

HTML: Me byggjer heimeside

Skrevet av: Omsett frå Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside

Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

I oppgåva Introduksjon til Web

(https://oppgaver.kidsakoder.no/web/introduksjon_til_web/introduksjon_til_web) kan du lære om *HTML*-taggar, og i denne oppgåva skal du bruke dei i den fyrste heimesida di! La oss starte med ein gong!

Steg 1: Åpne sida som heiter "Om meg"

Aktivitetar

- ☐ Åpne eit **tekstprogram**.
- ☐ Last ned `internett.zip` (`../introduksjon_til_web/internett.zip`) viss du ikkje allereie har gjort det gjennom oppgåva Introduksjon til Web (`../introduksjon_til_web/introduksjon_til_web_nn.html`)
- ☐ Åpne fila som heiter `om_meg.html`. Fila inneheldt bittelitt HTML-kode for å hjelpe deg med å kome i gang, men du må skrive reisten sjølv.

Steg 2: Lag ei heimeside om deg sjølv

Om å gjere feil

Feil skjer ofte. Det er veldig lett å gjere dei i HTML fordi du må hugse å lukke kvar tag, og åpnings-taggen og avslutnings-taggen er litt ulike. La oss prøve å gjere nokre feil for å sjå korleis nettlesaren handterer det. Den kjem til å prøve å forstå meininga av koden vår, sjølv om me ikkje har skrive den perfekt.

Aktivitetar

- ☐ La oss ta lista over ting me likar som eit døme. Ein av feila som ofte skjer er å gløyme avslutnings-taggen, så la oss fjerne `</u1>` for å sjå korleis det påverkar sida. Lagre fila og oppdater den i nettlesaren.
- ☐ Inspiser med X-Ray Goggles (<https://goggles.mozilla.org/>). Forstår du kva som kan ha skjedd? Etter at me fjerna avslutnings-taggen forstår ikkje nettlesaren at lista er avslutta, og difor skjer det som skjedde no.
- ☐ Legg til avslutnings-taggen `</u1>` att og lagre sida. Oppdater sida og alt skal vere tilbake til normalt.
- ☐ Taggar må vere stava riktig for at nettlesaren skal forstå dei. Kva skjer om me gjer ein skrivefeil?
- ☐ Finn `<h1>`-taggen. La oss sjå kva som skjer viss me forandrar den til `<d1>`. Lagre fila og oppdater sida i nettlesaren.

Kva skjedde? Sidan nettlesaren ikkje veit kva du meiner med taggen, så kan den ikkje forstå at det er ei overskrift. Då brukar den heller ikkje større tekst til å vise kor viktig akkurat denne teksten er.

- ☐ Bytt `<d1>` attende til `<h1>` og lagre att.
- ☐ Finn ein av ``-taggane. Me har akkurat prøvd å feilstave ein tagg, slik at nettlesaren ikkje visste kva den skulle gjere med det. Men kva om me feilstavar attributten?

Inne i ``-taggen har me `src` - og `alt` -attributtar:

```

```

`src` er der biletet blir henta frå og kva det heiter. I dette tilfellet ligg biletet på same stad som `om_meg.html`. Hadde biletet vore i ei anna mappe måtte me ha spesifisert det, til dømes slik: `bilete/katt.png`.

`alt` er ein tekst som kjem til syne viss biletet ikkje visast. Dette gjer at til dømes blinde kan få lest opp kva det er bilete av ved hjelp av ein skjermlesar. Bileteteksten kan òg hjelpe deg å finne feil viss eit bilete ikkje kjem til syne på nettsida di.

- ☐ Prøv å endre `src` til noko anna. Lagre dokumentet og oppdater i nettlesaren.
- ☐ Kva skjedde? **Kattungen er borte!** Plutseleg veit ikkje nettlesaren kor den skal sjå etter biletet den skal vise. Den leitar nemleg fyrst etter `src`-attributten som ikkje er der lengre.
- ☐ Endre det attende til `src` så me kan sjå kattungen att.
- ☐ Fjern det andre hermeteiknet (`"`) frå `alt`-attributten for biletet, altså det etter teksten, slik at du ender opp med dette:

```

```

- ☐ Lagre og oppdater i nettlesaren.

Den neste taggen forsvann. Kvifor? Nettlesaren vil tru at alt etter `alt =` og før neste hermeteikn er ekstra tekst for dette biletet, inkludert slutten av biletekoden og den neste åpnings-taggen.

- ☐ Rett opp feilen slik at alt fungerer att.

Hint

No har me gjort nokre vanlege feil, og me har sett at nokre gonger kan ein enkel feil gjere at nettlesaren ikkje forstår kva me vil. Men mesteparten av tida vil nettlesaren prøve å vise oss noko likevel. Me såg at nettlesaren viste oss tekst sjølv om den ikkje

torsto at det skulle vere ei overskrift. Så den hjelper oss litt undervegs og prøver å vise det me lagar så godt den kan. Men me har òg sett at enkelte feil gjer den veldig forvirra.

Steg 3: Lag ei ny side og lenk til den

La oss lage ei ny side. Åpne `om_meg_side_2.html`. Den har litt mindre kode enn den andre sida du jobba med, men du kan heilt sikkert leggje til meir kode sjølv no.

Utfordringar til deg:

- ☐ Legg til ei overskrift som vil fungere som tittelen på denne sida.
- ☐ Denne sida kan handle om kjæledyret ditt, favoritt hobbyen din eller venene dine og hobbyane deira.
- ☐ Lag ei liste over ting kjæledyret likar viss sida er om eit kjæledyr.

Er du ferdig? Flott! No skal me lenke saman dei to sidene du har laga.

Når me har lenka til delar av den same sida har me berre lenka til ein bestemt ID på sida, slik som dette:

```
<a href="#kattunge"> Klikk for å sjå ein kattunge </a>
```

som då tok deg til noko som dette:

```
<div id="kattunge">  
    
</div>
```

Viss du vil lenke til ei anna side treng du ikkje å ta med `#`, men du må seie kva fil du vil lenka skal ta oss til.

Så for å lenke frå `om_meg_side_2.html` til `om_meg.html` skriv me dette:

```
<a href="om_meg.html"> Gå til "Om meg"-sida </a>
```

Du kan endre ankerteksten til noko anna, til dømes tittelen på sida viss du endra den.

For å lenke tilbake frå `om_meg.html` til `om_meg_side_2.html` må du skrive det slik:

```
<a href="om_meg_side_2.html"> Gå til den andre sida mi </a>
```

Gratulerer! Du har laga din eigen nettstad!

Ting du kan prøve

- ☐ Korleis kan du lenke til ei anna side på nettet? **Hint:** Prøv å leggje til `http://` og så adressa til nettstaden du vil lenke til.
- ☐ På same måte som over, korleis ville du lagt til eit bilete frå ein stad på nettet i staden for frå datamaskina? **Hint:** Prøv å legg til `http://` og adressa til biletet.
- ☐ Prøv å publisere nettsida di på Internett: Publisér nettsida di! (`../publiser/publiser_nn.html`)

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/webdev-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)