

Лабораторна робота № 1

ОСНОВНІ ЗАСОБИ РОЗМІТКИ ДОКУМЕНТА В HTML

Мета роботи – розглянути основні теги та атрибути HTML; придбати навички створення простих пов'язаних посиланнями гіпертекстових документів.

Порядок виконання роботи

1. Вивчити методичні вказівки до даної лабораторної роботи.
2. Розробити три документи, пов'язаних гіперпосиланнями, згідно варіанту завдання:
 - **Завдання 1** – розробити титульний аркуш до лабораторної роботи з гіперпосиланнями на інші завдання.
 - **Завдання 2** – розробити макет веб-сторінки (3 блоки) з використанням таблиці.
 - **Завдання 3** – виконується на базі макету завдання 2. До найбільшого блоку (блок Content) додається вміст, який містить:
 - достатній обсяг (2-3 сторінки браузера) тексту з ілюстраціями та розміткою згідно варіанту завдання,
 - таблицю з об'єднанням комірок (на базі таблиці 4 x 4), ескіз таблиці додається до звіту і затверджується у викладача.

Код має бути написаний з урахуванням вимог стандарту HTML (структура документа, синтаксис тощо). Для опису візуальних властивостей елементів документа використовується CSS (використання застарілих тегів і атрибутів HTML допускається тільки для ЛР №1).

3. Оформити звіт і здати роботу.

Варіанти завдань

Варіант 2 (Варіант 326, 316ст – 2)

Завдання 1: титульний аркуш до лабораторної роботи. Повна структура (head, body), заголовок (title) документа, змінити колір тексту за замовчанням. Додати список посилань на решту завдань, (маркери d,e,f,...). Використати наступні можливості: заголовки 2 рівня, закреслений текст, власний розмір та гарнітура тексту, напівжирний, курсив, підкреслений, вирівнювання за центром або за правим краєм.

Завдання 2:

Макет сторінки з трьома блоками – за допомогою таблиці, на всю сторінку без відступів, Header, Footer - висота у відсотках, Nav - ширина абсолютна (px).

Nav	Content
Footer	

Завдання 3: Сторінка заповнена текстом. Слід використати наступні можливості:

заголовок (title) документа (колір тексту за замовчуванням), заголовок 3 рівня (змінені гарнітура, колір і розмір тексту), вкладений список, мітки (якорі) та посилання на мітки, зображення як гіперпосилання на сторінку іншого сайту (ліворуч, висота 100 px, відступ по вертикалі), закреслений текст, виділений текст, список визначень, напівжирний, курсив, підкреслений, вирівнювання за центром або за правим краєм.

Завдання 4: таблиця 4x4 – заголовок таблиці, звичайні комірки та комірки заголовку, різне вирівнювання в комірках по вертикалі та горизонталі, мінімум 2 секції таблиці, в кожній комірці – контент. Розмітка – фонове зображення таблиці, рамка без тіней, без розділових ліній, відступ між комірками, фонове зображення комірок.

Виконання роботи

Завдання 1 (титульний аркуш)

Web-designЗавдання 2Завдання 3Завдання 4

Міністерство освіти і науки України
НАУ ім. М.С. Жуковського "ХАІ"

Лабораторна робота 1

з курсу "Веб-технології та веб-дизайн"

d. Індивідуальне завдання 1 (титулюк)
e. Індивідуальне завдання 2
f. Індивідуальне завдання 3
g. Індивідуальне завдання 4

Виконала
студентка групи З16ст
Бабич А.
Перевірів
доц. Смигович Л.

Харків—2022

Завдання 2 (макет)

Web-designЗавдання 2Завдання 3Завдання 4

Індивідуальне завдання 2

Неправильний варіант - з використанням таблиці

Nav	Content
Footer	

Ми повинні уникати використання таблиць для позиціонування елементів сторінки.
Різні елементи сторінки можна створювати за допомогою тегу `HTML div` і використовувати CSS для їх стилізації.
Таблиці слід використовувати виключно для відображення табличних даних!

Правильний варіант - з CSS Grid

NavContent

Footer

CSS Grid Layout (сітка) відмінно підходить для поділу сторінки на основні регіони з точки зору розміру, розташування, шорів та відступів між елементами сторінки. Подібно до таблиць, сітки дозволяє розташовувати елементи за стовпцями та рядками, однак CSS-сітка надає набагато більше можливостей з розмітки і є простішою у використанні ніж таблиці.

Харків—2022

Метавсесвіт

це мережа пов'язаних світів, зосереджена на соціальної взаємодії, віртуальний простір, в якому люди, їх аватари, можуть взаємодіяти між собою та іншими цифровими об'єктами за допомогою телеоперації віртуальної, доповненої або змішаної реальності.

Метавесіс – також своєрідність наступного покоління Інтернету, де люди зможуть жити та працювати не виходячи з дому. Метавесіс також має свій власний біржовий інвестиційний фонд META, який обслужує компанії, які займаються розробкою програмного, апаратного забезпечення, комп'ютерних мереж, патентів та контенту.



Аудіо та візуальне

Пристроєм для аудіо та візуального занурення у метавесвіт можуть бути як звичайний смартфон, так і окуляри (шоломи) віртуальної реальності або навіть лінзи віртуальної реальності.



Тактильно

До тактильних приладів занурення у метавесвіт можуть віднести як костюми віртуальної реальності на все тіло чи "тактильні" жилети, так окремі елементи такого костюму, наприклад, рукавички.



Рухомі доріжки

Для повного занурення у метасесвіт треба також і рухатися у ньому (коли користувач фізично рухається то і його аватар рухається). Для цього використовуються рухомі доріжки, бігові доріжки, платформи для віртуальної реальності.



На даний момент кілька компаній заявили про намір створити свої метасвіти.

Назва компанії	Назва метамасцесімі
Nvidia	Omniverse
Facebook (Meta)	Horizon Worlds (Metaverse)
Microsoft	Mesh for Teams (кооперативну метамасцесімі)
Machine Brick	Roblox
Baidu	Xinrong
ByteDance	Reworld
Animoca	The Sandbox
Decentraland	Decentraland
Epic Games	Core
Nolan Consulting	CryptoVoxels
Unity	Sorinnum Space
Mojang	Minecraft

Метасвист дозволяє відкрити нові шляхи для суцільної економіки не тільки там, де буде позначено персоналізованою рекламою, która це рече може також мати геолокаційну прив'язку до місцязнаходження споживача у метасвисті, але і там, що виробник одразу неба, приклад, електроніку та інші речі будуть мати можливість продавати свої продукти у метасвисті, а також це підрозділом до продажу у реальному світі. Продаж одразу для персоналізованої персоналізації, а також дуже популярний у приватному бізнесі для комп'ютерних ігор, а в метасвисті це буде (жваві) ще легше і на ринок знають відомі відомих брендів.

Окрім того метавесієм має новий поштовх до використання криптовалюти, *non-fungible* цифрових активів. Наприкінці 25 лютого 2021 року Decentraland оголосила про наблизився вистіп, в якій пропонує віртуальній землі за резерви \$24 м.м. Приблизно чотирирічній компанії Tokens.com Metaverse Group ділянку віртуальної землі знаходиться в районі iFashion Streets на ксипі Decentraland, Tokens.com використовує платіжні її для проведення цифрових мистецтв заохочає та пропонує віртуальною одагу для аватарів.

Взагалі, за оцінками компанії Grayscale, у найближчі кілька років річний витрати на метавеселі досягне \$10млн, і цей сектор складе сильну конкуренцію Web 2.0.

У жовтні 2021 аукціонний гім Sotheby's запустив платформу цифрового мистецтва під назвою Metaverse. На маркетплейсі пропонуватимуть ретельно відібрані NFT.

Компанія **Meta**, яка належить Марку Цукербергу, заявила про введення функції особистого простору у Horizon Worlds та Horizon Venues. Це сталося після скарги на домагання у віртуальній реальності. Пізніше метавеселі AltspaceVR також ввів меж особистого простору, які автоматично вилучені для аватарів.

У січні 2022 бренд H&M отримав власний концепт віртуального магазину метавесвіті

У лютому 2022 року у незалежній Decentraland пройшло **перше весілля**. У церемонії брали участь представник суду, свідки та близько 2 тис. гостей.

Компанія Samsung презентувала нову модель Galaxy S22 одночасно в реальному світі та у метавесесвіті у 2022 році. Фонали могли взяти участь у торгівлі в цифровій копії магазину 837X на віртуальному майданчику Decentraland.

Penep Snoop Dogg заявив про бажання перенести лейбла Death Row Records до metaverse, також він випустив альбом у вигляді NFT.

Компанія **Snap**, якій належить відомий застосунок Snapchat, планує організувати віртуальний концерт зі співачкою Дженніфер Лопес. Глядачі зможуть переділяти виступ в якості аватарів Bitmoji.

Victoria's Secret планують відкрити свої представництва у метавсесвіті. Для цього компанія подала 4 заявки на реєстрацію нових торгових марок.

У лютому 2022 JPMorgan першим з великих банків відкрив своє представництво у metaverse.

Мережа ресторанів швидкого харчування McDonald's планує відкрити власні заклади з метавесітми. Там компанія буде приймати замовлення з доставки їжі додому. McDonald's вже погодив в Білгороді з патентів та товарних знаків США 10 заводів на реєстрацію товарних знаків що стосуються віртуальних харчових продуктів та напоїв, зокрема NFT для керування віртуальним рестораном онлайн з доставкою додому.

Сейл та Дубай стануть першими містами металевесів - протягом кількох найближчих років всі урядові, соціальні, туристичні та інші сервіси будуть надаватись у металевесімі.

Література

- Chelone

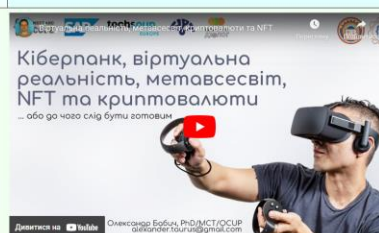
- **Першому гравцю приготуватися** (англ. Ready Player One) — науково-фантастичний роман Ернесто Клайно (2011).
- і багато інших творів різних авторів

Кино

- **Першому гравцю приготуватися** (англ. Ready Player One) — американський науково-фантастичний пригодницький фільм, знятий Стивеном Спілбергом за однойменним романом Ернеста Клайда.
- **Персонаж** (англ. Free Guy) — американський фантастичний фільм Шона Левіа.
- **Тринадцятий поверх** (англ. The Thirteenth Floor) — німецько-американський науково-фантастичний трилер 1999 року режисера Джозефа Руснока і продюсера Роланда Еммеріха.
- Словозвісна тетралогія **Матриця**.
- і багатьох інших чудових фільмів

Детальніше читайте у [Viktorii](#)

Ще більше цікавої та корисної інформації про метавсесвіт, віртуальну реальність, криптовалюти та NFT дивіться у записі вебінару мого батька.



Якщо цікаво – ось [бланк з кодом](#), який він писав в ході вебінару, а тут – [колекція створених під час вебінару NFT](#)

Завдання 4 (таблиця)

Індивідуальне завдання 4

Заголовок таблиці

1	2	3	4
11	21	31	42
22	32	43	
23			

Роботу виконано в середовищі Visual Studio Code. Використано Bootstrap 4, jQuery та Google Fonts. Вихідні коди виконаного завдання опубліковані в GitHub-репозиторії й публічно доступні за цим посиланням: <https://github.com/angelina-babych/khai-web-lab1>. «Жива» демонстрація виконаного завдання доступна тут: <https://angelina-babych.github.io/khai-web-lab1/>