

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

**Лабораторна робота №5**

з дисципліни

"Основи клієнтської розробки"

на тему "Блочні елементи. Рядкові елементи. Позиціонування. Псевдокласи.  
Псевдоелементи."

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 .....	5
Сирцевий код.....	5
index.html .....	5
style.css .....	7
Висновки.....	9

## Завдання

Застосувати блочні елементи `<div> ... </div>`, рядкові елементи `<span> ... </span>`. Для позиціонування блоків застосувати властивість **position**. Зробити один або декілька блоків плаваючими, застосувавши атрибут **float**.



Використати:

- псевдокласи для посилань (**:link**, **:visited**, **:active**, **:hover**);
- псевдоклас **:first-child**;
- псевдоелементи: **:before**, **:after**.

Тематика – «Комп'ютерні ігри».

# Результати

## Історія про Warcraft

<b>В</b> сесвіт warcraft (укр. «воркрафт» чи «військове ремесло») — вигаданий всесвіт, який взяв свій початок у відеоіграх серії warcraft.
<b>П</b> ізніше він також отримав свій розвиток в настільних іграх, колекційній картковій грі, книгах, коміксах та різноманітній маркетинговій продукції.
<b>В</b> сесвіт створено в стилі фентезі з елементами стімпанку і наукової фантастики. Він описує багато світів (планет), концентруючи увагу на азероті (батьківщині людей, дворфів, гномів, гоблінів, нічних ельфів, випшх ельфів, тауренів, пандаренів та інших розумних і нерозумних рас), Дренорі (батьківщині орків та огрів) і Аргусі (батьківщині ередарів та дреїнів).
<b>І</b> сторія всесвіту warcraft найбільш детально описує наближені до «сучасності» події, такі як протистояння між союзами рас альянсом і ордою, їх боротьбу зі злими силами, палаючим легіоном, кляттю (англ. the scourge, рос. Плеть), драконом Смертекрилом та іншими, що загрожують Азероту й решті світів.
♥Всесвіт Warcraft наповнений безліччю світів, об'єднаних впрям хаосу, який носить назву Крутіж Пустоти (англ. Twisting Nether, рос. Крутоверть Пустоты). Перехід між світами можна здійснити за допомогою порталів. Описана історія всесвіту охоплює понад 10 тисячоліть.♥Офіційна історія не розповідає про появу всесвіту, проте відомо, що першою розумною расою були богоподібні титани. Ці істоти з металевою шкірою досліджували всесвіт та впорядковували відкриті планети. Під керівництвом Пантеону (англ. Pantheon), титани слідували за порядком і Крутежем Пустоти — виміром хаотичної магії, де мешкають демонічні істоти.♥
Кельтас "Кель" Сонячний Скиталець був старшим членом Кірін-Тора і Принцом Кель-Таласа, останнім з династії Сонячного Скитальця. Після падіння Кельталаса, Кельтас навів те, що залишилося від його народу на службу Альянсу. Прагнучи заспокоїти залежність свого народу до помаху чарівної палички він таємно вступив у союз з Елліданом і Палаючим Легіоном. Був оголошений зрадником після того, як розкрився його зв'язок із Легіоном. Кельтас збирався закласти Кіл'джедена через Сонячну криницю , але його плани були порушені Армією Розколотого Сонця . Сили Армії здобули над ним перемогу на Терасі Магістрів.
 
В іграх World of Warcraft: The Burning Crusade та Warcraft III: The Frozen Throne Кельтаса озвучує Куїнтон Флінн (У російському дубляжі - Дмитро Полонський ). Артур Мінічел – кронпринц Лордерона та лшар Срібної Длані, а також хлібний вождь. Був сином короля Тір Тайруса II та спадкоємцем трону. Утер Світлоносний(Вілдра) навчав його бравій справі паладіна, а до чарівниці Джайни Пrawdęр він відчував романтичні почуття. Але незважаючи на перспективний початок життя, після об'єднання з Королем-ліщем, Артас став одним з найжахливіших створінь, що коли-небудь зустрічався на просторах Азерота. У російській версії Warcraft III Артас говорить голосом відомого актора дубляжу Володимира Віхрова, а World of Warcraft та Heroes of the Storm – Артема Кретьова.

Тралл, син Дуротана (англ. Thrall, son of Durotan ), так само відомий, як Рабство або вождь "Гоблінського троя" - орк , третій лідер Орди . Він є втіленням мудрості, доблесті, сили, відваги та доброти всієї раси орків. Саме Тралл вивів свій народ із людських таборів і відкрив йому шлях до свободи та процвітання. Тепер, на чолі з Траллом, Нова Орда стала однією з найвпливовіших сил в Азероті. Тралл – шаман, який завжди бачить глибинну суть стійких, ці бачення допомагають йому приймати правильні та найбільш відповідні рішення у складних ситуаціях.

Тралл - син містера Доротана, вождя клану Північного Вовка , і Дрекі . Будучи немовлям, його знайшли серед закривавлених трупів його вбитих батьків Еделасом Блекмуром , командувачем таборами для інтернованих , у яких містилися орки після Другої Війни . Блекмур дав йому ім'я Тралл, яке також означало "раб" мовою людей. Блекмур повернувся у свою твердиню, Фортеса Дарнхольд , разом із Траллом, і виростив його гладіатором, поєднуючи лютисть орка з мисленням стратега. Він був багато чому навчений і тренований, виготовлений людською жінкою , і ріс як брат її дочки. Тареті Фокстон. Тралл доводив, що він був чудовим учнем та феноменальним бійцем. Він був розумним, швидким та величезним, навіть за стандартами орків. Але побиття Блекмуром на арені і поза нею мали ефект. Тарета почала писати йому листи і таємно доставляла їх із книгами, після чого в них було чимало розмов. В одному з листів, Тралл розповів Тарете, що готує втечу. Завдяки тому, що Тарета влаштувала пожежу у фортеці, Тралл зміг вибратися зі своєї камери непоміченим. Вони побачилися поза

Дарнхольдом, у печері, де Тарета передала Траллу припаси та провізію. Потім він покинув Дарнхольд, сподіваючись більше ніколи туди не повернутися.

[Про Скайрім\(частина 1\)](#) [Про Скайрім\(частина 2\)](#) [Про Скайрім\(частина 3\)](#) [Про Wargaming](#)

## Зовнішні ресурси

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

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

## Сирцевий код

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <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">
  <link rel="stylesheet" href="./style.css" type="text/css">
  <title>Warcraft</title>
</head>
<body>
<div id="header"><h1>Історія про Warcraft</h1></div>
<div id="first-div">
  <p>Всесвіт Warcraft (укр. «Воркcraft» чи «Військове Ремесло») – вигаданий
всесвіт, який взяв свій початок у
  відеоіграх
  серії Warcraft.</p>
  <p>Пізніше він також отримав свій розвиток в настільних іграх,
колекційній картковій грі, книгах,
  коміксах та різноманітній маркетинговій продукції.</p>
</div>
<div id="second-div">
  <p>
    Всесвіт створено в стилі фентезі з елементами стімпанку і наукової
    фантастики. Він описує багато світів
    (планет),
    концентруючи увагу на Азероті (батьківщині людей, дворфів, гномів,
    гоблінів, нічних ельфів, вищих ельфів,
    тауренів,
    пандаренів та інших розумних і нерозумних рас), Дренорі (батьківщині
    орків та огрів) і Аргусі (батьківщині
    ередарів
    та дренеїв).</p>
    <p> Історія всесвіту Warcraft найбільш детально описує наближені до
    «сучасності» події, такі як
    протистояння між союзами рас Альянсом і Ордою, їх боротьбу зі злими
    силами, Палаючим Легіоном, Кляттю (англ. The
    Scourge, рос. Плеть), драконом Смертекрилом та іншими, що загрожують
    Азероту й решті світів.</p>
  </div>
  <span id="first-span">Всесвіт Warcraft наповнений безліччю світів, об'єднаних
  виром хаосу, який носить назву Крутіж Пустоти (англ. Twisting Nether, рос.
  Круговерть Пустоти). Перехід між світами можна здійснити за допомогою
  порталів. Описана історія всесвіту охоплює понад 10 тисячоліть.</span>
  <span id="second-span">Офіційна історія не розповідає про появу всесвіту,
  проте відомо, що першою розумною расою були богоподібні титани. Ці істоти з
  металевою шкірою досліджували всесвіт та впорядковували відкриті планети. Під
  керівництвом Пантеону (англ. Pantheon), титани слідували за порядком і
  Крутежем Пустоти – виміром хаотичної магії, де мешкають демонічні
  істоти.</span>
</div>
<hr>
```

<div>Кельтас "Кель" Сонячний Скиталець був старшим членом Кірін-Тора і Принцом Кель'Таласа, останнім з династії Сонячного Скитальця. Після падіння Кельталасу, Кельтас навів те, що залишилося від його народу на службу Альянсу.

Прагнучи заспокоїти залежність свого народу до помаху чарівної палички він таємно вступив у союз з Ілліданом і Палаючим Легіоном. Був оголошений зрадником після того, як розкрився його зв'язок із Легіоном. Кельтас збирався закликати Кіл'джедена через Сонячну криницю , але його плани були порушені Армією Розколотого Сонця . Сили Армії здобули над ним перемогу на Терасі Магістрів.

</div>

Артур Мінічел – кронпринц Лордерона та лицар Срібної Длані, а також хлібний вождь. Був сином короля Тир Тайруса II та спадкоємцем трону. Утер Світлоносний(Видра) навчав його бравій справі паладина, а до чарівниці Джайни Праудмур він відчував романтичні почуття. Але незважаючи на перспективний початок життя, після об'єднання з Королем-лицем, Артас став одним з найжахливіших створінь, що коли-небудь зустрічалися на просторах Азерота.
</div>

Тралл, син Дуротана (англ. Thrall, son of Durotan ), так само відомий, як Рабство або вождь "Гоблінського троля" – орк , третій лідер Орди . Він є втіленням мудрості, доблесті, сили, відваги та доброти всієї раси орків. Саме Тралл вивів свій народ із людських таборів і відкрив йому шлях до свободи та процвітання. Тепер, на чолі з Траллом, Нова Орда стала однією з найвпливовіших сил в Азероті. Тралл – шаман, який завжди бачить глибинну суть стихій, ці бачення допомагають йому приймати правильні та найбільш відповідні рішення у складних ситуаціях.
</div>
</div>
Тралл – син містера Дуротана, вождя клану Північного Вовка , і Дрекі . Будучи немовлям, його знайшли серед закривавлених трупів його вбитих батьків Еделасом Блекмуром , командувачем таборами для інтернованих , у яких містилися орки після Другої Війни . Блекмур дав йому ім'я Тралл, яке також означало "раб" мовою людей. Блекмур повернувся у свою твердиню, Фортеця Дарнхольд , разом із Траллом, і виростив його гладіатором, поєднуючи лютість орка з мисленням стратега. Він був багато чому навчений і тренований, вигодований людською жінкою , і ріс як брат її дочки, Тарети Фокстон. Тралл доводив, що він був чудовим учнем та феноменальним бійцем. Він був розумним, швидким та величезним,

6

навіть за стандартами орків. Але побиття Блекмуром на арені і поза нею мали ефект. Тарета почала писати йому листи і таємно доставляла їх із книгами, після чого в них було чимало розмов. В одному з листів, Тралл розповів Тарете, що готує втечу. Завдяки тому, що Тарета влаштувала пожежу у фортеці, Тралл зміг вибратися зі своєї камери непоміченим. Вони побачилися поза Дарнхольдом, у печері, де Тарета передала Траллу припаси та провізію. Потім він покинув Дарнхольд, сподіваючись більше ніколи туди не повернутись.

```
</div>
<hr>
<div class="links-block">
  <a href="../lab1/index.html">Про Скайрім(частина 1)</a><a
href="../lab1/second_page.html">Про Скайрім(частина 2)</a><a
  href="../lab1/third_page.html">Про
  Скайрім(частина 3)</a><a href="../lab2/games.html">Про Wargaming</a>
</div>
</body>
</html>
```

style.css

```
body {
  background-color: #f3ca20;
}

h1 {
  text-align: center;
}

div, span {
  margin: 5px auto;
}

#first-div {
  background-color: #7fd1de;
}

#second-div {
  background-color: #b4bbe8;
}

#first-span {
  background-color: #ffbcac;
}

#second-span {
  background-color: #7fded2;
}

#kt-image {
  position: relative;
  top: 6px;
  left: 40px;
}

#arthas-image {
  position: absolute;
  /*position: fixed;*/
  top: 430px;
  left: 1150px;
}
```

```

#float-div {
    float: left;
    background: #b4bbe8;
    border: 1px solid black;
    padding: 10px;
    margin-right: 20px;
    width: 40%;
}

#header {
    position: -webkit-sticky;
    position: sticky;
    top: 20px;
}

.links-block > a {
    font-size: x-large;
    padding: 10px;
}

a:link {
    color: cyan;
}

a:visited {
    color: seagreen;
}

a:active {
    color: gray;
}

a:hover {
    transition: 1s ease;
    color: red;
}

p:first-child {
    color: green;
}

p::first-line {
    text-transform: lowercase;
}

p::first-letter {
    color: red;
    font-style: italic;
    font-size: 150%;
    border: black solid 1px;
    padding: 2px;
    margin: 2px;
}

span::before {
    content: "♥";
}

span::after {
    content: "♥";
}

```



## Висновки

Під час роботи я ознайомився із блочними та рядковими елементами. Навчився позиціювати їх за допомогою властивості **position**. Також на практиці застосував псевдокласи та псевдоелементи.