

# Kor er HTML? Eg ser den ikkje!

*Skrevet av: Teodor Heggelund*

*Oversatt av: Stein Olav Romslo*

*Kurs: Web*

*Tema: Tekstbasert, Nettside*

*Fag: Programmering, Teknologi*

*Klassestrinn: 8.-10. klasse*

## Introduksjon

Målet med oppgåva er å vise kor HTML finst i verkelege nettsider, slik som den sida du er på no. Når du er ferdig med oppgåva skal du ha litt betre kjennskap til HTML, og du skal enkelt kunne endre på nettsider du er inne på.

Denne oppgåva er demonstrert i nettlesaren Google Chrome. Bruk denne nettlesaren viss du har den.

## Steg 1: Sjå

Men kor er all HTML-koden bak nettsidene me ser til vanleg? Den er gøymt bak nettlesaren! La oss ta ein kikk.

## Aktivitetar

- ☐ Gå til [oppgaver.kidsakoder.no](http://oppgaver.kidsakoder.no) (<http://oppgaver.kidsakoder.no>) i Chrome eller Firefox
- ☐ Høgreklikk på katten og trykk `Inspiser` (norsk) eller `Inspect` (engelsk).



Når me klikkar på Inspiser, får me sjå ein meny som er til hjelp for utviklarar. Denne er svært nyttig til webutvikling.



Ser du den farga teksten, du òg? Det er HTML, slik Chrome les den! Kjeldekode til nettsida.

Kjeldekode til katten ser slik ut:

```

```



Sjå om du finn att `scratch/logo_black.png` i kjeldekode. Hald peikaren over filnamnet. Ser du fila dukkar opp?

☐ Inspiser slangen. Kva er filnamnet til slangen? Ser du det same som meg?



Kjeldekoden til slangen ser slik ut:

```

```

## Kva har me lært?

**Høgreklikk og inspiser** finn HTML-koden til elementet me ser på.

**HTML-kode for bilete** ser slik ut:

```

```

## Steg 2: Fjern

Utviklarverktøyet i nettlesaren let oss tulle med HTML-koden til alle nettsider me er på. Me øydelegg ikkje nettsidene, altså!

Alle endringar me gjer på nettsida blir altså att på datamaskina vår. Me øydelegg ikkje for andre når me endrar på nettsider på denne måten!

# Alt borte vekk?

Tips: viss du fjernar alt for mykje kan du berre oppdatere sida att. Då blir alt som det var. Prøv!

## ✓ Aktivitetar

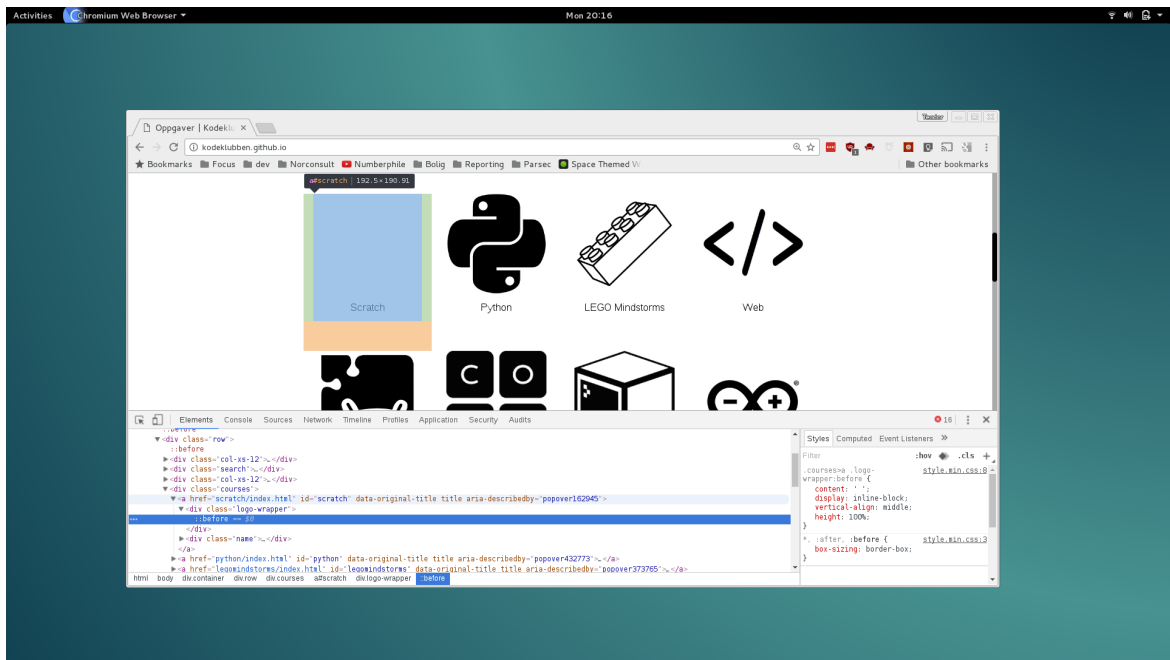
Me likar Minecraft. Men Minecraft er ikkje fyrst i lista over kurs! La oss gjere noko med det og fjerne alt som er framfor det kurset!

- ☐ Høgreklikk på katten og inspiser. Finn elementet med katten. Fjern elementet med tasten `delete` på tastaturet!



- ☐ Yes! Katten vart borte!

Men... Vent litt. Slangen gjekk ikkje til venstre. Kva skjedde no? Og det står jo framleis Scratch under den tomme plassen?



Hmm... Det er ein usynleg boks der, den som tidlegare hadde katten i seg! Den heiter `<a>` og er ei lenke:

```
<a href="scratch/index.html" id="scratch" data-original-title="" title=""
aria-describedby="popover162945">
  <div class="logo-wrapper">
    </div>
    <div class="name">
      <span>Scratch</span>
    </div>
  </a>
```

- ☐ Trykk på den vesle pila ved sidan av lenka `<a>` . Då gøymer me det som er inni lenka!



☐ Fjern teksten Scratch . Merk den som under, og trykk delete :



Simsalabim!

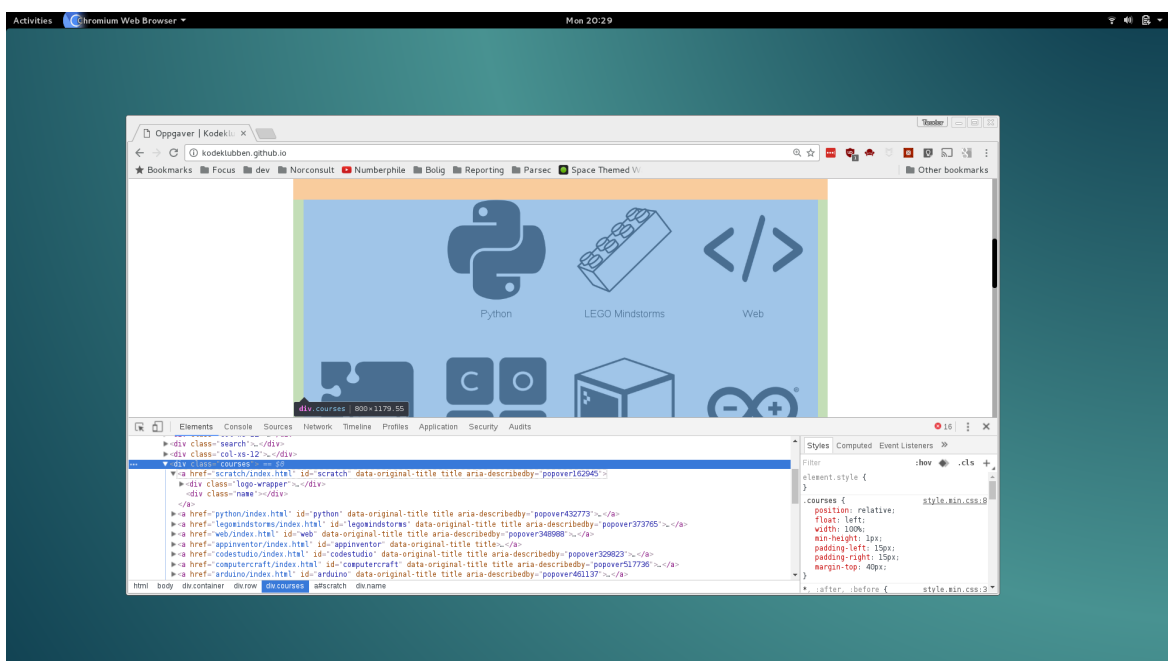


La oss fjerne litt meir.



Fjern elementet som inneholdt alle kursa:

```
<div class="courses">
```



Poff!



Å nei! No vart alt borte!

Last sida på nytt for å få den gamle tilbake.

No må du hjelpe til med å få Minecraft fyrst i køa.

- ☐ Finn elementet som er den usynlege boksen rundt katten. Fjern det!
- ☐ Finn elementet som er den usynlege boksen rundt slangen. Fjern det!
- ☐ Gjer det same for Lego Mindstorms , Web , App Inventor og CodeStudio .





Sånn skal det sjå ut!

## Kva har me lært?

**HTML** inneheldt koder som er usynlege når me ser på ei nettside!

Desse kan vere lenker ( `<a>` ) eller boksar ( `<div>` ).

Me kan framleis finne og sjå alle dei usynlege kodene når me brukar `Inspiser` !

## Steg 3: Skap

No skal me leike! La oss setje denne rakkaren



på alle kursa!



## ✓ Aktivitetar

- ☐ Finn et bilete du likar på Internett. Hent bileteadressa ved å høgreklikke på biletet:



- ☐ Endre alle bileta ved å redigere `src`-attributten til `<img>`-taggen:



# Steg 4: Mykje moro!

Gratulerer! Du har kome eit nytt steg på veg til å bli webutviklar!





Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)