Index.html

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

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

    <link rel="stylesheet" href="css.css">

    <style>

        body{

            background-color: aqua;

        }

    </style>

    <title>דף הבית</title>

</head>

<body>

    <a href="https://www.w3schools.com/"><img src="butterfly-2049567\_1920.jpg"  width="50" alt=""></a>

    <nav>

        <a href="index.html" class="active">דף הבית</a>

        <a href="page1.html">עמוד 1</a>

        <a href="page2.html"  target="\_blank">עמוד 2</a>

    </nav>

    <h1>דף הבית</h1>

</body>

</html>

Html2.html

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

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

    <title>Document</title>

    <style>

        body{

            font-size: 2rem;

            font-family: sans-serif;

            direction: rtl;

        }

        h1:hover{

            background-color: aquamarine;

        }

    </style>

</head>

<body>

    <a href="index.html">לדף הבא</a>

    <h1>HTML</h1>

    <nav>

    <ul>

    <li><a href="#first">פרק1-הסטוריה קצרה</a></li>

    <li><a href="#second">פרק2-כללי הפקודות</a></li>

    <li><a href="#theird">פרק3-HTML5</a></li>

    </ul>

    </nav>

    <h2 id="first">פרק1-הסטוריה קצרה</h2>

    <p>HTML היא שפת עיצוב, המכילה הוראות לדפדפנים כיצד עליהם להציג דפי אינטרנט. למשל כיצד תיראה כותרת הדף, כיצד להחיל עיצובי טקסט שונים, כיצד ואיפה להוסיף תמונות, טבלאות מסגרות ועוד... HTML מיצג את ראשי התיבות: HyperText Markup Language הרעיון המרכזי בשפה מתבטא בשמה HyperText - היפר טקסט הוא טקסט שמופיע בו קישור למידע הנמצא במקום אחר. רעיון זה התפתח בצורות שונות בין השנים 1940 עד 1989, ניתן לציין את היפר טקסט כמהפכה בגישה למידע. עד להופעת הרעיון, מידע כתוב בספר או מאמר היה מידע פסיבי ללא יכולת להפנות אותנו למקור אחר לבדיקת נושא מסוים. אחרי שקראנו את החומר היינו צריכים לרשום לעצמנו מקורות לבדיקה, ואחר כך ללכת לחפש את המקור פיזית במקום אחר, למשל בספריה. היפר טקסט במידה מסוימת הכניס חיים למידע כתוב: קליק אחד על הטקסט ובמטה קסם עוברים למקום אחר לקבל מידע נוסף שרצינו באופן מיידי! הגרסה הראשונה של שפת HTML פותחה בשנת 1992 על ידי טים ברנרס-לי (Tim Berners-Lee) כשפה פשוטה לעיצוב דפים שיכולים לכלול היפר טקסט להצגה במסכי מחשב. כמובן היה צריך גם לפתח תוכנות שיכולות לקרוא את שפת HTML ולהציג את הטקסט על המסך בהתאם לפקודות עיצוב בתוך המסמך. תוכנות אלה נקראו אז ועד היום בשם browsers ובעברית הם מכונים דפדפנים. לדוגמה, סייר אינטרנט שאנו משתמשים הוא דפדפן. בעשור אחרון, שפת HTML ובמקביל דפדפנים עברו שינויים גדולים. היום הם מאפשרים לנו לשלב לא רק היפרטקסט אלא מידע מולטימדיה מסוגים שונים כולל תמונות, קול ווידאו בו זמנית. שימושו של HTML במערכות הפעלה שונות דורש אחידות בכתיבה של השפה. כדי לנהל את ההתקנים לאינטרנט, הוקם ארגון בינלאומי בשם World Wide Web Consortium , באתר של ארגון זה ניתן למצוא מידע רב על ההתקנים השונים של HTML ועל חידושים מתוכננים.</p>

    <h2 id="second">פרק2-כללי הפקודות</h2>

    <P>שפת ה - HTML מורכבת משני סוגי פקודות: 1. פקודות מכולה, תגים - הפקודה מתחלקת לפקודת פתיחה ופקודת סגירה, וניתן להוסיף לה מאפיינים המשפיעים על מראה הטקסט שנמצא בין שני הפקודות. 2. פקודה בודדת - פקודה שאינה צריכה פקודת סגירה ותפקידה לבצע פעולה מוגדרת. כמו שבירת שורה. כל פקודה מופיעה בין סוגריים זוויתיים. < ו->. הדפדפן מבחין בין פקודת פתיחה לבין פקודת סגירה על ידי הסימן "/". לדוגמה: פקודת פתיחה - <1H> פקודת סגירה - <1H />. אם מתחילים בתג חדש אחרי תג אחר, תג הסיום של הפקודה החדשה חייב להופיע לפני תג הסיום של הפקודה הקודמת. למבנה זה באנגלים קוראים בשם "nested" כלומר אחד בתוך השני. תחביר כזה הוא לא חוקי התחביר הזה - הוא התקין לכל תג יש מאפיינים ותכונות ((attributes המרחיבים את אפשרויות התג. לרוב המאפיינים יש ערכי ברירת מחדל. לכן אם לא מציינים מאפיין, התג ישתמש בערכי ברירת המחדל, ציון המאפיינים מאפשר קביעת אפשרויות בהתאם לטעמו ודרישותיו של עורך המסמך. מאפיינים של תגים נכתבים בתג ההתחלה בהתאם לפורמט תקני של התג. לדוגמה, התג < TD COLSPAN="2"> הנו פקודה למיזוג תאים.</P>

    <h2 id="theird">פרק3-HTML5</h2>

    <P>HTML5 הוא הדור הבא של HTML ושל פיתוח אפליקציות לאינטרנט. ל-HTML, שנחשב כאבני הבנייה הבסיסיות של אתרים ואפליקציות אינטרנט, יש מספר דורות ותקנים. עד לאחרונה, בנו את אתרי האינטרנט לפי תקן HTML 4 או תקן XHTML 1 (שמקביל לתקן HTML 4). לא מזמן, החלו לגבש את תקן HTML5 הכולל שפע של שינויים וחידושים. מי שעומד מאחורי התקן החדש הוא הקונסורציום העולמי (W3C). גוף בינלאומי שמסדיר את כל נושאי התקינה ברשת. התקן החדש מאפשר לעשות דברים שעד כה היה מאד קשה לעשות אותם. כך למשל ניתן ליצור גרפיקה באמצעות Canvas – בדומה לטכנולוגיות Silverlight או פלאש. רק שבניגוד לאלו, ב-HTML 5 אין צורך בהתקנת תוכנה חיצונית על מנת לראות או ליצור את הגרפיקה הזו. ניתן להטמיע וידאו או אודיו בעמוד בקלות מרובה – בדיוק כמו להציב תמונה. אלמנטים סמנטיים נותנים יכולת לשלוט על מבנה העמוד בדרכים חדשות ויש עוד שפע של שיפורים שמאפשרים פיתוח אתרים ואפליקציות בעידן המודרני בקלות. כיוון שהתקן עדיין תחת שלבי גיבוש ושינוי, אי אפשר עדיין להשתמש בכל החלקים שבו. גם לא כל חלק מהתקן מוטמע באופן זהה בכל הדפדפנים. כך למשל כרום עלול להציג אלמנט מסוים באופן שונה או בהתנהגות שונה מאינטרנט אקספלורר 9.</P>

</body>

</html>

Css

body{

    font-family: sans-serif;

    direction: rtl;

}

a{

    font-size: 1.5rem;

    background-color: rgb(0, 110, 255);

    color: aqua;

}

ul{

    list-style: none;

}

h1:hover{

    background-color: rgb(203, 100, 237);

}

a:active{

    color: rgb(19, 217, 115);

}

a:hover{

    background-color: rgb(203, 100, 237);

}

.active{

    color: hotpink;

    background-color: black;

}