

Міністерство освіти і науки України
Національний лісотехнічний університет України

Кафедра інформаційних технологій

ЗВІТ ДО ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ №1

з навчальної дисципліни

«Веб-технології та веб-дизайн»

на тему:

**«Створення списків, посилань, таблиць та карт-зображень при
макетуванні веб-сторінки»**

Виконав:

студент групи КН-32

Попов Д.О.


Перевірив:

Карашецький В.П.

Львів – 2022

Мета роботи: Навчитися макетувати веб-сторінки за допомогою таблиць. Набути навиків викладення текстового, табличного контенту, зображень, зображень-карти, списків та гіперпосилань

Завдання:

7.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; height: 200px; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 5px;">h=200</div> <div style="position: absolute; bottom: 5px; left: 5px;">w=150</div> <div style="position: absolute; top: 5px; right: 5px;">*</div> </div>	Gloria	Рожевий	Фіолетовий	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> border="0" float="right" margin="8" 12" </div>	
----	--	--------	---------	------------	--	--

Варіант: 7

Лістинг коду:

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <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" />
    <title>Document</title>
    <link rel="stylesheet" href="main.css" />
  </head>
  <body>
    <table border="4">
      <tr style="height: 200px; width: 99%">
        <td colspan="2">
          <ul style="list-style: square">
            <li>unravel</li>
            <li>комп ігри</li>
            <li>котики</li>
            <li>ігри</li>
          </ul>
        </td>
      </tr>
    </table>
  </body>
</html>

```

```

</tr>
<tr>
  <td style="width: 150px">
    <ol style="list-style: upper-latin">
      <li>ручка</li>
      <li>олівець</li>
      <li>клавіатура</li>
      <li>пиво</li>
    </ol>
  </td>
  <td>
    
  </td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <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" />
    <title>Document</title>
  </head>
  <body style="background-color: pink">
    
    <map name="image_map">
      <area
        alt="Монітор"
        title="Монітор"
        href="#monitor"
        coords="48,15,299,176"
        shape="rect"
      />
      <area
        alt="Джойстик"
        title="Джойстик"
        href="#joystick"

```


<p id="monitor">

Монітор (monitor — слідкувати) або дисплей (display — відображувати)
— електронний пристрій для відображення інформації. Пристрій,
призначений для відтворення відеосигналу і візуального відображення
інформації, отриманої від комп'ютера.

</p>

<p id="joystick">

Джойстик (англ. joystick) — пристрій-руків'я керування у відеоіграх:
важіль на підставці, який можна відхиляти у двох площинах. На важелі
можуть бути різного роду гашетки і перемикачі. Словом «джойстик» в

побуті називають орган управління, наприклад, в мобільному телефоні.

Подібні графічні маніпулятори з'явилися водночас з електронними дисплеями в радіолокаторах, їх прототипом була ручка керування літаком.

</p>

<p id="console">

Гральна консоль (або гральна приставка, ігрова консоль, ігрова приставка) — це спеціалізований електронний пристрій, розроблений і створений для того, щоб грати у відеоігри. Найчастіше пристроєм виводу є телевізор або, рідше, комп'ютерний монітор.

```
</p>



</body>

</html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <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" />
    <title>Document</title>
  </head>
  <body style="background-color: pink">
    
    <map name="image_map">
      <area
        alt="Монітор"
        title="Монітор"
        href="/devices/monitor.html"
        coords="48,15,299,176"
        shape="rect"
      />
      <area
        alt="Джойстик"
        title="Джойстик"
        href="/devices/joystick.html"
        coords="62,259,38"
        shape="circle"
      />
      <area
        alt="Джойстик"
        title="Джойстик"
        href="/devices/joystick.html"
        coords="282,257,35"
        shape="circle"
      />
      <area
        alt="Гральна консоль"
        title="Гральна консоль"
```

```
        href="/devices/console.html"
        coords="102,183 245,182 261,242 96,239 "
        shape="polygon"
    />
</map>
</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <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" />
    <title>Document</title>
  </head>
  <body>
    <p>
      Гра́льна консоль (або гра́льна пристáвка, ігровá консоль, ігровá
      пристáвка) — це спеціалізований електронний пристрій, розроблений і
      створений для того, щоб грати у відеоігри. Найчастіше пристроєм
      виводу є телевізор або, рідше, комп'ютерний монітор.
    </p>
    
  </body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <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" />
    <title>Document</title>
  </head>
  <body>
    <p>
      Джойстик (англ. joystick) — пристрій-руків'я керування у відеоіграх:
    </p>
  </body>
</html>
```


важіль на підставці, який можна відхиляти у двох площинах. На важелі можуть бути різного роду гашетки і перемикачі. Словом «джойстик» в побуті називають орган управління, наприклад, в мобільному телефоні. Подібні графічні маніпулятори з'явилися водночас з електронними дисплеями в радіолокаторах, їх прототипом була ручка керування літаком.

```
</p>

</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <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" />
    <title>Document</title>
  </head>
  <body>
    <p>
      Монітор (monitor — слідкувати) або дисплей (display — відображувати)
      — електронний пристрій для відображення інформації. Пристрій,
      призначений для відтворення відеосигналу і візуального відображення
      інформації, отриманої від комп'ютера.
    </p>
    
  </body>
</html>
```

Скріншоти виконання:


- илгачел
- компи иҗри
- котикки
- иҗри

A. ручка
B. олівець
C. клавиатура
D. пиво






Монітор (monitor — слідувати) або дисплей (display — відображувати) — електронний пристрій для відображення інформації. Пристрій, призначений для відтворення відеосигналу і візуального відображення інформації, отриманої від комп'ютера.



Джойстик (англ. joystick) — пристрій-руків'я керування у відеоіграх: важіль на підставці, який можна відхиляти у двох площинах. На важелі можуть бути різного роду гашетки і перемикачі. Словом «джойстик» в побуті називають орган управління, наприклад, в мобільному телефоні. Подібні графічні маніпулятори з'явилися водночас з електронними дисплеями в радіолокаторах, їх прототипом була ручка керування літаком.



Гральна консоль (або гральна приставка, ігрова консоль, ігрові приставка) — це спеціалізований електронний пристрій, розроблений і створений для того, щоб грати у відеоігри. Найчастіше пристроєм виводу є телевізор або, рідше, комп'ютерний монітор.



Висновок: Я навчився макетувати веб-сторінки за допомогою таблиць. Набув навиків викладення текстового, табличного контенту, зображень, зображень-карти, списків та гіперпосилань