

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

**Лабораторна робота №3**

з дисципліни

"Основи клієнтської розробки"

на тему "CSS. Внутрішні стилі. Стилі рівня документу. Зовнішні стилі.  
Оформлення тексту, поля, заповнення, межі. Застосування стилів для таблиць  
і списків"

Виконав:

студент групи ПІ-93

Завальнюк Максим Євгенович

Залікова книжка: 9312

Перевірила:

ст. вик. кафедри ІСТ

Хмелюк Марина Сергіївна

Київ 2021

## Зміст

Завдання.....	3
Результати .....	4
Зовнішні ресурси .....	10
Сирцевий код.....	10
style.css .....	10
Висновки.....	12

## Завдання

- 1) Створіть зовнішній CSS файл. Підключіть його до всіх сторінок. Використовуючи селектори (класи, ідентифікатори, унікальний ідентифікатор) нашіть стиль шрифта (розмір, колір, стиль, міжрядковий інтервал, вирівнювання) для заголовка (H1), для тіла (BODY), посилань, задайте для тега BODY фон властивістю background-color. Застосуйте стиль рівня документу для перевизначення стилю для посилань. Застосуйте внутрішній стиль до абзацу. Використайте оголошення !important.
- 2) Додайте в CSS файл стилі для списків (маркованих, нумерованих, визначень та до таблиці, використовуючи розміри, кольори, шрифти, поля, заповнення, межі, фон.

## Результати

Я створив файл *style.css*, підключив до усіх сторінок сайту та застосував правила для оформлення, які наведені нижче:

- Універсальний селектор:

```
* {  
  font-family: Verdana, sans-serif;  
  font-style: normal;  
  font-weight: normal;  
  line-height: 1.5;  
}
```

Рівень персонажа підвищується в міру поліпшення навичок, за певну кількість таких поліпшень (система « автолевелінга » - чим вище рівень ігрового персонажа, тим більше цінні предмети він знаходить). Розробники вирішили повністю відмовитися від системи класів, представленої в Oblivion , попри те, що це було зручно для навичками гравця. Таланти організовані в розгалужену систему під назвою «дерево навичок». Кожен талант має свій власний набір навичок, які можна вивчати, щоб отримувати нові здібності.

- Використання класів:

```
.text-center {  
  text-align: center;  
}  
  
.text-left {  
  text-align: left;  
}  
  
.text-right {  
  text-align: right;  
}  
  
.white-cells {  
  background-color: white;  
}
```

### Гільдії:

- Соратники
- Колегія Вінтерхолда
- Гільдія ворів

### Версії:

- Dawnguard
- Hearthfire
- Dragonborn

- Застосування стилів до тегів:

```
h1, h2, h3, h4, h5, h6 {  
    text-align: center;  
}  
  
body {  
    background-color: #f3ca20;  
}  
  
a:link {  
    color: cyan;  
}  
  
a:visited {  
    color: seagreen;  
}  
  
a:active {  
    color: firebrick;  
}  
  
div {  
    text-align: center;  
}  
  
iframe {  
    height: 500px;  
    width: 500px;  
    margin: 50px;  
    border: 1px solid gray;  
}
```

## Комп'ютерні ігри

### Вступ до Skyrim

Skyrim зберігає концепцію великого і відкритого світу, характерну для серії The Elder Scrolls. 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. У містах гравець може вдаватися до таких занять, як приготування їжі і зілля, зачарування предметів, фермерство, робота з рудою або ковальська справа. При цьому розробники відзначали, що ігровий процес може зайняти близько 500 годин.


Рівень персонажа підвищується в міру поліпшення навичок, за певну кількість таких поліпшень (залежить від рівня гравця і рівня навичку) персонаж отримує

- Використання модифікатору *!important*:

```
.first-table {
  margin: 0 auto;
  border: 5px double black;
  vertical-align: center;
  background-color: white;
}


.second-table {
  margin: 0 0 auto auto !important;
  background-color: #e2b716 !important;
  border: 0 !important;
  color: white;
  border-spacing: 15px;
}
```

World of Tanks




[Стаття у Вікіпедії](#)  
World of Tanks (скорочено WoT; укр. Світ танків) — відеогра, клієнтська масова багатокористувальницька онлайн-гра в реальному часі в жанрі аркадного танкового симулятора в історичному сетингу Другої світової війни, розроблена білоруською студією Wargaming.net. Розробниками гра позиціонується як ММО-екшн з елементами рольової гри, шутера і стратегії.

Ігри організації  
World of Warplanes



[Стаття у Вікіпедії](#)  
World of Warplanes (укр. Світ бойових літаків) — відеогра, клієнтська масова багатокористувальницька онлайн-гра в реальному часі в жанрі аркадного авіаційного екшну, анонсована білоруською студією Wargaming.net 7 червня 2011 року в місті Лос-Анджелес на виставці Electronic Entertainment Expo. Гра розробляється компанією Persha Studio в Києві (Україна), видавцем виступає Wargaming.net.

World of Warships



[Стаття у Вікіпедії](#)  
World of Warships (можна перекласти як Світ військових кораблів) — відеогра, клієнтська масова багатокористувальницька онлайн-гра в реальному часі у жанрі симулятора морських битв та історичному сетингу Другої світової війни, анонсована білоруською студією Wargaming.net 16 серпня 2011.

Підтринка платформ

Ігри	Платформи			
	PC	Mobile	PlayStation	Xbox
World of Tanks	Так	Так	Так	Так
World of Warplanes	Так	Ні	Ні	Ні
World of Warships	Так	Так	Ні	Ні

- Використання складніших селекторів:

```

    .second-table td, th {
      padding: 10px;
    }

    .second-table caption {
      color: black;
    }

    .second-table col {
      background-color: peru;
    }

    #tbody td>img {
      display: block;
      width: 100%;
      height: 100%;
      max-height: 1000px;
      max-width: 1000px;
      min-width: 100px;
      min-height: 100px;
    }
  
```

Підтримка платформ				
Ігри	Платформи			
	PC	Mobile	PlayStation	Xbox
World of Tanks	Так	Так	Так	Так
World of Warplanes	Так	Hi	Hi	Hi
World of Warships	Так	Так	Hi	Hi

- Використання ідентифікаторів:

```
#tfoot {  
    background-color: coral !important;  
}  
  
#big-images {  
    width: 200%;  
    height: 200%;  
}  
  
#small-images {  
    width: 50%;  
    height: 50%;  
}  
  
#special-text {  
    font-family: Arial sans-serif;  
    font-size: 25pt;  
    color: red;  
}
```

HUD -інтерфейс виникає на екрані тільки тоді, коли здоров'я , запас сил або магія гравця зменшуються, тобто коли персонаж отримує шкоди.

- Використання стилю рівня документа:

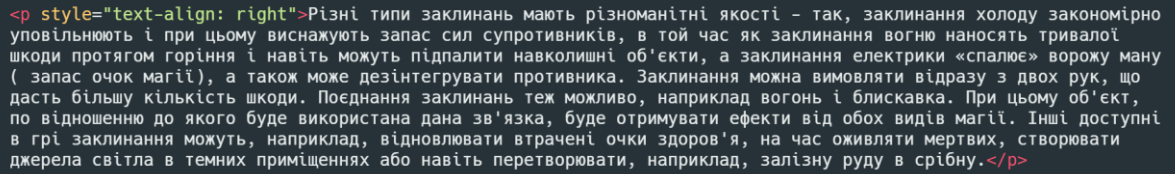
```
<head>  
    <meta charset="UTF-8">  
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">  
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">  
    <meta name="author" content="Maxim Zavalniuk">  
    <link rel="stylesheet" href="./style.css" type="text/css">  
    <title>Index page</title>  
    <style>  
        a {  
            text-decoration: none;  
        }  
    </style>  
</head>
```

## Посилання:

- [Друга сторінка](#)
- [Другий параграф](#)
- [Другий параграф другої сторінки](#)
- [Сторінка в інтернеті](#)



- Використання внутрішнього стилю:



```
<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, залізню руду в срібну.</p>
```

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, залізню руду в срібну.

## Зовнішні ресурси

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

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

## Сирцевий код

style.css

```
* {
    font-family: Verdana, sans-serif;
    font-style: normal;
    font-weight: normal;
    line-height: 1.5;
}

.text-center {
    text-align: center;
}

.text-left {
    text-align: left;
}

.text-right {
    text-align: right;
}

.white-cells {
    background-color: white;
}

h1, h2, h3, h4, h5, h6 {
    text-align: center;
}

body {
    background-color: #f3ca20;
}

a:link {
    color: cyan;
}

a:visited {
    color: seagreen;
}

a:active {
    color: firebrick;
}

div {
    text-align: center;
}

iframe {
    height: 500px;
    width: 500px;
}
```

```

    margin: 50px;
    border: 1px solid gray;
}

.first-table {
    margin: 0 auto;
    border: 5px double black;
    vertical-align: center;
    background-color: white;
}

.second-table {
    margin: 0 0 auto auto !important;
    background-color: #e2b716 !important;
    border: 0 !important;
    color: white;
    border-spacing: 15px;
}

.second-table td, th {
    padding: 10px;
}

.second-table caption {
    color: black;
}

.second-table col {
    background-color: peru;
}

.links {
    text-align: left !important;
    margin-top: 1000px;
}

#tbody {
    background-color: antiquewhite !important;
}

#tbody td {
    width: 33%;
    height: 33%;
}

#tbody td>img {
    display: block;
    width: 100%;
    height: 100%;
    max-height: 1000px;
    max-width: 1000px;
    min-width: 100px;
    min-height: 100px;
}

#tfoot {
    background-color: coral !important;
}

#big-images {
    width: 200%;
    height: 200%;
}

```

```
#small-images {
    width: 50%;
    height: 50%;
}

#special-text {
    font-family: Arial sans-serif;
    font-size: 25pt;
    color: red;
}

li {
    list-style-position: outside;
}

.empty-circles {
    list-style-type: circle;
}

.fill-circles {
    list-style-type: disc;
}

.squares {
    list-style-type: square;
}

.roman {
    list-style-type: upper-roman;
}

.digits {
    list-style-type: decimal;
}

.latins {
    list-style-type: lower-latin;
}
```

## Висновки

Під час роботи я ознайомився із заданням стилів через правила CSS. Познайомився із селекторами. Також використав модифікатор !important. Загалом використання CSS є кращим, оскільки достатньо під'єднати файл зі стилями і не описувати правила на кожній сторінці.