

## HTML workshop

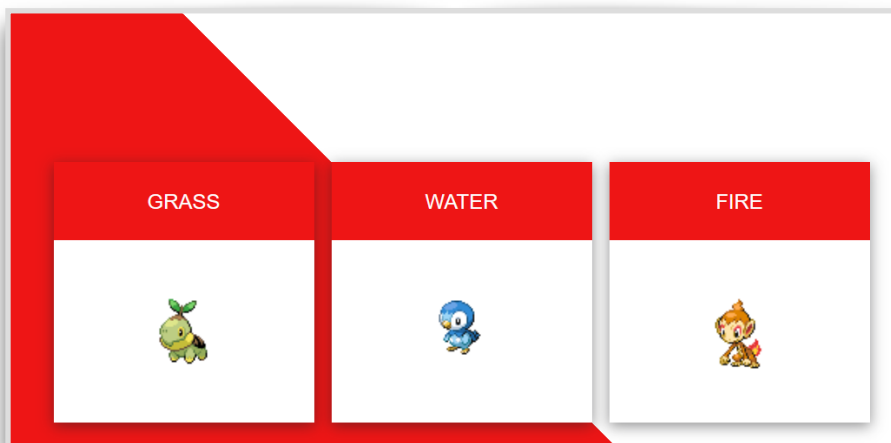
Betreft: Introductie in HTML en CSS.

---

HTML (*HyperText Markup Language*) is een opmaaktaal die wordt gebruikt om de structuur en inhoud van webpagina's te definiëren.

CSS (*Cascading Style Sheets*) is een opmaaktaal die wordt gebruikt om de vormgeving en lay-out van HTML-elementen op een webpagina te bepalen. In deze workshop ga je een Pokemon website maken van drie verschillende pokemon met hun naam.

Voorbeeld:



### Press START!

Open de volgende link in je browser:

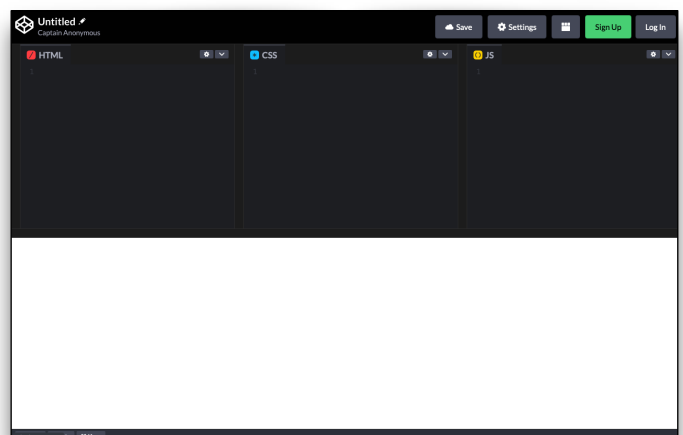
<https://codepen.io/pen/>

### Codepen

Je ziet nu een aantal verschillende vensters, voor wij gaan beginnen doorlopen wij een paar stappen. Het JS venster kun je sluiten, hier gaan wij volgend jaar mee aan de slag.

Rechtsboven kun je op Sign Up klikken om een account aan te maken zodat je je werk kunt opslaan.

Linksboven kun je op het potloodje naast 'Untitled' klikken om je werk een naam te geven.



## HTML

Op de pagina zie je het volgende blok waar je de HTML code gaat typen.



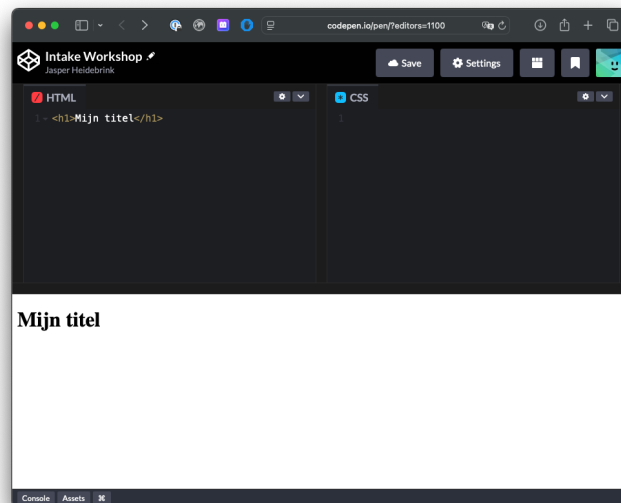
## Basis HTML

Plaats nu een titel in het HTML window door de volgende tekst te typen:

```
<h1>Dit is mijn titel.</h1>
```

## Resultaat

Je ziet nu een titel bovenaan de pagina staan. Nu gaan we een paar dingen toevoegen aan de pagina.





---

## Poke blok

We gaan verder, we gaan nu blokjes maken voor de Pokemon.

### Opzetten van het blok

Nu ga je een structuur neerzetten voor de pokemon, dat doen we in het HTML window. Plaats daar de onderstaande code.

```
<article>
  <header>
    <h2>Grass</h2>
  </header>
  <figure>
  </figure>
</article>
```

### Resultaat

Nu zie je iets meer tekst staan, maar nog geen plaatje.

#### Mijn titel

Grass

### Plaatje voorbereiden

Voordat wij een afbeelding kunnen zien op de webpagina moet je tegen de browser vertellen dat er een afbeelding is.

Hiervoor moet je een `img` tag maken.

```
<figure>
  <img src="" alt="Grass Pokemon">
</figure>
```

### Het plaatje laden

In de `src` attribute van de image tag plaats je nu een link naar de afbeelding:

<https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/387.png>

### Resultaat

Je ziet nu in het voorbeeld gedeelte een pokemon verschijnen.

#### Mijn titel

Grass



## Pokestyle

Het is nog vrij stijlloos, laten we dat aanpakken!

### Opzetten van het blok

Je gaat nu de vormgeving aanpassen, dat doen we in het CSS window



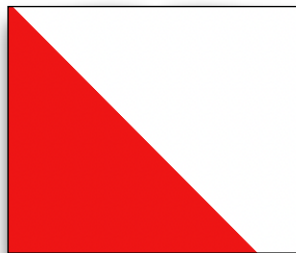
### Background maken

We willen een poke-ball achtige achtergrond, dus rood-wit met een diagonale lijn. In het CSS window type je:

```
body {  
    background: linear-gradient(45deg, #ee1515 50%, white 50%);  
    min-height: 100vh;  
    width: 100%;  
}
```

### Resultaat

Nu krijg je ongeveer dit te zien:



### Het pokemon blokje

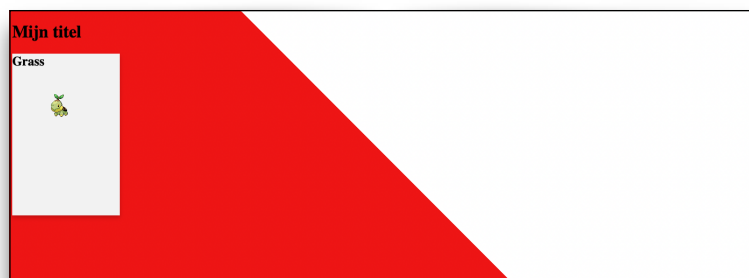
Nu nog het blokje, we geven deze: - een achtergrond kleur - een hoogte & breedte - een schaduw

In het CSS window type je:

```
article {  
    background-color: #f2f2f2;  
    height: 300px;  
    width: 200px;  
    box-shadow: 0 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.2);  
}
```

*Zie jij welke regel wat doet?*

### Resultaat



## Grass

De grass tekst staat nog niet mooi, we beginnen met een achtergrond kleur en de hoogte.

Gebruik hiervoor de volgende css code:

```
header {  
    background-color: #4caf50;  
    height: 30%;  
}
```

## Result



## Center

Om de tekst nu beter uit te lijnen kun je deze centreren in het blokje door de volgende code toe te voegen aan het header blokje:

```
display: flex;  
justify-content: center;  
align-items: center;
```

## Result



## Nu het plaatje

Maak nu in het CSS window een nieuw blok aan voor `figure`

Vergeet je `{` en `}` niet.

Binnen de `{` en `}` zetten we onze stijl.

Hier gaan we dezelfde properties gebruiken : - `height: 70%;` - `display: flex;` - `justify-content: center;` - `align-items: center;`

Die 70% is dus de rest van de 100% van het `article` na aftrek van de hoogte van de header.

**Probeer dit zelf!** Kijk hiervoor ook naar de structuur van de andere code.

Lukt het niet? kijk hieronder.

Code oplossing

```
figure {  
  height: 70%;  
  display: flex;  
  justify-content: center;  
  align-items: center;  
}
```

## header

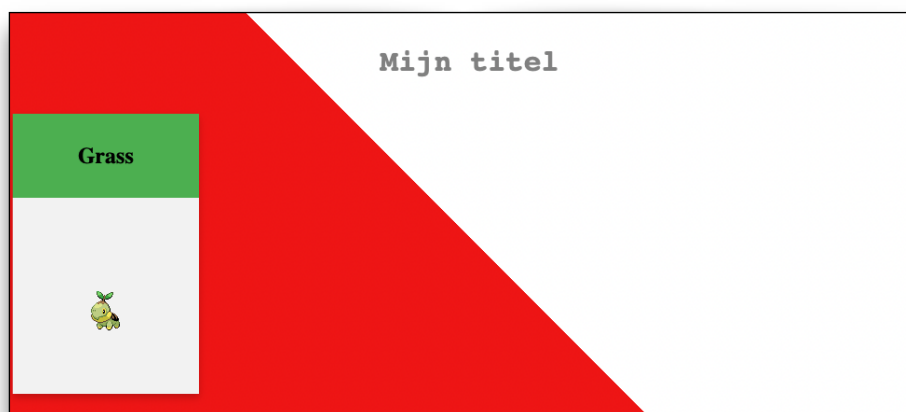
Je kunt ook de bovenste titel aanpassen wat stijl betreft door de kleur aan te passen en het font.

Bijvoorbeeld met de volgende code:

```
h1 {  
  color: orange;  
  font-family: courier, monospace;  
  padding: 1rem;  
  text-align: center;  
}
```

## Result

Nu hebben we 1 blok af.



## 3 starters

Nu hebben we maar één starter, laten wij er meer maken.

### Opzetten van het blok

Kopieer het hele `article` blok en plak deze nog 2 keer onder het eerste `article` blok, maar boven het `</cards>` blok, zodat je dit te zien krijgt:

### Onder elkaar?

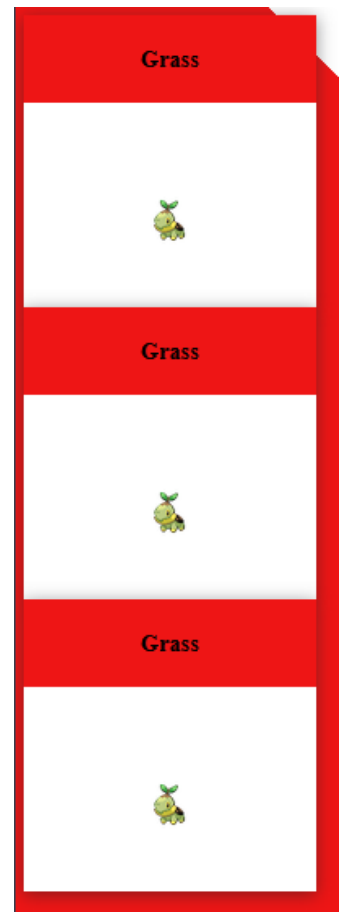
Ze komen onder elkaar...

Het is nog leuker als ze naast elkaar komen. Hoe doen we dat? - `display: flex;`

Deze css code zetten we op de `cards` in het css window.

Probeer het zelf, lukt het niet? kijk hieronder

```
body {
  background:
    linear-gradient(45deg, #ee1515 50%, white 50%);
  min-height: 100vh;
  width: 100%;
}
cards{
  display: flex;
  width: 100%;
  justify-content: center;
}
```

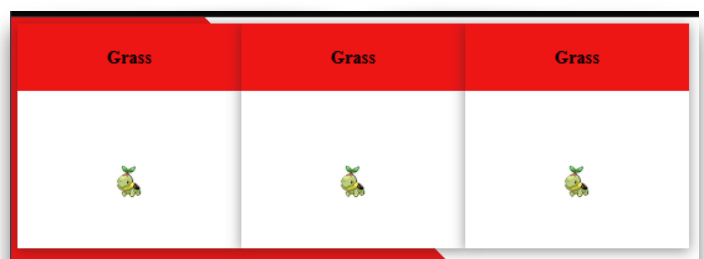


### Ruimte!

Nu staan ze op elkaar, even wat ruimte.

Dit doen we weer op de `cards` in het css window

```
cards{
  display: flex;
  gap: 20px;
  width: 100%;
  justify-content: center;
}
```

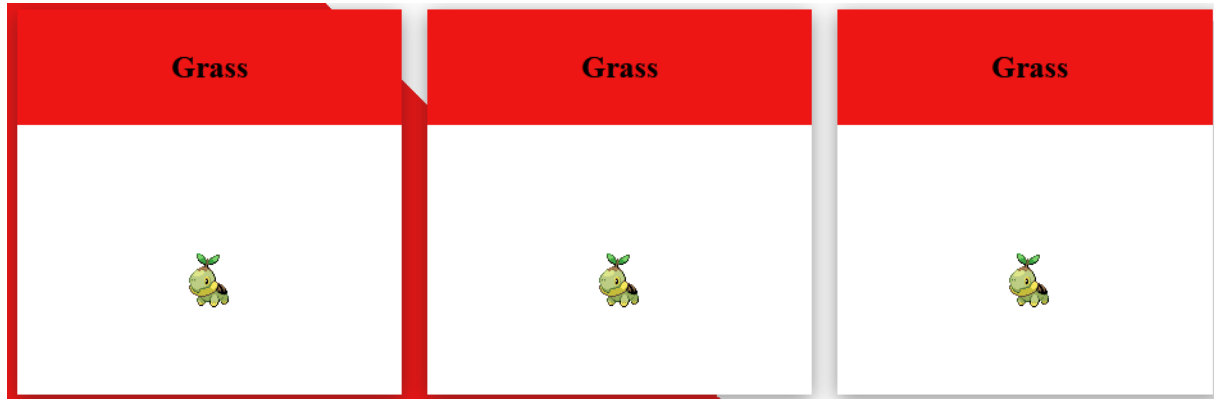




Mediacollege  
Amsterdam

## Resultaat

Dan zie je dit:



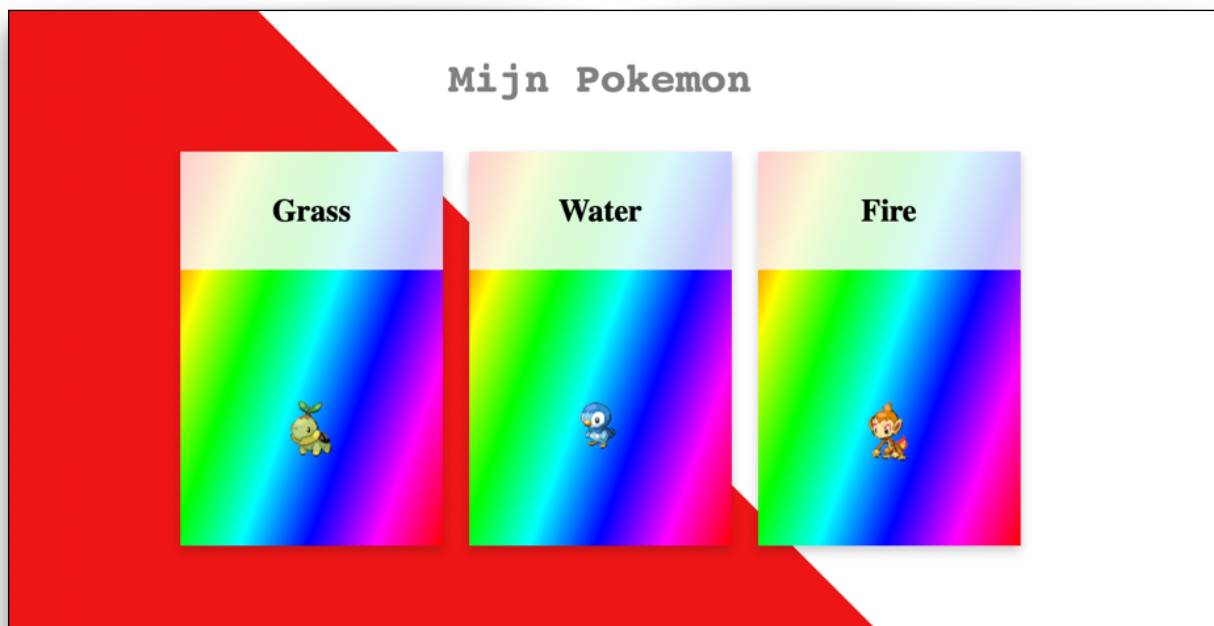
## Andere pokemon

Verander het tweede en derde blok zodat je andere pokemon hebt.

- Water:  
<https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/393.png>
- Fire  
<https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/390.png>

## Resultaat

Dit is een mogelijk resultaat





---

## Interactie

Laten we nu wat interactie maken.

### Interactie met CSS

Deze zetten we op de article in het CSS window. - transition: 0.2s;  
Dit is de animatie snelheid in secondes. Pas die maar aan!

```
article
{
  height: 300px;
  width: 300px;
  box-shadow: 0px 4px 15px 0 rgba(34, 34, 36,
0.5);
  background: white;
  transition: 0.2s;
}
```

En we voegen dit toe in het CSS window

```
article:hover {
  transform: translateY(-10px) scale(1.05);
}
```

### Javascript

nu gaan we het spel beginnen · plak deze code in het JS window

```
function chooseYou(article) {
  console.log(article);
  window.open( 'https://www.youtube.com/watch?v=af_SqTbt3yc', '_blank');
}

var articles=document.getElementsByTagName( 'article' )
for(let i =0; i< articles.length; I++) {
  console.log(articles[i]);
  articles[i].addEventListener( 'click', chooseYou);
}
```

**Gefeliciteerd, je hebt nu een interactieve website gemaakt!**