

Praktische opdracht

HTML/CSS

PTA: PO1in E: Architectuur

In deze praktische opdracht gaan jullie een website maken waarin een aantal vaardigheden van HTML en CSS terug komen. De inhoud van de website gaat over de architectuur van de computer (uit welke onderdelen bestaat de computer, hoe werken ze, ...). De opdracht mag met zijn 2en gemaakt worden.

De opdracht

Hieronder staat per pagina wat er in moet staan aan inhoud en HTML/CSS code.

We hebben een 'oude' computer open geschroefd en deze staat ik lokaal z126 (als je in lokaal n202 werkt zal de docent ervoor zorgen dat deze af en toe daar zal staan). Maak er een foto van zodat je die in je website kunt gaan gebruiken.

Hoofdpagina (index.html):

Op de hoofdpagina staat bovenin het scherm een titel, daaronder een paragraaf met de uitleg waar de website over gaat. Onder deze uitleg maak je een lijst met de volgende verschillende soorten computers: mainframe (1), supercomputer (2), servers (3) en embedded systems (4). Bij de verschillende soorten computers leg je uit wat het is en waar het voor gebruikt wordt.

Hieronder maak je een titel met de naam "Personal computer" waaronder de foto komt die je gemaakt hebt van de computer op school. Dit plaatje moet 'areas' hebben die aanklikbaar zijn zodat je naar een bepaalde pagina gestuurd wordt zodra je op dat gebied van het plaatje klikt.

De verschillende gebieden in het plaatje zijn:

moederbord (bij het klikken in dit gebied ga je naar pagina 1, zie hieronder)

cpu (bij het klikken in dit gebied ga je naar pagina 2, zie hieronder)

geheugen (bij het klikken in dit gebied ga je naar pagina 3, zie hieronder)

harde schijf (bij het klikken in dit gebied ga je naar pagina 4, zie hieronder)

connectoren (bij het klikken in dit gebied ga je naar pagina 5, zie hieronder)

Onderaan heb je een tabel staan met 1 rij en 2 kolommen. In de linkerkolom zet je een link naar de pagina over het besturingssysteem en in de rechter kolom zet je een link naar de pagina over communicatie en netwerken.

Pagina 1:

Bovenaan de pagina staat de titel "Moederbord" waaronder je in een paragraaf uitlegt wat het moederbord is en wat het doet.

Daaronder leg je op deze pagina de volgende begrippen uit. Maak gebruik van plaatjes.

Begrippen: bus (5), chipset (communicatie) (6), bus arbiter/controlbus (7) en klok (8).

Deze pagina (net als alle andere behalve de hoofdpagina) bevat een 'menutje' (zie Learnbeat → .3 HTML5 → 3.3 CSS3 → Theorie → 10 Een menu in HTML en CSS) waarin de links naar andere pagina's staan.

Pagina2:

Bovenaan de pagina staat de titel “Central Processing Unit” waaronder je in een paragraaf uitlegt wat het CPU is en wat het doet.

Daaronder leg je op deze pagina de volgende begrippen uit. Maak gebruik van plaatjes.

Begrippen: ALU (9), register (10), control unit (11), instructiecyclus (12), machinetaal (13), assambleertaal (14), (hogere)programmeertalen (15).

Deze pagina (net als alle andere behalve de hoofdpagina) bevat een ‘menutje’ (zie Learnbeat → .3 HTML5 → 3.3 CSS3 → Theorie → 10 Een menu in HTML en CSS) waarin de links naar andere pagina’s staan.

Pagina3:

Bovenaan de pagina staat de titel “Werkgeheugen” waaronder je in een paragraaf uitlegt wat het werkgeheugen is en wat het doet.

Daaronder leg je op deze pagina de volgende begrippen uit. Maak gebruik van plaatjes.

Begrippen: RAM (16), cache (17), ROM (18).

Deze pagina (net als alle andere behalve de hoofdpagina) bevat een ‘menutje’ (zie Learnbeat → .3 HTML5 → 3.3 CSS3 → Theorie → 10 Een menu in HTML en CSS) waarin de links naar andere pagina’s staan.

Pagina4:

Bovenaan de pagina staat de titel “Opslag” waaronder je in een paragraaf uitlegt wat de harde schijf is, wat het doet en hoe die werkt.

Daaronder leg je op deze pagina de volgende begrippen uit. Maak gebruik van plaatjes.

Begrippen: optische opslag (19), elektronische opslag (SSD) (20), cloud opslag (21).

Deze pagina (net als alle andere behalve de hoofdpagina) bevat een ‘menutje’ (zie Learnbeat → .3 HTML5 → 3.3 CSS3 → Theorie → 10 Een menu in HTML en CSS) waarin de links naar andere pagina’s staan.

Pagina5:

Bovenaan de pagina staat de titel “Randapparatuur” waaronder je in een paragraaf uitlegt welk randapparatuur de computer nodig heeft en welk het meest voorkomen en wat de verschillende apparaten doen.

Daaronder leg je op deze pagina de volgende begrippen uit. Maak gebruik van plaatjes.

Begrippen: controllers (22), drivers (23).

Deze pagina (net als alle andere behalve de hoofdpagina) bevat een ‘menutje’ (zie Learnbeat → .3 HTML5 → 3.3 CSS3 → Theorie → 10 Een menu in HTML en CSS) waarin de links naar andere pagina’s staan.

Pagina6:

Bovenaan de pagina staat de titel “Besturingssystemen” waaronder je in een paragraaf uitlegt wat het OS is en wat het doet.

Daaronder leg je op deze pagina de volgende begrippen uit. Maak gebruik van plaatjes.

Begrippen: gebruikers (24), toepassingen (25), gegevens (26), hardware (27), communicatie (28), security (29), ontwikkelingen/trends in besturingssystemen (30).

Deze pagina (net als alle andere behalve de hoofdpagina) bevat een ‘menutje’ (zie Learnbeat → .3 HTML5 → 3.3 CSS3 → Theorie → 10 Een menu in HTML en CSS) waarin de links naar andere pagina’s staan.

Pagina7:

Bovenaan de pagina staat de titel "Communicatie en netwerken".

Daaronder leg je op deze pagina de volgende begrippen uit. Maak gebruik van plaatjes.

Begrippen: e-mail (hoe werkt het, waarbij je protocol noemt en uitlegt) (31), internet vs world wide web (32), internet protocol (wat is het en hoe werkt het) (33).

Deze pagina (net als alle andere behalve de hoofdpagina) bevat een 'menutje' (zie Learnbeat → .3 HTML5 → 3.3 CSS3 → Theorie → 10 Een menu in HTML en CSS) waarin de links naar andere pagina's staan.

Vaardigheden/tags die terug moeten komen

Hieronder staat een lijst met tags en vaardigheden die op de website terug moeten komen. In welke pagina je welke vaardigheid/tag terug laat komen mag je zelf beslissen. Dus of je index.html een tabel of je pagina2.html (of beide) een tabel bevatten mag je zelf verzinnen.

Lijst met wat er minimaal 1 keer op je website terug komt:

Image (intern + extern) (1+2)

h1-h6 (3)

p (4)

em/strong (5+6)

link (intern + extern) (7+8)

lijsten (ul/ol) (9+10)

tabel (11)

embed (youtube) filmpje (12)

css (intern + extern) (13+14)

ander lettertype (size + weight)

(15+16+17)

achtergrond kleur (18)

kleur letters (19)

tekst-align (20)

link (hover, visited, active) (21+22+23)

Beoordeling

Elk onderdeel wordt gecheckt of die gebruikt wordt in de website en of de tags goed gebruikt zijn.

0 punten – onderdeel niet aanwezig

1 punt – onderdeel aanwezig maar code niet goed

2 punten – onderdeel aanwezig en goede code

Daarnaast krijg je voor de uitleg per begrip 0 t/m 3 punten.

0 punten – begrip komt niet voor

1 punt – begrip wordt genoemd met uitleg van Learnbeat (copy-paste van Learnbeat)

2 punten – begrip wordt genoemd met eigen uitleg (begrip uitgelegd in eigen woorden)

3 punten – begrip wordt genoemd met uitgebreide uitleg (uitleg in eigen woorden met info buiten Learnbeat om)

Voor het HTML/CSS gedeelte kan je max. 4,5 punt scoren en voor de uitleg van de begrippen ook max. 4,5 punt.

Berekening cijfer:

Er zijn 23 HTML/CSS onderdelen (zie blauw gearceerd) dus in totaal kan je daar 46 punten voor halen.

Er zijn 33 begrippen (zie groen gearceerd) dus in totaal kan je daar 99 punten voor halen.

$$\text{Cijfer} = \left(\frac{\text{behaalde punten HTML/CSS}}{46} \times 4,5 + \frac{\text{behaalde punten begrippen}}{99} \times 4,5 \right) + 1$$

Voorbeeld:

Iemand heeft 26 punten voor zijn HTML/CSS gehaald en 50 punten voor zijn begrippen, dan wordt het cijfer $\left(\frac{30}{46} \times 4,5 + \frac{50}{99} \times 4,5 \right) + 1 = 2,935 + 2,272 + 1 = 6,207 \rightarrow 6,2$

Veel plezier en succes met deze opdracht,

Aitor Azcarate Onaindia en Tom Vink