

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Факультет інформатики та обчислювальної техніки
Кафедра інформаційних систем та технологій

Лабораторна робота №1

з дисципліни

"Основи клієнтської розробки"

на тему "HTML. Структура документа. Заголовки. Гіперпосилання.
Форматування тексту. Кольори. Списки. Зображення. Фон"

Виконав:

студент групи ІІІ-93

Завальнюк Максим Євгенович

Залікова книжка: 9312

Дата здачі

Перевірила:

ст. вик. кафедри ІСТ

Хмелюк Марина Сергіївна

Київ 2021

Зміст

Завдання.....	3
Результати	4
Зовнішні ресурси	12
Сирцевий код.....	12
index.html	12
second_page.html.....	13
third_page.html.....	14
fourth_page.html	15
Висновки.....	16

Завдання

- 1) Створити 4 сторінки. Перша сторінка має назву - **index.html**. В метаданих вказати автора документа. Кожна сторінка повинна мати назву `<title></title>`. Кожна сторінка повинна мати заголовок. В тілі сторінок додати по декілька абзаців тексту (відповідно до тематики) використовуючи тег `<p></p>`. Використовуючи гіперпосилання, реалізувати переходи між сторінками, на певний рядок поточною сторінки, певний рядок іншої сторінки, на сторінку в інтернеті). Застосувати атрибут, який задає колір гіперпосилань.
- 2) Відформатувати текст сторінок (виділення курсивом, напівжирним, шрифт, розмір, колір, вирівнювання), використовуючи тег `` і відповідні атрибути.
- 3) Додати декілька картинок ``. За допомогою атрибутів `width` і `height` зменшити і збільшити розмір зображення в 2 рази. Зробити картинку гіперпосиланням: при натисканні на картинку повинен відкриватися повнорозмірний варіант в новому вікні.
- 4) Додати список, використовуючи різні типи форматування (нумерація ``, маркування ``, визначення `<dl></dl>`). Застосувати різні типи маркерів `type`.
- 5) Додати графічний фон на сторінки (картинку або колір).

Тематика – «Комп'ютерні ігри».

Результати

На кожній сторінці я реалізовував одне із завдань, тому нижче буде наведений код і одразу його результат.

- Встановлення мета-інформації та тегу <title></title>:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <!-- Set meta information, such as name and title -->
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta name="author" content="Maxim Zavalniuk">
  <title>Index page</title>
</head>
```

- Заголовок на кожній сторінці:

```
<!-- Set heading -->
<h1 style="text-align: center;"><b>Комп'ютерні ігри</b></h1>
<h2 style="text-align: center;"><i>Вступ до Skyrim</i></h2><hr>
```

Комп'ютерні ігри

Вступ до Skyrim

- Встановлення гіперпосилань, які реалізують переходи між сторінками, на певний рядок поточної сторінки, певний рядок іншої сторінки, на сторінку в інтернеті:

```
<ul>
  <!-- Use links -->
  <li><a href="/second_page.html">Зброя у Skyrim</a></li>
  <li><a href="#second_paragraph">Рівень персонажа</a></li>
  <li><a href="/second_page.html#second_paragraph">Різні типи заклинань</a></li>
  <li><a href="https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim" target="_blank">Гра в інтернеті</a>
</li>
</ul>
```

Посилання:

- [Зброя у Skyrim](#)
- [Рівень персонажа](#)
- [Різні типи заклинань](#)
- [Гра в інтернеті](#)

- Застосування атрибутів, які задають колір гіперпосилань:

```
<body link="cyan" vlink="sea-foam" alink="brick" style="background: #f3ca20;">
```

Посилання:

- [Зброя у Skyrim](#)
- [Рівень персонажа](#)
- [Різні типи заклинань](#)
- [Гра в інтернеті](#)

- Виділення курсивом:



```
<i>У містах гравець може вдаватися до таких занять, як приготування їжі і зілля, зачарування предметів, фермерство, робота з рудою або ковальська справа.</i>
```

У містах гравець може вдаватися

- Виділення жирним та напівжирним:



```
<b>При цьому розробники відзначали</b>, <strong style="font-weight: 600;">що ігровий процес може зайняти близько 500 годин.</strong>
```

або ковальська справа. При цьому розробники відзначали, що ігровий процес може зайняти близько 500 годин.

- Використання теги :



```
<!-- Use font tag -->  
<p><font color="red" size="5" face="Arial">HUD -інтерфейс виникає на екрані тільки тоді, коли здоров'я , запас сил або магія гравця зменшуються, тобто коли персонаж отримує шкоди.</font></p>
```

HUD -інтерфейс виникає на екрані тільки тоді, коли здоров'я

- Використання вирівнювання:

```
<!-- Use alignment -->
<div align="center">
<p>Зброю можна призначати як в праву, так і в ліву руку, що дозволяє нести по одному виду зброї в кожній руці. Спеціальне меню дозволить гравцеві швидко перемикатися між різними типами зброї та обладунків. Щитом можна атакувати, а на те щоб зробити ним блок, потрібен певний час. Кожен з типів зброї (одноручне, дворучне, лук) має своє особливе перевагу і призначення. При стрільбі з лука потрібно більше часу на те, щоб натягнути тятину, ніж це було в попередніх іграх серії Elder Scrolls. Проте постріли при цьому наносять противнику більше шкоди. З цієї причини стріли коштують вельми дорого. Гравець, озброєний луком, може використовувати його для захисту в ближньому бою, точно так, як може використовувати для цієї мети дворучну зброю або щит (хоча щит в даній ситуації найбільш ефективний).
</p></div>
<!-- Set anchor for paragraph -->
<a name="second_paragraph"><p style="text-align: right;">Різні типи заклинань мають різноманітні якості - так, заклинання холоду закономірно уповільнюють і при цьому виснажують запас сил супротивників, в той час як заклинання вогню наносять тривалої шкоди протягом горіння і навіть можуть підпалити навколишні об'єкти, а заклинання електрики «спалює» ворожу ману (запас очок магії), а також може дезінтегрувати противника. Заклинання можна вимовляти відразу з двох рук, що дасть більшу кількість шкоди. Поєднання заклинань теж можливо, наприклад вогонь і блискавка. При цьому об'єкт, по відношенню до якого буде використана дана зв'язка, буде отримувати ефекти від обох видів магії. Інші доступні в грі заклинання можуть, наприклад, відновлювати втрачені очки здоров'я, на час оживляти мертвих, створювати джерела світла в темних приміщеннях або навіть перетворювати, наприклад, залізу руду в срібну.</p></a>
```

Зброю можна призначати як в праву, так і в ліву руку, що дозволяє нести по одному виду зброї в кожній руці. Спеціальне меню дозволить гравцеві швидко перемикатися між різними типами зброї та обладунків. Щитом можна атакувати, а на те щоб зробити ним блок, потрібен певний час. Кожен з типів зброї (одноручне, дворучне, лук) має своє особливе перевагу і призначення. При стрільбі з лука потрібно більше часу на те, щоб натягнути тятину, ніж це було в попередніх іграх серії Elder Scrolls. Проте постріли при цьому наносять противнику більше шкоди. З цієї причини стріли коштують вельми дорого. Гравець, озброєний луком, може використовувати його для захисту в ближньому бою, точно так, як може використовувати для цієї мети дворучну зброю або щит (хоча щит в даній ситуації найбільш ефективний).

Різні типи заклинань мають різноманітні якості - так, заклинання холоду закономірно уповільнюють і при цьому виснажують запас сил супротивників, в той час як заклинання вогню наносять тривалої шкоди протягом горіння і навіть можуть підпалити навколишні об'єкти, а заклинання електрики «спалює» ворожу ману (запас очок магії), а також може дезінтегрувати противника. Заклинання можна вимовляти відразу з двох рук, що дасть більшу кількість шкоди. Поєднання заклинань теж можливо, наприклад вогонь і блискавка. При цьому об'єкт, по відношенню до якого буде використана дана зв'язка, буде отримувати ефекти від обох видів магії. Інші доступні в грі заклинання можуть, наприклад, відновлювати втрачені очки здоров'я, на час оживляти мертвих, створювати джерела світла в темних приміщеннях або навіть перетворювати, наприклад, залізу руду в срібну.

- Використання тегу :

```
<div>
  <!-- Use links and change size -->
  <a href="/images/large.jpg" target="_blank"></a>
  <a href="/images/small.jpg" target="_blank"></a>
  <!-- <a href="/images/large.jpg" target="_blank"></a>
  <a href="/images/small.jpg" target="_blank"></a> -->
</div>
```



- Використання неупорядкованого списку:

```
<!-- Use different unordered lists -->
<h2>Гільдії:</h2>
<ul type="circle">
  <li>Соратники</li>
  <li>Колегія Вінтерхолда</li>
  <li>Гільдія ворів</li>
</ul>
<h2>Версії:</h2>
<ul type="square">
  <li>Dawnguard</li>
  <li>Hearthfire</li>
  <li>Dragonborn</li>
</ul>
```

Гільдії:

- Соратники
- Колегія Вінтерхолда
- Гільдія ворів

Версії:

- Dawnguard
- Hearthfire
- Dragonborn

- Використання впорядкованого списку:

```
<h2>Версії TES:</h2>
<ol type="I">
  <li>The Elder Scrolls: Arena</li>
  <li>The Elder Scrolls II: Daggerfall</li>
  <li>The Elder Scrolls III: Morrowind</li>
  <li>The Elder Scrolls IV: Oblivion</li>
  <li>The Elder Scrolls V: Skyrim</li>
</ol>
<ol start="4">
  <!-- Use links -->
  <li><a href="/third_page.html">Третя сторінка</a></li>
  <li><a href="#second_paragraph">Другий параграф</a></li>
  <li><a href="/third_page.html#second_paragraph">Другий параграф третьої сторінки</a></li>
  <li><a href="https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim" target="_blank">Сторінка в
інтернеті</a></li>
</ol>
<ol type="a">
  <!-- Use links -->
  <li><a href="/fourth_page.html">Четверта сторінка</a></li>
  <li><a href="#second_paragraph">Другий параграф</a></li>
  <li><a href="/fourth_page.html#second_paragraph">Другий параграф четвертої сторінки</a></li>
  <li><a href="https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim" target="_blank">Сторінка в
інтернеті</a></li>
</ol>
```

Версії TES:

- I. The Elder Scrolls: Arena
- II. The Elder Scrolls II: Daggerfall
- III. The Elder Scrolls III: Morrowind
- IV. The Elder Scrolls IV: Oblivion
- V. The Elder Scrolls V: Skyrim

Посилання:

4. [Персонаж та історія у Skyrim](#)
5. [Різні типи заклинань](#)
6. [Події гри](#)
7. [Гра в інтернеті](#)

Посилання:

- a. [Продовження історії](#)
- b. [Події гри](#)
- c. [Продовження історії\(2\)](#)
- d. [Гра в інтернеті](#)

- Використання списку визначення:

```
<!-- Use description list -->
<dl>
  <!-- Use links -->
  <dt><a href="/index.html">Вступ до Skyrim</a></dt>
  <dd><a href="#second_paragraph">- Продовження історії</a></dd>
  <dt><a href="/index.html#second_paragraph">Рівень персонажа</a></dt>
  <dd><a href="https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim" target="_blank">- Гра в
інтернеті</a></dd>
</dl>
```

Посилання:

[Вступ до Skyrim](#)
[- Продовження історії](#)
[Рівень персонажа](#)
[- Гра в інтернеті](#)

- Використання графічного фону:

```
<body style="background: #f3ca20;">
```

Продовження історії

Разом з Ульфріком і іншими бунтівниками протагоніста (стать, расу і зовнішність вибирає і налаштовує сам гравець) везуть на страту в фортецю Хелга. В останню секунду до виконання вироку на фортецю нападає дракон Алдуїна, головний антагоніст гри. Він починає спалювати все поселення і вбивати жителів. Протагоніст тікає з Хелгеном з Ралофом (Брати Бурі) або Хадваром (Імперія). Незалежно від того, з ким утік герой, він отримує завдання - розповісти Балтруфу Старшому, ярлу Вайтрана, про дракона. Ярл посилає героя до придворного мага Фаренгара, так як той дуже цікавиться драконами, і маг просить принести Драконівський Камінь з руїн Піка. Там герой дізнається перше слово Сипи - «Фус» («Сила»).

Повернувшись, він дізнається, що на околиці Вайтрана напав дракон Мірмудір, і тепер йому і загому варті потрібно спробувати вбити цього дракона. Від душі вбитого дракона до героя переходить якась сила. Стражник, який допомагав вбити дракона, розповідає, що в давнину були особливі люди, які могли поглинати душі драконів і використовувати Крики, давню форму магії, без попередньої підготовки. Їх називали Драконорожденними або Довакін. Це ж і сталося з героєм. Він пробує прокричати вичене слово Сипи і підтверджує своє походження. Варта каже, що потрібно повідомити про це ярлу. По дорозі головного героя в місто весь Скайрім чує страшний гуркіт і слово, як би говорилось по складах - «До-ва-кін» - Співоборці, древній орден ченців-самітників Скайріма, закликають Драконорожденного в свою обитель, на Високій Хротгар.

Перейти до [подальше](#)

Зовнішні ресурси

Сирцевий код усіх сторінок – [посилання](#).

Вигляд сайту в реальному часі – [посилання](#).

Сирцевий код

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <!-- Set meta information, such as name and title -->
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta name="author" content="Maxim Zavalniuk">
  <title>Вступ до Skyrim</title>
</head>
<!-- Set colors for links -->
<body link="cyan" vlink="sea-foam" alink="brick" style="background:
#f3ca20;">
  <!-- Set heading -->
  <h1 style="text-align: center;"><b>Комп'ютерні ігри</b></h1>
  <h2 style="text-align: center;"><i>Вступ до Skyrim</i></h2><hr>
  <!-- Set italic and bold style for text -->
  <p><u>Skyrim зберігає концепцію великого і відкритого світу, характерну
для серії The Elder Scrolls.</u> Гравець може вільно мандрувати по всій
території провінції Скайрім, що включає в себе дев'ять великих міст, безліч
дрібних селищ, а також великі простори диких земель і високих гір. <i>У
містах гравець може вдаватися до таких занять, як приготування їжі і зілля,
зачарування предметів, фермерство, робота з рудою або ковальська справа.</i>
<b>При цьому розробники відзначали</b>, <strong style="font-weight: 500;">що
ігровий процес може зайняти близько 500 годин.</strong></p>
  <!-- Set anchor for paragraph -->
  <a name="second_paragraph"><p>Рівень персонажа підвищується в міру
поліпшення навичок, за певну кількість таких поліпшень (залежить від рівня
гравця і рівня навичку) персонаж отримує один рівень. У грі є система «
автолєвелінга » - чим вище рівень ігрового персонажа, тим більше цінні
предмети він знаходить у грі і тим більше небезпечні противники йому
протистоять. Розробники вирішили повністю відмовитися від системи класів,
представленої в Oblivion , попередній грі серії. У грі присутні таланти -
особливі здібності, пов'язані з певними навичками гравця. Таланти
організовані в розгалужену систему під назвою «дерево навичок». Кожне
підвищення рівня дозволяє взяти черговий талант. Всього в грі 280
талантів.</p></a>
  <!-- Use font tag -->
  <p><font color="red" size="5" face="Arial">HUD -інтерфейс виникає на
екрані тільки тоді, коли здоров'я , запас сил або магія гравця зменшуються,
тобто коли персонаж отримує шкоди.</font></p>
  <!-- Set deleted and marked text -->
  <p>Компас - єдиний елемент інтерфейсу, який присутній на екрані весь час.
Предмети, особливі таланти і магію можна зберігати у «вибране» меню, а
інтерфейс інвентарю (при відкритті якого гра ставиться на паузу) за своїм
візуальному стилю нагадує компас. Перебуваючи в режимі інвентарю, гравець
може обертати, наближати і розглядати в повному 3D кожен ігровий предмет.
<del>Гра погана.</del><mark>Вона прекрасна.</mark></p>
  <p>У грі існує 2<sup>8</sup> = 256 різних видів мечів</p>
  <!-- Use different unordered lists -->
  <h2>Гільдії:</h2>
  <ul type="circle">
```

```

        <li>Соратники</li>
        <li>Колегія Вінтерхолда</li>
        <li>Гільдія ворів</li>
    </ul>
    <h2>Версії:</h2>
    <ul type="square">
        <li>Dawnguard</li>
        <li>Hearthfire</li>
        <li>Dragonborn</li>
    </ul>
    Перейти до <a href="#links">посилань</a>
    <div style="margin-top: 1000px;">
        <a name="links"><h2>Посилання:</h2></a>
        <ul>
            <!-- Use links -->
            <li><a href="./second_page.html">Зброя у Skyrim</a></li>
            <li><a href="#second_paragraph">Рівень персонажа</a></li>
            <li><a href="./second_page.html#second_paragraph">Різні типи
заклинань</a></li>
            <li><a
href="https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim"
target="_blank">Гра в інтернеті</a></li>
        </ul>
    </div>
</body>
</html>

```

second_page.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <!-- Set meta information, such as name and title -->
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <meta name="author" content="Maxim Zavalniuk">
    <title>Зброя у Skyrim</title>
</head>
<!-- Set colors for links -->
<body link="#12a4d9" vlink="sea-foam" alink="#b20238" style="background:
#f3ca20;">
    <!-- Set heading -->
    <h1 style="text-align: center;"><i>Зброя у Skyrim</i></h1><hr>
    <!-- Use alignment -->
    <div align="center">
        <p>Зброю можна призначати як в праву, так і в ліву руку, що дозволяє
нести по одному виду зброї в кожній руці. Спеціальне меню дозволить гравцеві
швидко перемикатися між різними типами зброї та обладунків. Щитом можна
атакувати, а на те щоб зробити ним блок, потрібен певний час. Кожен з типів
зброї (одноручне, дворучне, лук) має своє особливе перевагу і призначення.
При стрільбі з лука потрібно більше часу на те, щоб натягнути тятиву, ніж це
було в попередніх іграх серії Elder Scrolls. Проте постріли при цьому
наносять противнику більше шкоди. З цієї причини стріли коштують вельми
дорого. Гравець, озброєний луком, може використовувати його для захисту в
ближньому бою, точно так, як може використовувати для цієї мети двуручну
зброю або щит (хоча щит в даній ситуації найбільш ефективний).</p></div>
    <!-- Set anchor for paragraph -->
    <a name="second_paragraph"><p style="text-align: right;">Різні типи
заклинань мають різноманітні якості - так, заклинання холоду закономірно
уповільнюють і при цьому виснажують запас сил супротивників, в той час як

```

заклинання вогню наносять тривалої шкоди протягом горіння і навіть можуть підпалити навколишні об'єкти, а заклинання електрики «спалює» ворожу ману (запас очок магії), а також може дезінтегрувати противника. Заклинання можна вимовляти відразу з двох рук, що дасть більшу кількість шкоди. Поеднання заклинань теж можливо, наприклад вогонь і блискавка. При цьому об'єкт, по відношенню до якого буде використана дана зв'язка, буде отримувати ефекти від обох видів магії. Інші доступні в грі заклинання можуть, наприклад, відновлювати втрачені очки здоров'я, на час оживляти мертвих, створювати джерела світла в темних приміщеннях або навіть перетворювати, наприклад, залізну руду в срібну.

```
<!-- Use different ordered lists -->
<h2>Версії TES:</h2>
<ol type="I">
  <li>The Elder Scrolls: Arena</li>
  <li>The Elder Scrolls II: Daggerfall</li>
  <li>The Elder Scrolls III: Morrowind</li>
  <li>The Elder Scrolls IV: Oblivion</li>
  <li>The Elder Scrolls V: Skyrim</li>
</ol>
Перейти до <a href="#links">посилань</a>
<div style="margin-top: 1000px;">
  <a name="links"><h2>Посилання:</h2></a>
  <ol start="4">
    <!-- Use links -->
    <li><a href="./third_page.html">Персонаж та історія у
Skyrim</a></li>
    <li><a href="#second_paragraph">Різні типи заклинань</a></li>
    <li><a href="./third_page.html#second_paragraph">Події
гри</a></li>
    <li><a
href="https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim"
target="_blank">Гра в інтернеті</a></li>
  </ol>
</div>
</body>
</html>
```

third_page.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <!-- Set meta information, such as name and title -->
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta name="author" content="Maxim Zavalniuk">
  <title>Персонаж та історія у Skyrim</title>
</head>
<!-- Set colors for links -->
<body link="#12a4d9" vlink="sea-foam" alink="#b20238" style="background:
#f3ca20;">
  <!-- Set heading -->
  <h1 style="text-align: center;"><i>Персонаж та історія у
Skyrim</i></h1><hr>
  <p>Витривалість витрачається на «спринт», що дозволяє рухатися швидше
певний час. Як і в Morrowind і Oblivion, в грі є режим таємного пересування.
При цьому, побачивши, що гравець кудись крадеться, неігровий персонаж (NPC)
насторожить і буде уважно стежити за подальшими пересуваннями гравця.
```

```

Кинджали і луки при атаці з цього режиму діють ефективніше, а при наявності
деяких умінь завдають величезної шкоди.</p>
<!-- Set anchor for paragraph -->
<a name="second_paragraph"><p>Події гри відбуваються через 200 років
після подій Oblivion в 201 році 4 ери. Велика війна між Імперією і
Альдмерським Домініоном закінчилася 30 років тому принизливим Конкордатом
Білого Золота, ущемляв безліч прав жителів Імперії, у тому числі і поклоніння
богу Талоса (Тайберу Септиму). Угруповання націоналістично налаштованих
Нордів, відомих як Брати Бурі, на чолі з ветераном війни Ульфріком
Буревісником, ярлом Віндхельма, влаштовує заколот проти влади Імперії,
внаслідок чого в Скайрмі починається громадянська війна. Щоб заявити про
себе всьому Скайрмі, Ульфрік вбиває верховного короля провінції Торуга, але
незабаром потрапляє у засідку імперців. Ніхто навіть не здогадується про
стародавню небезпеку, яка чекає на них попереду.</p></a>
Перейти до <a href="#links">посилань</a>
<!-- Use images -->
<h2>Зображення</h2>
<div>
<!-- Use links and change size -->
<a href="./images/large.jpg" target="_blank"></a>
<a href="./images/small.jpg" target="_blank"></a>
<!-- <a href="./images/large.jpg" target="_blank"></a>
<a href="./images/small.jpg" target="_blank"></a> --
>
</div>
<div style="margin-top: 1000px;">
<a name="links"><h2>Посилання:</h2></a>
<ol type="a">
<!-- Use links -->
<li><a href="./fourth_page.html">Продовження історії</a></li>
<li><a href="#second_paragraph">Події гри</a></li>
<li><a href="./fourth_page.html#second_paragraph">Продовження
історії (2)</a></li>
<li><a
href="https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim"
target="_blank">Гра в інтернеті</a></li>
</ol>
</div>
</body>
</html>

```

fourth_page.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<!-- Set meta information, such as name and title -->
<meta charset="UTF-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<meta name="author" content="Maxim Zavalniuk">
<title>Продовження історії</title>
</head>
<!-- Set colors for links -->

```

```

<body link="#12a4d9" vlink="sea-foam" alink="#b20238" style="background:
#f3ca20;">
  <!-- Set heading -->
  <h1 style="text-align: center;"><i>Продовження історії</i></h1><hr>
  <p>Разом з Ульфріком і іншими бунтівниками протагоніста (стать, расу і
зовнішність вибирає і налаштовує сам гравець) везуть на страту в фортецю
Хелга. В останню секунду до виконання вироку на фортецю нападає дракон
Алдуїна, головний антагоніст гри. Він починає спалювати все поселення і
вбивати жителів. Протагоніст тікає з Хелгеном з Ралофом (Брати Бурі) або
Хадваром (Імперія). Незалежно від того, з ким утік герой, він отримує
завдання - розповісти Балтруфу Старшому, ярлу Вайтрана, про дракона. Ярл
посилає героя до придворного мага Фаренгару, так як той дуже цікавиться
драконами, і маг просить принести Драконівський Камінь з руїн Піка. Там герой
дізнається перше слово Сили - «Фус» ( «Сила»).

```

Висновки

Під час роботи я ознайомився із базовими тегами в HTML та їх атрибутами, застосував до них різні варіації стилю. У результати практики вийшов невеликий сайт із базовою структурою. Під час розробки сайт я пересвідчився у необхідності заповнення мета-інформації, яка є важливою для пошукових машин, таких як *Google*, використання вузькоспеціалізованих тегів, наприклад, **** замість ****, а також різні задання деяких властивостей, наприклад, вирівнювання через тег **<div></div>** та його атрибуту *align* або вирівнювання через атрибут *style* та його властивість *text-align*. Особисто для мене новим досвідом було задання кольорів для гіперпосилань та список визначень.