



Egipt

LUCRARE PENTRU ATESTAREA COMPETENȚELOR PROFESIONALE IN INFORMATICA

Elev :

Profesor îndrumător :

Sesiunea : mai 2018

Cuprins:

1.Motivul alegerii temei pag. 3

2.Structura aplicatiei pag. 4-7

3.Detalii tehnice pag. 7-8

4.Despre html pag. 9-11

5.Resurse de hard si soft pag. 12

6.Modalitati de utilizare pag. 13

1. Motivul alegerii temei

Citind multe carti si urmarind multe documentare am ajuns la concluzia ca Egiptul ascunde multe secrete , secrete ce ii fascineaza pana si pe marii oameni de stiinta.

Am ales aceasta tema pentru a prezenta frumusetile acestei tari , istoria , politica s.a. aspecte legate de aceasta tara.

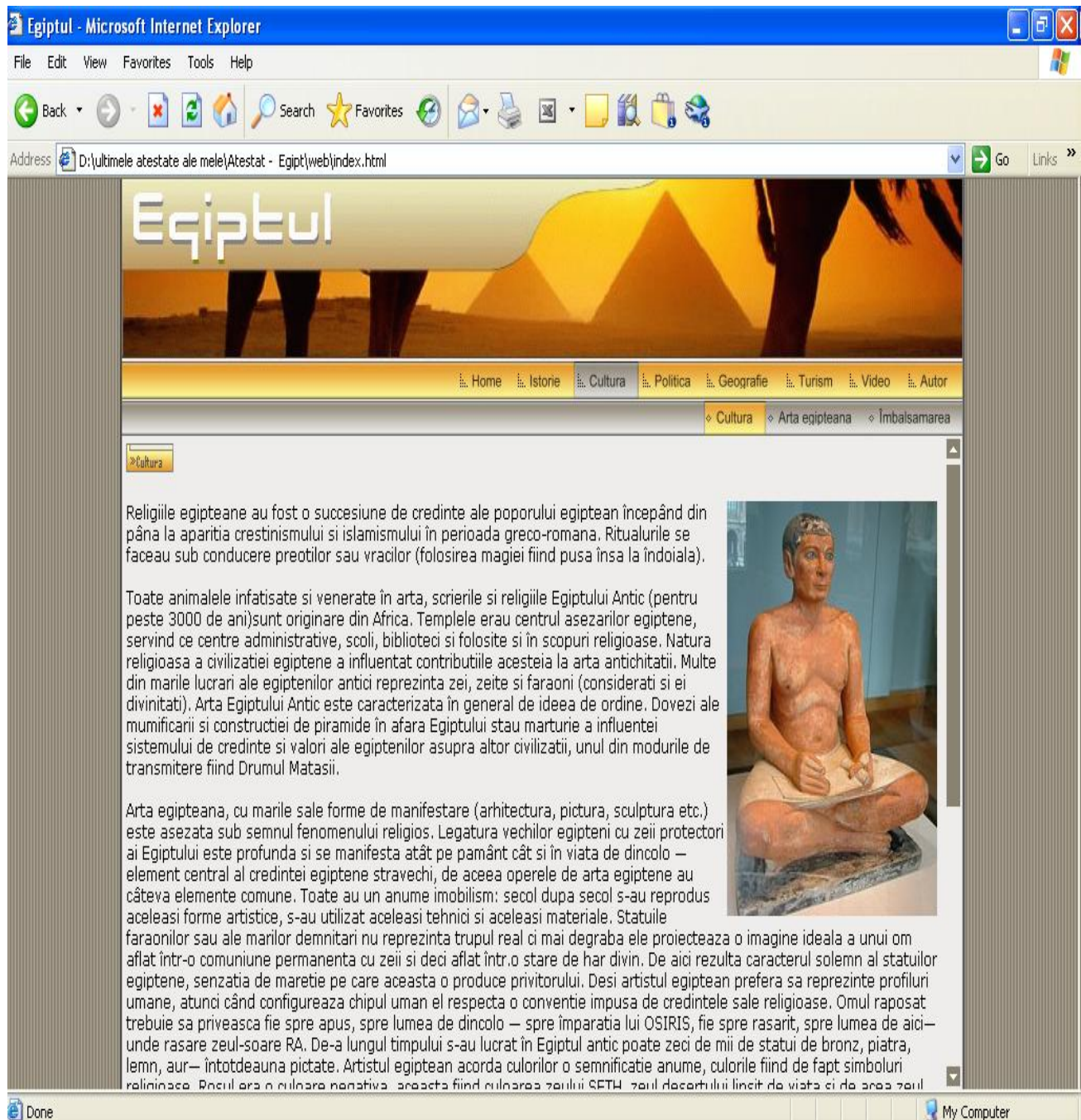
Un alt motiv care m-a determinat sa aleg aceasta tema il constituie vizita mea in Cairo in urma cu 3 ani. Am realizat acest proiect din dorinta de a starni curiozitatea fata de fascinatul Egipt tuturor persoanelor care utilizeaza programul meu.

2. Structura aplicației

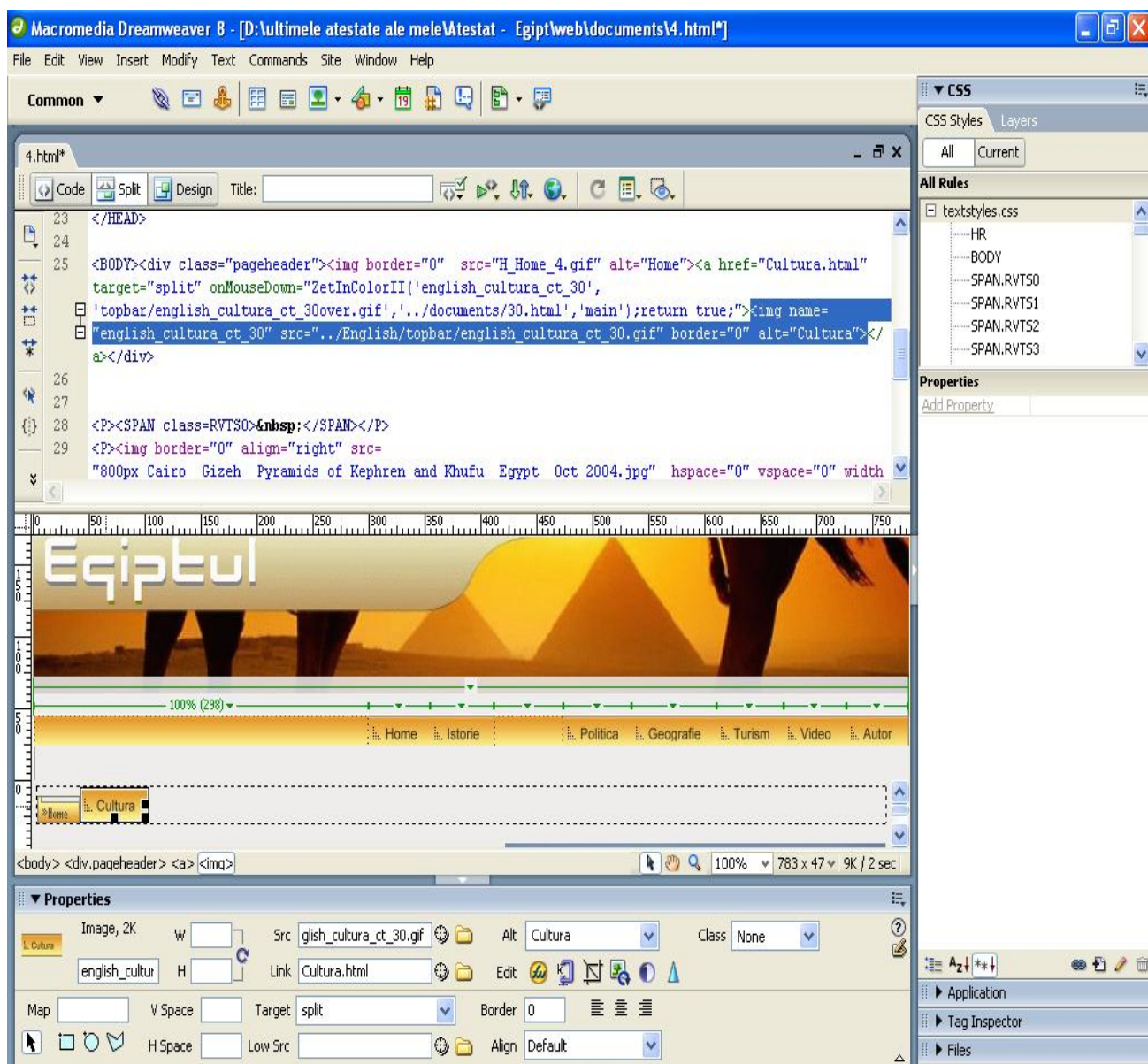
Programul contine o forma principala alcatuita din mai multe butoane precum:

- Categoria **Istorie** contine linkuri spre alte subcategorii precum : Epoca predinastica, Epoca thrinita, Imperiul vechi , dinastia a XVII etc, subcategorii care contin diferite informatii si imagini.
- Categoria **Cultura** contine informatii despre arta si cultura egipteana.
- Categoria **Video** contine un film care prezinta pe scurt frumusetile Egiptului.
- Categoria **Turism** contine 2 dintre cele mai atractive obiective turistice (Sfinxul si Piramida lui Keops).
- Categoria **Politica** contine informatii despre politica statului precum si scurte inforamtii despre presedinti.
- Categoria **Autor** afiseaza autorul proiectului.

LICEUL TEHNOLOGIC “ION NISTOR” VICOVU DE SUS
ATESTAT LA INFORMATICĂ – Egipt – PREZENTARE PROIECT



LICEUL TEHNOLOGIC "ION NISTOR" VICOVU DE SUS
ATESTAT LA INFORMATICA – Egipt – PREZENTARE PROIECT



3. Detalii tehnice

Codul sursa al primei pagini , index.html:

```
<html>
<head>
  <title>Egiptul</title>
  <meta name="atestat"
    content="atestat informatica">
  </head>

<frameset cols="*,800,*" framespacing="0" border="0" frameborder="0">
  <frame name="left" src="English/left.html" scrolling="no" frameborder="0"
marginwidth="0" marginheight="0">
    <frameset rows="145,24,*" framespacing="0" border="0" frameborder="0">
      <frame name="topbar" src="English/topbar.html" marginwidth="0"
marginheight="0" noresize scrolling="no">
        <frame name="split" src="English/Home.html" noresize marginwidth="0"
marginheight="0" scrolling="no">
          <frame name="main" src="documents/4.html" border="0"
marginwidth="0" marginheight="0" >
            </frameset>
          <frame name="right" src="English/right.html" scrolling="no"
frameborder="0" marginwidth="0" marginheight="0">
            <noframes><body>
Home<br>
&nbsp; &nbsp; &nbsp; <a class=RVTS12 href="documents/4.html">Home</a> <br>
Istorie<br>
&nbsp; &nbsp; &nbsp; <a class=RVTS12 href="documents/24.html">Istorie</a> <br>
&nbsp; &nbsp; &nbsp; <a class=RVTS12 href="documents/25.html">Epoca
predinastica</a> <br>
&nbsp; &nbsp; &nbsp; <a class=RVTS12 href="documents/26.html">Epoca
thinita</a> <br>
```

LICEUL TEHNOLOGIC "ION NISTOR" VICOVU DE SUS
ATESTAT LA INFORMATICĂ –Egipt – PREZENTARE PROIECT

 Imperiul
Vechi

 Prima perioada
intermediara

 A II-a perioada
intermediara

 Dinastia a XVIII-
a

Cultura

 Cultura

 Arta
egipteana

 <a class=RVTS12
href="documents/43.html">Îmbalsamarea

Politica

 Politica

 <a class=RVTS12
href="documents/32.html">Presedinte

Geografie

 <a class=RVTS12
href="documents/33.html">Geografie

 Assuan

 <a class=RVTS12
href="documents/35.html">Alexandria

 Cairo

 <a class=RVTS12
href="documents/37.html">Hurghada

 Suez

Turism

 Keops

 Sfinx

Video

 Video

Autor

 <a class=RVTS12
href="documents/46.html">Autor
</body></noframes>

</frameset>

</html>

Codul sursa de mai sus incarca in fisierul index.htm pe post de frame-uri alte fisiere html din directorul /documents al atestatului.

3. Despre HTML

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.

Specificatiile 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 metadata 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.

Metadatale 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 să fie tratate asemănător cu documentele 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 email. Majoritatea aplicațiilor de email folosesc un editor HTML încorporat pentru compunerea email-urilor și un motor de prezentare a email-urilor de acest tip. Folosirea email-urilor HTML este un subiect controversat și multe liste de mail le blochează intenționat.

Elementele de marcare

Mai jos sunt tipurile de elemente de marcare în HTML:

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

```
<h1>Fotbal</h1>
```

Direcționează 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:

îngroșat

Va afișa textul "îngroșat" cu litere groase, aldine. Notă: Html a început 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-weight: 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 când 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:

**Wikipedia
Românească**

Va reda Wikipedia românească ca hiperlink către un URL specificat.

- 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.

Ceilați marcatori spun browserului ce obiecte să redea sau ce funcții să execute.

4. Resurse de hard și soft necesare

Siteul a fost realizat cu ajutorul a mai multe programe precum macromedia dremweaver, flash mx2004 si swish max , Microsoft paint , adobe photoshop 9 . Cerințele de sistem ale programului nu sunt exagerate.

Resurse minime :

1) Hardware :

- *Procesor (CPU) : 500 MHz +*
- *Memorie (RAM): 1 GB*
- *Spațiu liber pe hard-disk : 30 MB*
- *Monitor :1024*768*
- *Un browser oarecare: Internet explore ,Mozilla, Opera*

2) Software :

- *Sistem de operare : Windows XP*

Resurse recomandate:

1) Hardware :

- *Procesor (CPU) : 1000 MHz +*
- *Memorie (RAM): 128 MB*
- *Spațiu liber pe hard-disk : 30 MB*
- *Monitor : VGA 32-bit color (1024x768)*
- *Un browser oarecare: Internet explorer ,Mozilla*

2) Software :

- *Sistem de operare : Windows XP*

5.Modalități de utilizare

Utilizarea programului este foarte simpla. Printr-o simpla apasare a click-ului stanga al mouse-lui pe unul din butoanele proiectului puteti ajunge la informatia dorita. Link-urile din partea stanga a paginii va ofera acces la toata informatia cuprinsa in site.

Lansarea se realizeaza accesand fisierul index.html.

*Programul ajuta la imbogatirea
cunostintelor despre Egipt .*