dc=\_.u("Android")&&!(la()||\_.ka()||\_.ia()||\_.u("Silk"));\_.ec=la();\_.fc=\_.ma()&&!\_.pa();\_.gc="undefined"!==typeof TextDecoder;\_.hc="undefined"!==typeof TextEncoder;var ic;\_.v=Symbol();ic=Symbol();\_.jc=Symbol();\_.wa=(a,b)=>{a[\_.v]=b;return a};var Aa,kc,mc,nc,pc;\_.Ra={};Aa={};mc=[];\_.wa(mc,55);\_.lc=Object.freeze(mc);nc=class{};pc=class{};Object.freeze(new nc);Object.freeze(new pc);var Ia=function(a,b){a.\_\_closure\_\_error\_\_context\_\_984382||(a.\_\_closure\_\_error\_\_context\_\_984382={});a.\_\_closure\_\_error\_\_context\_\_984382.severity=b};var qc;var Ta;\_.rc=function(a,b){a=a.ma;return \_.hb(a,a[\_.v],b)};\_.hb=function(a,b,c,d){if(-1===c)return null;const e=za(b);if(c>=e){if(b&256)return a[a.length-1][c]}else{var f=a.length;if(d&&b&256&&(d=a[f-1][c],null!=d)){if(fb(a,b,e,c)&&null!=ic){var g;a=null!=(g=qc)?g:qc={};g=a[ic]||0;4<=g||(a[ic]=g+1,\_.Ja())}return d}return fb(a,b,e,c)}};\_.sc=function(a,b,c){const d=a.ma;let e=d[\_.v];\_.Ea(e);\_.gb(d,e,b,c);return a};

\_.D=function(a,b){a=\_.rc(a,b);return null==a||"boolean"===typeof a?a:"number"===typeof a?!!a:void 0};\_.E=function(a,b,c,d=!1){b=\_.ib(a,b,c,d);if(null==b)return b;a=a.ma;let e=a[\_.v];if(!(e&2)){const f=\_.eb(b);f!==b&&(b=f,\_.gb(a,e,c,b,d))}return b};\_.F=function(a,b,c){null==c&&(c=void 0);return \_.sc(a,b,c)};\_.G=function(a,b){return \_.Qa(\_.rc(a,b))};\_.I=function(a,b,c=!1){return \_.jb(\_.D(a,b),c)};\_.J=function(a,b){return \_.jb(\_.G(a,b),"")};\_.K=function(a,b,c){return \_.sc(a,b,null==c?c:\_.Ma(c))};

\_.L=function(a,b,c){return \_.sc(a,b,null==c?c:\_.Oa(c))};\_.M=function(a,b,c){return \_.sc(a,b,\_.Pa(c))};\_.N=function(a,b,c){return \_.sc(a,b,null==c?c:\_.Na(c))};\_.Q=class{constructor(a,b,c){this.ma=\_.Va(a,b,c)}toJSON(){return kc?lb(this,this.ma,!1):lb(this,$a(this.ma,bb,void 0,void 0,!1),!0)}Fa(){kc=!0;try{return JSON.stringify(this.toJSON(),Xa)}finally{kc=!1}}wc(){return!!((this.ma[\_.v]|0)&2)}};\_.Q.prototype.Kd=\_.Ra;\_.Q.prototype.toString=function(){return lb(this,this.ma,!1).toString()};\_.tc=Symbol();\_.uc=Symbol();\_.vc=Symbol();\_.wc=Symbol();\_.xc=Symbol();var yc=class extends \_.Q{constructor(){super()}};\_.zc=class extends \_.Q{constructor(){super()}C(a){return \_.L(this,3,a)}};var Ac=class extends \_.Q{constructor(a){super(a)}Nc(a){return \_.M(this,24,a)}};\_.Bc=class extends \_.Q{constructor(a){super(a)}};\_.Cc=function(){this.Da=this.Da;this.ha=this.ha};\_.Cc.prototype.Da=!1;\_.Cc.prototype.isDisposed=function(){return this.Da};\_.Cc.prototype.fa=function(){this.Da||(this.Da=!0,this.P())};\_.Cc.prototype.P=function(){if(this.ha)for(;this.ha.length;)this.ha.shift()()};var Dc=class extends \_.Cc{constructor(){var a=window;super();this.o=a;this.i=[];this.j={}}resolve(a){var b=this.o;a=a.split(".");for(var c=a.length,d=0;d<c;++d)if(b[a[d]])b=b[a[d]];else return null;return b instanceof Function?b:null}Cb(){for(var a=this.i.length,b=this.i,c=[],d=0;d<a;++d){var e=b[d].i(),f=this.resolve(e);if(f&&f!=this.j[e])try{b[d].Cb(f)}catch(g){}else c.push(b[d])}this.i=c.concat(b.slice(a))}};var Fc=class extends \_.Cc{constructor(){var a=\_.Ec;super();this.o=a;this.A=this.i=null;this.v=0;this.B={};this.j=!1;a=window.navigator.userAgent;0<=a.indexOf("MSIE")&&0<=a.indexOf("Trident")&&(a=/\b(?:MSIE|rv)[: ]([^\);]+)(\)|;)/.exec(a))&&a[1]&&9>parseFloat(a[1])&&(this.j=!0)}C(a,b){this.i=b;this.A=a;b.preventDefault?b.preventDefault():b.returnValue=!1}};\_.Gc=class extends \_.Q{constructor(a){super(a)}};var Hc=class extends \_.Q{constructor(a){super(a)}};var Kc;\_.Ic=function(a,b){if(a.i){const c=new yc;\_.M(c,1,b.message);\_.M(c,2,b.stack);\_.L(c,3,b.lineNumber);\_.N(c,5,1);b=new \_.zc;\_.F(b,40,c);a.i.log(98,b)}};Kc=class{constructor(){var a=Jc;this.i=null;\_.I(a,4,!0)}log(a){\_.Ic(this,a)}};var Mc;\_.Lc=function(a){if(0<a.o.length){var b=void 0!==a.i,c=void 0!==a.j;if(b||c){b=b?a.v:a.A;c=a.o;a.o=[];try{\_.Db(c,b,a)}catch(d){console.error(d)}}}};\_.Nc=class{constructor(a){this.i=a;this.j=void 0;this.o=[]}then(a,b,c){this.o.push(new Mc(a,b,c));\_.Lc(this)}resolve(a){if(void 0!==this.i||void 0!==this.j)throw Error("A");this.i=a;\_.Lc(this)}v(a){a.j&&a.j.call(a.i,this.i)}A(a){a.o&&a.o.call(a.i,this.j)}};Mc=class{constructor(a,b,c){this.j=a;this.o=b;this.i=c}};\_.Oc=a=>{var b="uc";if(a.uc&&a.hasOwnProperty(b))return a.uc;b=new a;return a.uc=b};\_.Pc=class{constructor(){this.v=new \_.Nc;this.i=new \_.Nc;this.D=new \_.Nc;this.B=new \_.Nc;this.C=new \_.Nc;this.A=new \_.Nc;this.o=new \_.Nc;this.j=new \_.Nc;this.F=new \_.Nc}ha(){return this.v}M(){return this.i}N(){return this.D}L(){return this.B}Da(){return this.C}K(){return this.A}J(){return this.o}G(){return this.j}static i(){return \_.Oc(\_.Pc)}};var Uc;\_.Rc=function(){return \_.E(\_.Qc,Ac,1)};\_.Sc=function(){return \_.E(\_.Qc,\_.Bc,5)};Uc=class extends \_.Q{constructor(){super(Tc)}};var Tc;window.gbar\_&&window.gbar\_.CONFIG?Tc=window.gbar\_.CONFIG[0]||{}:Tc=[];\_.Qc=new Uc;var Jc=\_.E(\_.Qc,Hc,3)||new Hc;\_.Rc()||new Ac;\_.Ec=new Kc;\_.z("gbar\_.\_DumpException",function(a){\_.Ec?\_.Ec.log(a):console.error(a)});\_.Vc=new Fc;var Xc;\_.Yc=function(a,b){var c=\_.Wc.i();if(a in c.i){if(c.i[a]!=b)throw new Xc;}else{c.i[a]=b;const h=c.j[a];if(h)for(let k=0,l=h.length;k<l;k++){b=h[k];var d=c.i;delete b.i[a];if(\_.mb(b.i)){for(var e=b.j.length,f=Array(e),g=0;g<e;g++)f[g]=d[b.j[g]];b.o.apply(b.v,f)}}delete c.j[a]}};\_.Wc=class{constructor(){this.i={};this.j={}}static i(){return \_.Oc(\_.Wc)}};\_.Zc=class extends \_.aa{constructor(){super()}};Xc=class extends \_.Zc{};\_.z("gbar.A",\_.Nc);\_.Nc.prototype.aa=\_.Nc.prototype.then;\_.z("gbar.B",\_.Pc);\_.Pc.prototype.ba=\_.Pc.prototype.M;\_.Pc.prototype.bb=\_.Pc.prototype.N;\_.Pc.prototype.bd=\_.Pc.prototype.Da;\_.Pc.prototype.bf=\_.Pc.prototype.ha;\_.Pc.prototype.bg=\_.Pc.prototype.L;\_.Pc.prototype.bh=\_.Pc.prototype.K;\_.Pc.prototype.bj=\_.Pc.prototype.J;\_.Pc.prototype.bk=\_.Pc.prototype.G;\_.z("gbar.a",\_.Pc.i());window.gbar&&window.gbar.ap&&window.gbar.ap(window.gbar.a);var $c=new Dc;\_.Yc("api",$c);

var ad=\_.Sc()||new \_.Bc,bd=window,cd=\_.x(\_.G(ad,8));bd.\_\_PVT=cd;\_.Yc("eq",\_.Vc);

}catch(e){\_.\_DumpException(e)}

try{

\_.dd=class extends \_.Q{constructor(a){super(a)}};

}catch(e){\_.\_DumpException(e)}

try{

var ed=class extends \_.Q{constructor(){super()}};var fd=class extends \_.Cc{constructor(){super();this.j=[];this.i=[]}o(a,b){this.j.push({features:a,options:b})}init(a,b,c){window.gapi={};var d=window.\_\_\_jsl={};d.h=\_.x(\_.G(a,1));null!=\_.D(a,12)&&(d.dpo=\_.w(\_.I(a,12)));d.ms=\_.x(\_.G(a,2));d.m=\_.x(\_.G(a,3));d.l=[];\_.J(b,1)&&(a=\_.G(b,3))&&this.i.push(a);\_.J(c,1)&&(c=\_.G(c,2))&&this.i.push(c);\_.z("gapi.load",(0,\_.y)(this.o,this));return this}};var gd=\_.E(\_.Qc,\_.Gc,14);if(gd){var hd=\_.E(\_.Qc,\_.dd,9)||new \_.dd,id=new ed,jd=new fd;jd.init(gd,hd,id);\_.Yc("gs",jd)};

}catch(e){\_.\_DumpException(e)}

})(this.gbar\_);

// Google Inc.

</script>

**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 |
| **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 |

**Concluzii**

Cunoaşterea limbajelor HTML și CSS este foarte utilă în lumea modernă, unde suntem înconjuraţi de dispozitive digitale, iar internetul face parte din viaţa noastră.

În timp ce în zilele noastre alfabetizarea se reflectă deseori în cunoaşterea elementară a domeniului IT şi a utilizării adecvate, raţionale a internetului, a web-ului şi a altor aspecte ale tehnologiei informaţiei. HTML este limbajul de marcări utilizat pentru structurarea și organizarea conținutului unei pagini web.

HTML şi CSS poate nu sunt cunoştinţe elementare, dar sunt foarte utile pentru înţelegerea așa-numitei „imagini mai largi”. De aceea este util, indiferent cu ce vă ocupaţi, să deţineţi cunoştinţe de bază ale limbajelor HTML şi CSS.

Îmbinând cunoștintele acumulate în timpul liceului privind programarea structurală, am reușit crearea unui site web. Se poate observa posibilitatea de aplicare a elementelor teoretice limbajului HTML în crearea acestui site.

Informațiile acumulate pe parcursul realizării proiectului de atestat îmi vor servi drept suport pentru studiu în cariera. Este drept ca această lucrare constituie doar o mică parte din tainele programării, dar având în vedere că acest capitol a fost aprofundat numai în clasa a XII-a, sunt de parere că obiectivul fundamental îl constituie motivația de a aprofunda singur, având la îndemână materiale specifice.

**Bibliografie**

Pentru partea de implementare:

<https://ro.wikipedia.org/wiki/HTML5>

<https://ro.wikipedia.org/wiki/HyperText_Markup_Language>

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets>

<https://tutorialehtml.com/ro/introducere-in-html/>

<http://www.drogoreanu.ro/tutorials/refhtml.php>

Pentru conținut:

<https://ro.scribd.com/document/525197813/ronaldo>

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Cristiano_Ronaldo>

<https://m.cinemagia.ro/actori/cristiano-ronaldo-571355/biografie/>

<https://www.eurosport.ro/fotbal/cristiano-ronaldo_prs27317/person.shtml>

<https://www.flashscore.ro/jucator/ronaldo-cristiano/WGOY4FSt/>