

(24, 30)
Pitanja iz WD (9, 10, 34, 36, 39, 44, 57)

1. Navesti osnovne tehnologije koje se danas koriste za razvoj web stranica i korisnickog interfejsa web aplikacija

Razvoj web stranica obicno podrazumeva razvoj frontend i backend dela web stranice. Za razvoj frontend dela koristimo HTML, CSS(SASS), JavaScript(React, Angular, Vue). Za backend deo koristimo razne jezike koji obicno imaju svoj framework za razvoj web aplikacija (Java - Spring, Python - Django/Flask, PHP - Laravel, C# - ASP .NET Core, Ruby on Rails, Express...).

2. Sta je HTTP(S) i cemu sluzi?

Hypertext transfer protocol secure (HTTPS) je bezbednija verzija HTTP-a. To je protokol koji sluzi za slanje podataka izmedju web pretrazivaca i web stranice. HTTPS je enkriptovan(TLS/SSL).

3. Osnovni princip komunikacije koji se koristi kod HTTP-a. Sta su HTTP metode i koje se koriste u kojim situacijama?

Kod HTTP-a se ne pamti stanje komunikacije (stateless). Komunikacija se obicno obavlja preko porta 80. Komunikacija izmedju klijenta i host-a obavlja se putem razmene poruka (request / response). Klijent salje zahtev (request), host obradjuje zahtev i salje odgovor (response). Koju aplikaciju upotrebimo da host

Najcesce metode koje se koriste:

- GET - dobavljanje postojećeg resursa
- POST - kreiranje novog resursa. Zahtev obicno nosi podatke koji opisuju novi resurs
- PUT - azuriranje postojećeg resursa. Zahtev obicno nosi podatke koje treba azurirati
- DELETE - uklanjanje postojećeg resursa

4. Sta znače HTTP statusi u odgovoru koji server salje klijentu?

1xx: Informativni

- Zahtev primljen, obrada se nastavlja.

2xx: Uspesno (Success)

- Zahtev primljen, razumljiv je i prihvacen.

3xx: Redirekcija

- Oznacava situaciju kada su potrebne dodatne akcije na serverskoj strani da bi zahtev bio obradjen (fajlovi premesteni na drugu putanju i postavljena redirekcija).

4xx: Klijentska greska

- Zahev sintaksno nekorektan ili ne može biti izvršen. Najpoznatiji je 404 - Not Found zahtevani resurs ne postoji na serveru.

5xx: Server Error

- Server zbog interne greske nije uspeo da obavi zahtev koji je inace validan.

5. Od cega se sastoji minimalni HTML dokument?

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<meta charset="UTF-8">
```

```
<title>Document</title> - u naslovu taba
```

```
</head>
```

```
<body>
```

stateless - sistemi koji funkcionišu tako da imaju neke gde aktivno-
siti ne pamte prethodna stanja

← Ređe:

1. HEAD - slično kao GET, ali se zahteva vraćanje samo zaglavlja odgovora, bez samog sadržaja resursa

2. TRACE - omogućava da se prate "skokovi" po mreži - putanja preko koje se obavlja komunikacija

3. OPTIONS - omogućava da se dobije informacija o tome šta server može da obavi

</body>
</html>

6. Koje su prednosti koriscenja novouvedenih semanticki pojacanih tagova u HTML5 u odnosu na opste elemente div i span?

Prednost je u tome sto mozemo jasno da ukazemo da je nesto sekcija tagom <section> ili da naznacimo da je nesto clanak sa <article> ili da dodamo header/footer sa <header>/<footer>. prednosti koriscenja novouvedenih semanticki pojacanih tagova u HTML5 u odnosu na opste elemente div i span : jasnije definišu značenje delova dokumenta (semantika). <nav>, <article>, <aside>, <section> <aside> <footer> <summary> <figure>...

7. Sta se tipicno smesta u head element HTML-a?

Obicno se smestaju meta, script, link i obavezni title tag.

8. Koje su klucne razlike izmedju blok i inline elemenata u HTML-u? Navesti primere obe grupe elemenata?

Blok elementi uvek pocinju na novoj liniji i zauzimaju celu slobodnu povrstinu. Na primer div, table, li, hr,fieldset. Inline elementi ne krecu na novoj liniji i zauzimaju samo onoliko mesta koliko je neophodno. Npr button, a, cite, b

9. Koji su najcesce korisceni elementi za organizovanje tekstualnog sadržaja?

<cite>, <q>, <blockquote>, <code>, <sup>, <sub> <h1> <h2>... <p>

10. Kako se formiraju veze (linkovi) izmedju sadržaja na web-u?

a opšti oblik linka
Može biti i link na lokalni element unutar tekućeg dokumenta, u tom slučaju href atribut sadrži adresu oblika #ID. Element na koji se linkujemo mora imati id atribut sa datom vrednošću. verovatno najvažniji element u HTML-u • omogućava povezivanje sadržaja u različitim dokumentima.

11. Koji element se koristi za prikaz slika u HTML-u? Pojasniti namenu pojedinih atributa?

Koristi se tag. Može da ima vise atributa, ali glavni su src, sto predstavlja putanju do slike i alt sto je opis slike u slucaju da ona ne može da se ucita.

12. Cemu služi canvas element?

<canvas> služi kao prostor na kome je moguće dinamički iscrtati sadržaj. Iscrtavanje na canvasu se obavlja skriptovima. Vrlo pogodan za iscrtavanje različitih grafikona.

13. Koji formati slika se najcesce koriste na web-u. Koje su razlike izmedju njih?

Formati koji se najcesce koriste su JPEG, GIF, PNG. Kod JPEG slika dolazi do kompromisa kvaliteta, ali su zato manje velicine. PNG ima lossless kompresiju i takodje podrzava transparentnost. GIF služi za neki animirani sadržaj.

14. Koji format se koristi za prikaz vektorske grafike na web-u. Koje su prednosti ovakvog prikaza slika?

SVG - Scalable Vector Graphics. Striktno i nije deo HTML-a, vec XML notacija za zapisivanje vektorskih crteza. Vecina programa za vektorsko crtanje (Illustrator, Corel...) danas podrzava snimanje u SVG format. Svg - od verzije HTML 5 u dokument je moguće dodati svg tag koji služi kao kontejnerski element za ostale elemente iz SVG specifikacije. U poslednje vreme intenzivno se koristi za ikonice, elemente interfjesa i sl. Pošto su vektorska grafika skalabilna, možete imati vrlo male veličine datoteka bez obzira na to koliko će te slike možda biti potrebne za prikazivanje.

15. Kako se obezbedjuje podrška za audio u HTML-u?


```

<audio>
  <source src="horse.ogg" type="audio/ogg">
  <source src="horse.mp3" type="audio/mpeg">
</audio>

```

Audio tag. Dodat u HTML 5 kao standardni element za audio kontrole. Cilj je izbjeći potrebu korišćenja različitih plug-in playera za reprodukciju audio zapisa. Skup podržanih atributa: autoplay, controls, loop, muted, preload, src...

16. Kako se obezbeđuje podrška za prikaz video sadržaja u HTML-u?

Video tag. Dodat u HTML 5 kao standardni element za reprodukciju video zapisa kontrole. Cilj je izbjeći potrebu korišćenja različitih plug-in playera za reprodukciju video zapisa. Podržana su tri formata video zapisa. MP4, WebM, i Ogg.

MP4 = MPEG 4 sa H264 video kodiranjem i AAC audio kodiranjem.

WebM = WebM sa VP8 video kodiranjem i Vorbis audio kodiranjem

Ogg = Ogg fajlovi sa Theora video kodiranjem i Vorbis audio kodiranjem

17. Kako se prikazuju tabele u HTML-u? Koji elementi obezbeđuju formiranje tabela?

Nekada korišćene kao osnovno sredstvo za raspoređivanje sadržaja na stranicama. Danas se koriste prvenstveno za svoju prirodnu namenu - prikaz podataka u tabelarnom formatu. U osnovnom obliku UVEK formiraju matricu ćelija.

Osnovni tag <table>. U najjednostavnijoj verziji table element može sadržati samo redove.

tr - red tabele, th - ćelija zaglavlja tabele, td - ćelija tabele sa podacima, td i th se ne bi smeli pojaviti van tr elementa. Danas se radi bolje organizacije i lakšeg stilizovanja često koriste i thead, tbody, tfoot elementi.

18. Kako se kreiraju tabele složenijeg formata (ne proste nxm matrice)?

Modifikacijom atributa ćelija ili redova moguće je stvoriti proizvoljno složenu strukturu tabele. Koristimo border, thead, tfoot, tbody...

Kada je neophodno spojiti ćelije tabele, kako bi se dobila složenija struktura od proste matrice koriste se dva atributa: * za spajanje ćelija preko više kolona colspan = za spajanje ćelija preko više redova rowspan

19. Čemu služi HTML element form?

Neophodne da bi se obezbedila mogućnost unosa podataka korisniku. Bez njih ne bi mogle postojati web aplikacije. FORM element je "kontejner" u koji se smestaju različiti tipovi polja za unos podataka. *Vidhiva su atributi samo unutar <form>*

20. Opisati najcesce koriscene oblike input elementa i čemu služi type atribut?

Svi elementi za unos podataka treba da imaju name atribut, jer je to naziv parametra koji se šalje serveru, dok je vrednost tog parametra ono što korisnik unese. Input - opšti element za unos, ponasanje se menja u zavisnosti od vrednosti type atributa. Type atribut govori koji tip inputa da se prikaze. Postoje razni oblici, na primer button, checkbox, date, email, file, image, radio, reset, search... *text* `<input type="text" name="ime">` *ako nemamo name, uopisat ce neke uociti na ceplap*

21. Namena i razlike izmedju button, submit i reset tastera u formi?

Ako atribut type nije postavljen, default je submit atribut koji jednostavno šalje podatke forme na server. Reset vraća sve kontrole na početne vrednosti. Button nema default ponasanje, preko js mozemo da dodelimo neko ponasanje onclick.

22. Kako se obezbeđuje mogućnost slanja fajlova prilikom slanja podataka iz forme?

Tako što koristimo <input> sa atributom file. Bice kreiran button koji ce omogućiti kacenje fajla sa racunara korisnika koji se dalje šalje na server preko forme ili preko File API.

23. Kako se obezbeđuje mogućnost slanja vecih blokova teksta iz forme?

Tako što koristimo <textarea>. Velicinu mozemo da menjamo preko atributa rows i cols. Maximalnu duzinu unetih karaktera menjamo preko maxlength.

24. Sta je CSS i čemu služi, kako se obezbeđuje izbor elemenata na koje se stil primenjuje?

CSS je jezik za opisivanje izgleda dokumenata napisanih u mark-up jeziku kao što su HTML ili XHTML. Pošto CSS-a se koristi da bi se opisali izgled i izgled elemenata na stranici.

Cascading Style Sheets. Služi za stilizovanje web stranice. Izbor elemenata se vrši preko različitih selektora. Mozemo da koristimo * da bi primenili stil na sve u html-u. Mozemo da koristimo imena tagova, ili da dodelimo klasu elementima ili id. Takodje mozemo da pristupimo necemu unutar neceg preko >.

25. Vrste CSS selektora?

Postoje obicni selektori (klasa, ime, id). Kombinovani (selektuju se na osnovu specificne veze izmedju elemenata). Pseudo-klase (elementi u odredjenim stanjima). Pseudo-elementi (primena stila na deo elementa). Attribute selektori (selektuju se na osnovu atributa ili vrednosti atributa)

26. Sta je box model?

Svaki element mozemo da posmatramo kao kutiju. U sustini postoji prvo sam sadrzaj koji oko sebe ima padding, a padding oko sebe ima border, a border oko sebe ima marginu. - koliko nam treba da elementi budu razmaknuti od sebe

27. Sta su selektori za potomke i pseudo-selektori, cemu sluze? Navesti neke primere.

* Selektori za potomke selektuju decu elementa preko >. Obicno se koristi za primenu nekih specificnih stilova za deo elementa ili kod tabela za promenu na primer svakog drugog elementa. Na primer `div > p { color: yellow; }` ili `p:nth-child(2) { background: red; }`. Pseudo selektori selektuju elemente u odrednim stanjima. Najcesce je to :hover, koji kada misem predjemo preko elementa registruje se dogadjaj. Na primer `a:hover { background-color: yellow; }`

28. Razlike izmedju apsolutnih i relativnih mera u CSS-u?

Apsolutne mere, tipa px su fiksirane i uvek ce biti iste velicine. Ne preporucuje se za koriscenje generalno zbog mobile responsive. Relativne mere su relativne u odnosu na razlicite stvari, to su em, rem, vh, vw...

* 29. Osnovni tipovi pozicioniranja elemenata? Koje su razlike izmedju njih?

Position atribut moze biti static, relative, fixed, absolute i sticky. Static je default i on nije pozicioniran u nekom specijalnom smislu i uvek se pozicionira kako stranica ide. Relative je slican kao static, samo sto moze da se menja pozicija primenom left, right, top, bottom. Fixed se obicno koristi za navbar jer on uvek stoji u mestu bez obzira na scroll. Absolute je relativan u odnosu na svog roditelja i obicno je tesko da se koristi. Sticky ima osobine kao relative i fixed u zavisnosti od scrolla.

30. Kako je omogucena animacija sadržaja koriscenjem CSS3?

Koristimo animation osobinu u css. Ali to nije dovoljno vec moramo da namestimo i @keyframes. Sub osobine animation su animation-name, duration, delay, count, timing, direction...

```
p {
  animation-duration: 3s;
  animation-name: slidein;
}
```

```
@keyframes slidein {
  from {
    margin-left: 100%;
    width: 300%;
  }
```

```
to {
  margin-left: 0%;
  width: 100%;
}
```

* navode se kada je potrebno da se stil primeni na neke potomke određenog elementa. Postoje dva oblika:
1. `ul li { ... }` - selektuje sve li elemente koji su potomci ul elementa, bez obzira da li su direktni potomci ili dalje ulazeni
2. `ul > li { ... }` - selektuje samo one li elemente koji su direktni potomci ul elementa

Selektor definiše na koji elementi (ili elemente) se primenjuje pravila navedena u bloku deklaracija
`body { color: black; padding: 1em; }`
↓ selektor ↓ property ↓ value ↓ blok deklaracija

Adrijan Lazić

* - UX je nekad direktno vezan za UI - drag-and-drop ovladavanje -
dobar UX
- UX nekad nije vezan direktno za UI -
lazu signor - dobar UX

UX - proces neobavezne interakcije korisnika i određenog sadržaja digitalnog i analognog formata. To je korisnički doživljaj vašeg web sajta ili aplikacije. UX dizajneri određuju kako će UI izgledati, ponašati se i funkcionirati. Korisnici, uključujući vas, dobro opredjeljujući poimanje i prepoznavanje onoga što UX dizajn uspešno

31. Sta je responsive design web stranica i koje tehnike se koriste da se on postigne? Tehnike su media queries, koricenje CSS biblioteke i frameworka, koricenje nekih svojstava tipa grid ili flexbox... Takođe postoji mobile first design.

32. Sta su media-queries? Kako se koriste? To je nacin da se pravila u CSS primene samo na uređaje koji su određene visine ili širine. Koriste se tako što se postavljaju breakpointi za max ili min width ili height, zavisi sta zelimo da postignemo i onda kada prozor web stranice dodje do te tacke primene se pravila koja smo stavili.

33. Koje su najcesce koricene CSS frameworki? Bootstrap, Foundation, Materialize, Tailwind, W3.

34. Kako se koristi grid-layout (12-column grid) u CSS frameworkima? To je dvodimenzionalni sistem i najnapredniji je za pozicioniranje sadržaja. Grid layout sadrzi roditelja i decu. Postavlja se sa display: grid; Problem je sto mnogi stariji browseri ne podrzavaju ovaj layout.

35. Sta su i cemu sluze SCSS/SASS? Syntactically Awesome Stylesheet. Pre-processor za CSS. Smanjuje se repeticija zbog varijabli, ugnjezana pravila, importi, nasledjivanje...

36. Sta je UX i kakva je njegova uloga u prihvacenosti web sadržaja. Korisničko iskustvo (UX) - osećanje koje korisnik ima tokom korišćenja veb sajta

korisnički interfejs (UI) - kako korisnici intereaguju sa stranicom, predstavlja dizajn, prezentaciju i egzekuciju elemenata koji čine veb stranicu

UI - konzistentnost funkcionisanja i izgleda>> ako postoji narandžasto dugme koje ima funkciju registracije na jednoj strani, onda na svim ostalim stranim treba da ima istu funkcionalnost

UX - konzistentne kontrole će učiniti da se korisnik oseća pouzdano i komforno i da ima osećaj da bolje poznaje funkcionisanje vašeg sajta; konzistentnost smanjuje kognitivno opterećenje korisnika, tako da će biti kraće vreme „učenja“ sajta

37. Kakva je veza izmedju UX i UI? UX je osećanje koje korisnik ima tokom koricenja veb sajta. UI je kako korisnici intereaguju sa stranicom, predstavlja dizajn, prezentaciju i egzekuciju elemenata koji cine veb stranicu.

38. Koje osnovne principe treba da ispostuje web sadržaj koji je orijentisan ka korisniku?

- lakoća snalazenja - kako korisnici razumeju strukturu stranice? Kako navigiraju kroz stranice? Da li lako dolaze do sadržaja?
- efikasnost - korisnici ocekju informaciju momentalno, odnosno sajt mora imati lako citljive informacije na pravom mestu
- lakoca pamcenja - prva poseta sajtu od strane korisnika predstavlja njegovo novo iskustvo - nas sajt treba da ima neku konzistentnost sa ostalim stranicama koje je korisnik prethodno posetio
- greske - eliminisati nase greske na sajtu, a pomoci korisniku da on ne pravi greske (tooltips, feedback npr. „CapsLockon“) - ukoliko se greska ipak dogodi pozeljno je napraviti njeno lako otklanjanje (undo)

UI elementi: • unutra / poruke - tekstualna poruka, poruka za unos datuma, padajuće liste, driftni... • nalaganje - sidebar, pretraga, side bar, modali, ikonice... • deševne sadržaja - friend list, invite friends, follow dugme, share • informacije - tekstualni sadržaj, info poruke / prozori, nalaganje, ikonice, progres bar, modalni prozori

- * korisnici uvek moraju da znaju gde se trenutno nalaze na sajtu -- Naslov u glavu mora da govori namerni aktivni link i navigaciju u odnosu na ostale yasniji naslovi a ako postoji linije nivoa hijerarhijske sadržaja sajta onda u izob. "breadcrumb trails"
- * 39. Koje su preporuke za upotrebu boja i fontova na web sadržaju? navesti neke primere dobrih praksi?

Najbolje je izbegavati koriscenje obojenog teksta. Sto manje velikih slova, underline, bold itd. Konzistentna visina izmedju reci itd. Sto se tice boja, postoje kompleksna objasnjenja i razni saveti za upotrebu boja. U zavisnosti od zemlje u kojoj ce biti posjecivan sajt, takodje od tipa websajta, teme... Ne treba mesati previse boja i treba sadrzaj da bude konzistentan. Izdrzljivo za trecku, zeleno za usmeno, plavo za info...

40. Koja je uloga navigacije na web sajtu? Navesti primere kako organizovati funkcionalnu navigaciju? breadcrumb su posledno korisni korisniku kada ne doližu na naš sajt preko linka stranice
- Uloga navigacije je da obezbedi linkove ka svim bitnim delovima sajta, a po mogucnosti da prilikom mobile view da se pretvori u meni koji se aktivira na klik. 'crtez mog sajta'

41. Sta su Call to actions (CTA) → koncipirana boja da uteruje korisniku da oge To je prompt na sajtu koji kaze korisniku da treba nesto da uradi. Sign Up ili Buy Now, button ili hyperlink. Na ome Bitno da bi korisnik znao korake da odradi sta zeli. poraznacija boja = poboljšavaju koje u nama

- * 42. Navesti neke osnovne trendove koji se koriste na modernim web stranicama.
- Retro fontovi, scroll animacije, horizontal scrolling, dosta multimedije, prilikom skrola otkriva se sadrzaj, tipa apple.com, jako popularne cartoon ilustracije... JS stada u skrivenim jezike koji se isključuju u browser-u interaktivnošću

- flat design
- minimalizam
- velike pozadinske slike
- korisnički iskustvo kao centralna ideja
- dizajn sa jednom stranicom i beskonačnim listanjem
- PRISTUPAČNOST, PRILAGODLJIVOST I UPOTREBLJIVOST

43. Sta je JavaScript i koja mu je osnovna namena?

Sintaksa je slicna Javi, nema tipove podataka, nema kreiranja novih klasa, sistem dogadjaja. Moze da se koristi za front i back(node.js). Preko js mi dinamcki updateujemo content... da odalimo request ka serveru

44. Sta je AJAX i sta je moguće pomocu njega izvršiti iz JavaScripta?

Asynchronous JavaScript And XML, dozvoljava da se stranice asinhrono osveze tako sto razmenjuju podatke sa web serverom iza scene. Znaci mozemo da menjamo sadrzaj bez da ucitavamo opet. Na link, pozivanje gnuje

45. Koji su osnovni elementi za kontrolu toka u JS?

if, while, switch, for... if else, switch, for, while, do while, break, continue

46. Operatori == i === slicnosti i razlike u JS?

Slicnost je to sto oba operatora sluze za proveru jednakosti, ali == transformise operande u isti tip pre komparacije. === proveru i tip, tj ne transformise nista.

47. Opisati kako se mogu definisati funkcije u JS?

Mogu se definisati sa keyword function pa telo. Moze da bude anonimna i mogu biti arrow functions.

- * 48. Sta su callback funkcije u JS?

Callback(high-order) funkcije su funkcije koje se prosledjuju drugim funkcijama (nazovimo tu drugu funkciju drugaFunkcija) kao parameta. Onda se callback poziva (ili izvrsava) u toj drugojFunkciji. Callback funkcija je u sustini sablon (pattern) koji predstavlja resenje za neki problem. Stoga koriscenje callbackfunkcije je poznato i kao callbackpattern

49. Da li funkcije mogu biti prosledjivane prilikom poziva drugih funkcija?

Mogu

објекти: 1. уграђени - део самог JS језика + сви они објекти којима можемо да приступимо зато што нам је конфегурација у браузеру извршавамо browser.
2. кориснички дефинисани - се креирају објекти објектом, JSON синтаксом, позивом конструктора

* 50. JavaScript објекти - шта су како се користе и како их је све могуће креирати?

Објекти су као variables али могу садржати више вредности, користе се по принципу name value. Можемо их креирати као literale, kao konstruktore, object.create ili class. *struktura palofoka*

* 51. Sta je DOM i cemu se preko njega pristupa iz JavaScripta?

Document Object Model. Definise HTML elemente kao objekte, osobine svih html elemenata, metode za pristup njima i događaje svih elemenata. Pristupamo sadržaju iz htmla. *Kada se koristi uzmima, browser*

* 52. Sta su anonimne funkcije? Navesti neki primer kada se one koriste? *Kreiraju document objekte, kao i objekte za dom elemente na stranici.*
Anonimne funkcije su funkcije bez imena, one su sacuvane u promenljivoj. Zovu se pozivom varijable. Koriste se na primer kada nam treba neko izvršavanje koda na jednom mestu i nikada vise. Na primer

```
var x = function (a, b) {return a * b};  
var z = x(4, 3);
```

* 53. Sta je ES6? Navesti neke od najbitnijih izmena u odnosu na prethodni standard?

ECMAScript 6 ili ECMAScript 2015 je druga velika revizija JS. Dodato je let, const, arrow functions, class, promise, array.find()...

* 54. Sta je "arrow function" notacija?

Arrow funkcija nema argumente, nije pogodna za call, apply i bind metode, ne može se koristiti kao konstruktor ali je dosta čistije i preferiran način za pravljenje većine funkcija u npr React.

55. Cemu služi destrukuiranje?

Pojam podrazumeva "izvlačenje" podataka iz strukture podataka (objekat ili niz) i pravljenje novih manjih struktura kojima se dodeljuju vrednosti na osnovu "izvucenih" podataka.

56. Kako se koristi spread operator?

Koristi se da bi unpackovali npr array. Koristimo ovako:

```
let greetings = "hello";  
let chars = [...greetings];  
console.log(chars);
```

* 57. Kako se obezbeđuje podrška za razvoj koda u modulima?

- na nivou jezika je sada ugrađena podrška za upotrebu modula, što omogućava definisanje komponenti u sopstvenim fajlovima.

- Ostvaruje se pomoću export i import ključnih reči

* 58. Sta je osnovna ideja korišćenja Promise objekata?

Promise ima neko od tri stanja: pending, fulfilled ili rejected. Predstavlja zavrsetak asinhronne operacije i njen rezultat.

59. Sta je SEO i zašto je znacajno posvetiti vreme i ovom problemu?

Search Engine Optimization. Kvalitet saobraćaja, kolicina saobraćaja, rezultati. Znacajno je jer je bitno da se nas sajt naravno uz relevantnu pretragu pojavi u google search na prvoj ili eventualno drugoj strani. Postoje naravno i opcije placen advertising, social media... ali je uglavnom najbitniji SEO.

60. Navesti neke osnovne principe za poboljšanje vidljivosti sajta?

Dodavanje meta tagova sa preciznim opisom svake stranice, ponavljanje ključnih reci kroz tekst, dodato tweet like share itd. Pozeljno je imati link do svake stranice, drop down meni treba biti u htmlu, lako dostupne glavne stranice. Kvalitet je jedinstvenost sadržaja, mapiranje sajta, dodatni opisi slika, azuriranje, promocije

⑨. наслови `<h1>...<h6>`

↑
имати → поднаслов првог нивоа..

• параграф (пасус) `<p>`

• `br` - нови ред `
`

- додати `ol` - order list ``
`ul` - unordered list

⑩. а - општи облик линка `/a>`

• `href` је обавезан атрибут - адреса садржаја на који линк води, може се задати као апсолутна и релативна путања

• може бити и линк на локални елемент унутар текућег елемента, а у том случају `href` атрибут садржи адресу облика `#ID`. Елементи на које се линкује мора имати `id` атрибут са датом вредношћу

⑫. Постоје три основне врсте селектора

1. елемент селектори - дајују на све елементе одређеног типа примарни градивни елементи за израду сајта `body`, `padding` у `body`-у...
`background-color: #363636; (rgb)`
`padding: 10px;`

2. `id` селектори - најуни, најмањи број елемената, јединствен и симболизује само 1 елемент, садржи знак `#` на почетку селектора
`<div id="container">...</div>`
`#container {`

`background-color: #363636;`
`padding: 10px;`

3. `class` селектор, - најчешћи, проналазе елементе који садржи назив класе који одговара њом селектору. Садржи знак `.` на почетку

`<p class="center no-margin">...</p>`
`<div class="no-margin">...</div>`
`.center {`
`text-align: "center";`
`no-margin {`
`margin: 0;`

⑬. Апсолутне израћавају величину у задатим мерним јединицама, најчешће `px`, `em`, `ex`, `vh`, `vw`, `min`. Релативне јединице мора израћавају величине у односу на неке референтне вредности. Најчешће се користе `%`