

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

Дата здачі

Перевірила:

ст. вик. кафедри ІСТ

Хмелюк Марина Сергіївна

Київ 2021

Зміст

Завдання.....	3
Результати	4
Зовнішні ресурси	5
Сирцевий код.....	5
style.css	5
Висновки.....	8

Завдання

- 1) Створіть зовнішній CSS файл. Підключіть його до всіх сторінок. Використовуючи селектори (класи, ідентифікатори, унікальний ідентифікатор) нашіть стиль шрифту (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.

Тематика – «Комп'ютерні ігри».

Результати

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 один рівень. У грі є система « автолевелінга » - 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.

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

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. ~~Гра погана.~~ Вона прекрасна.

Гільдії:

- Соратники
- Колегія Вінтерхолда
- Гільдія ворів

Версії:

- Dawnguard
- Hearthfire
- Dragonborn

Перейти до [посилань](#)

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;  
} */  
  
h1, h2, h3, h4, h5, h6 {  
    text-align: center;  
    font-family: 'Courier New', Courier, monospace;  
    font-style: normal;  
    font-weight: normal;  
    line-height: 1.5;  
}  
  
body {  
    background-color: #f3ca20;  
    font-family: Verdana, sans-serif;  
    font-style: normal;  
    font-weight: normal;  
    line-height: 1.5;  
}  
  
a {  
    text-decoration: double;  
}  
  
.text-center {  
    text-align: center;  
}  
  
.text-left {  
    text-align: left;  
}  
  
.text-right {  
    text-align: right;  
}  
  
.white-cells {  
    background-color: white;  
}  
  
/* 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;
}

.special-images-td {
    width: 33%;
    height: 33%;
}

.special-images-img {
    display: block;
    width: 100%;
    height: 100%;
}

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.