

HTML5

מה זה HTML5 ?

HTML5 היא הגרסה HTML אשר יצאה בסוף אוקטובר 2014

HTML 5.1 היא גרסה של HTML אשר יצאה ב 2016

HTML 5.2 היא הגרסה האחרונה של HTML אשר יצאה ב 2017

דוגמא דף HTML

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<html>

<head>

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<meta charset="UTF-8">

<title>הנושא של הדף</title>

</head>

<body>

התוכן של הדף

</body></html>

!DOCTYPE היא הנחיה לדפדפן לאיזה גרסת HTML הוא צריך לצפות. זו הנחיה שצריכה להכתב לפני האלמנט של html
html DOCTYPE! מנחה את הדפדפן לצפות ל HTML5

השפה המרכזית של הדף בשימוש לדוגמא גוגל להחזרת תשובות

מתייחס ל responsive web design

הגדרת character encoding ב HTML5. ברירת המחדל היא UTF-8 (כך שניתן לא לרשום זאת במקרה זה).
character encoding מגדיר את הייצוג המספרי של התווים בדף

אלמנטים ומאפיינים חדשים ב HTML5

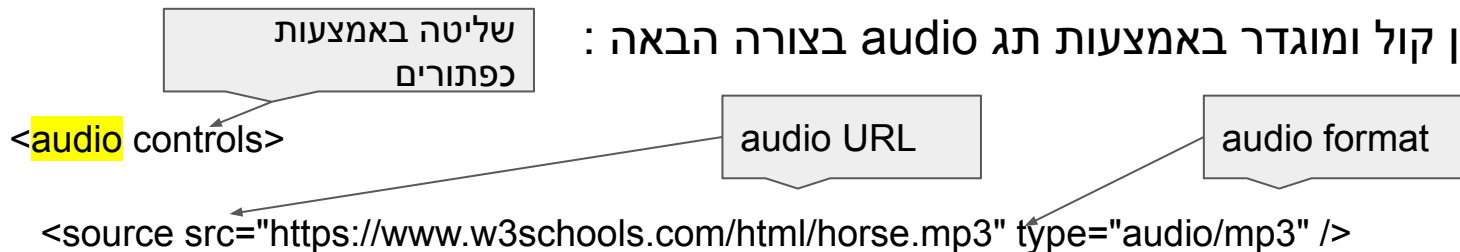
אלמנטים סמנטיים	header , footer , main , section
מאפייני אלמנטים של טופס	number,date,time,calendar,range
אלמנטים גרפיים	canvas
אלמנטים מולטימדיה	audio,video
תמונה	figure, figcaption
תפריט מרכזי עם לינקים	nav
Modal and non modal	dialog

נושא
מתקדם
[ראה כאן](#)

[slides](#)

אלמנט audio

אלמנט אודיו מנגן קול ומוגדר באמצעות תג audio בצורה הבאה :



`<source src="https://www.w3schools.com/html/horse.ogg" type="audio/ogg" />`

Your browser does not support the audio element.

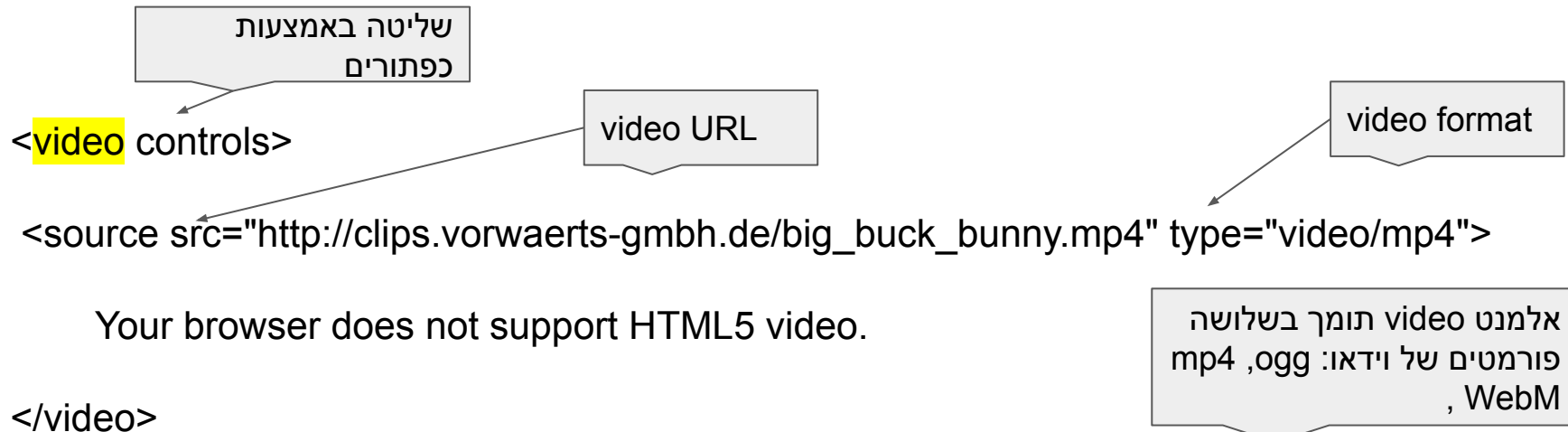
`</audio>`

audio תומך בשלושה
פורמטים של קול : mp3 ,ogg , wav

הערה : ניתן לשלוט על האלמנט באמצעות המאפינים שלו בעזרת javascript דרך [HTML DOM](#) [Audio\Video Object](#)

אלמנט video

אלמנט וידאו מנגן סרטונים ומוגדר באמצעות תג video בצורה הבאה :



הערה : ניתן לשלוט על האלמנט באמצעות המאפינים שלו בעזרת javascript דרך [HTML DOM](#)

free videos\audio

[free video](#)

[free audio](#)

canvas

```
<button onclick="drawDiagonalLine()">Draw Diagonal Line</button>
```

```
<br><br>
```

```
<canvas id="canvas1" width="200" height="100"></canvas>
```

```
<script>
```

```
function drawDiagonalLine({
```

```
  const canvasObj = document.getElementById('canvas1');
```

```
  const context = canvasObj.getContext('2d');
```

```
  const width = 200; const height = 100;
```

```
  context.beginPath();
```

```
  context.moveTo(0,0); context.lineTo(width,height);
```

```
  context.moveTo(width,0); context.lineTo(0,height);
```

```
  context.stroke();
```

```
}
```

```
</script>
```

<http://www.nathankrasney.com/>

canvas מאפשר לצייר
גרפיקה קרי קווים, טקסט
ותמונות on the fly

מתחיל ציור

מסיים ציור

הקוד המלא כאן

.....

svg

```
<svg width="100" height="100">  
  <circle cx="50" cy="50" r="40" stroke="green"  
    stroke-width="4" fill="yellow">  
    </circle>  
</svg>
```

SVG : Scalable Vector Graphics. It uses XML as syntax

הקוד המלא כאן

.....

- SVG images can be searched, indexed, scripted, and compressed
- SVG images are scalable
- SVG images can be printed with high quality at any resolution
- SVG images are zoomable
- SVG graphics do NOT lose any quality if they are zoomed or resized

Canvas vs svg

Canvas is better than svg In cases where performance is important .

As number of object to draw become larger canvas is better than svg