<!DOCTYPE>

<html>

<head>

<title>Моя первая страница</title>

<style>

.letter {

color: red

}

.tekst1 {

color: rgb(49, 151, 116);

font-family: Algerian, fantasy;

font-size: 150%;

}

.tekst2 {

color: green;

font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;

font-size: 11pt;

font-weight: 600;

}

.tekst3 {

color: red;

font-family: ColonnaMT, Comik, cursive;

font-size: 19pt;

}

</style>

</head>

<body>

<h1>«Я, Митрофанова Юлия Александровна, изучаю <span class="letter">HTML</span>,CSS и JS»</h1>

<h2>Основные определения</h2>

<h3>Определение HTML</h3>

<p class ="tekst1";>HTML-стандартизированный язык разметки документов во Всемирной паутине. Большинство веб-страниц содержат описание разметки на языке HTML (или XHTML). Язык HTML интерпретируется браузерами; полученный в результате интерпретации форматированный текст отображается на экране монитора компьютера или мобильного устройства.</p>

<h3> Определение CSS</h3>

<p class ="tekst2";>CSS - формальный язык описания внешнего вида документа, написанного с использованием языка разметки.

Преимущественно используется как средство описания, оформления внешнего вида веб-страниц, написанных с помощью языков разметки HTML и XHTML, но может также применяться к любым XML-документам, например, к SVG или XUL. Cамый мощный и удобный способ определения стилей и правил для сайта. Стили хранятся в отдельном файле, который может быть использован для любых веб-страниц.</p>

<h3>Определение JavaScript</h3>

<p class ="tekst3";>JavaScript - мультипарадигменный язык программирования. Поддерживает объектно-ориентированный, императивный и функциональный стили. JavaScript обычно используется как встраиваемый язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам. Основные архитектурные черты: динамическая типизация, слабая типизация, автоматическое управление памятью, прототипное программирование, функции как объекты первого класса.</p>

</body>

</html>