1. Створіть сторінку за зразком з заголовком "First page"  $(\langle h1 \rangle, \langle p \rangle)$ :

| TT | •    |      |
|----|------|------|
| un | HRIT | CRIT |
|    | ивіт | CDII |

Я пограміст!

- 2. Додайте на сторінку трішки інформації про себе: вподобання, чому цікавить програмування і т. п ().
- 3. Створіть сторінку за зразком (<h1> <h6>):

# Давайте попробуємо подивитися

як змінюється розмір букв

із збільшенням номеру h

це трохи дивно

але коли h стає найбільше

розмір букв стає найменший

4. А тепер давайте зробимо читабельним текст, як на зразку(): Віќі — веб-сайт (або інша гіпертекстова збірка документів), що дозволяє користувачам змінювати самостійно вміст сторінок через браузер, використовуючи спрощену і зручнішу, порівняно з HTML, вікі-розмітку тексту. Термін «Вікі» може також стосуватися програмного забезпечення для спільної роботи (англ. collaborative software), яке використовується як рушій вікі-сайтів. Терміни «Вікі» (з великої літери) та «ВікіВікіВеб» (WikiWikiWeb) часом використовують, щоб сказати конкретно про Portland Pattern Repository[en] — першу вікі в історії. Прихильники такого використання пропонують використовувати слово з малої літери для вікі-сайтів загалом. Слово «вікі» походить з гавайської мови й означає «хуткий» або «швидкий».

Ві́кі — веб-сайт (або інша гіпертекстова збірка документів), що дозволяє користувачам змінювати самостійно вміст сторінок через браузер, використовуючи спрощену і зручнішу, порівняно з HTML, вікі-розмітку тексту.

Термін «Вікі» може також стосуватися програмного забезпечення для спільної роботи (англ. collaborative software), яке використовується як рушій вікі-сайтів.

Терміни «Вікі» (з великої літери) та «ВікіВікіВеб» (WikiWikiWeb) часом використовують, щоб сказати конкретно про Portland Pattern Repository[en] — першу вікі в історії. Прихильники такого використання пропонують використовувати слово з малої літери для вікі-сайтів загалом. Слово «вікі» походить з гавайської мови й означає «хуткий» або «швидкий».

5. Створіть сторінку за зразком (, <br>, <hr>):

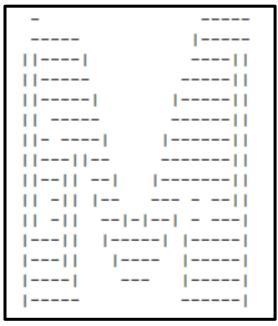
### Абзац і відступ

Тепер ми подивимося яка різниця між абзацом і відступом. Якщо простими слова то абзац - це подвійний відступ.

Це речення написано з абзацу після попереднього. В орфографії абзац містить декілька речень, пов'язаних між собою за змістом.

А от поняття "відступ" в орфографії є лише між словами, а не між реченнями. Але ж, ми собі таких обмежень не ставимо! :)

- 6. Створити веб-сторінку з text-1.txt додавши:
  - h1 для тексту «Типи тегів»
  - р для кожного речення, після заголовку
  - одне виділене слово в ем
  - інше важливе слово в strong
  - довільне слова <b> i <i>
- 7. Створити сторінку зі своїм ім'ям написаним дефісами з допомогою тегу за зразком:



- 8. Підключення css до сторінки text-2.txt.
  - h1 для «Мотивація»
  - р для всього іншого тексту
  - перевірити результат
  - підключення style-1.css

В результаті вийде щось таке:

## Мотивація

Сучасні тенденції говорять про те, що потрібно постій мати мотивацію. Як-тільки у вас пропаде мотивація - ви перестанете діяти. Щоб довести почату справу до кінця, потрібно подумати навіщо вона вам і що ви хочете отримати у результаті. Якщо кожного дня бачити перед собою мету - зусилля здаватимуться не такими складними.

Ваш мозок може все. Абсолютно все. Головне, переконати себе в цьому. Руки не знають, що вони не вміють віджиматися, ноги не знають, що вони слабкі. Це знає ваш мозок. Переконавши себе в тому, що ви можете все, ви зможете дійсно все. – Роберт Кіосакі

- 9. Попробуємо створити css самостійно, а також застосуємо теги <sup> i <sub> Вимоги до css:
  - для body: шрифт sans-serif; розмір букв 12pt
  - для заголовку: колір букв сірий (gray)
  - для абзацу: вирівнювання по ширині сторінки
  - для цитат: шрифт: перший "Consolas", запасний serif; колір фону: #FAC1EC; ліва чорна штрихпунтирна лінія (dashed) шириною 2px; внутрішні відступи 20px
  - текст надрукуйте самостійно (програмісти мають вміти друкувати ☺) Вийде щось таке:

# Квадратне рівняння Квадратне рівняння — це алгебраїчне рівняння виду ах² + bx + c = 0, де х є невідомою змінною, а а, b, і с є сталими відомими числами, такими що а не дорівнює нулю 0. Квадратні рівняння розв'язуються за допомогою дискриміна́нта (лат. diskriminans — розрізняючий), який позначається латинською літерою D. D = b² - 4ac Якщо дискримінант > 0, тоді можна знайти дві невідомі змінні х₁ та х₂: х₁ = (-b + sqrt(D))/2a х₂ = (-b - sqrt(D))/2a

10. Потрібно додати css. Команди css задаються за допомогою атрибута. На основі text-3.txt створити сторінку:

### Сила - в єдності

У кожної держави є свої шкільні методики з виховання гідної зміни: від штрафування батьків за прогули до хорового співу.

У Японії дітям можна якщо не все, то майже все. Але ця воля закінчується, як тільки маленькі японці переступають шкільний поріг. А в школі їх чекає сувора дисципліна, заборона на всілякі "надмірності" типу мобільних телефонів, а також тотальна "зрівнялівка" - в першу чергу, в зовнішньому вигляді. Так дітей привчають дотримуватися правил.

Другий аспект японського середньої освіти - велике навантаження. І справа не тільки в шкільних завданнях: японські батьки також не щадять своїх спадкоємців, з малих років віддаючи їх у всілякі гуртки та репетиторські школи. При цьому учителів не особливо цікавить, наскільки добре учень засвоїв матеріал. Головне - виховати командний дух і показати, що тільки спільними зусиллями можна досягти успіху.

"Праця людині тільки на благо" - впевнені в Японії. Тому навіть школу учні прибирають самостійно. І не тільки свої класи, але й коридори, туалети і шкільний двір. Так виховується

### Застосовано стилі:

- h1: колір rgb(67, 85, 116), розмір шрифту 20рt, розміщення по центру, тінь для тексту: 1px 1px 2px navy
- body висота рядка 1.5
- p: відступ першого рядка 20 пікселів, сімейство шрифтів sans-serif, розмір шрифту 14pt, відстань між літерами 1px.

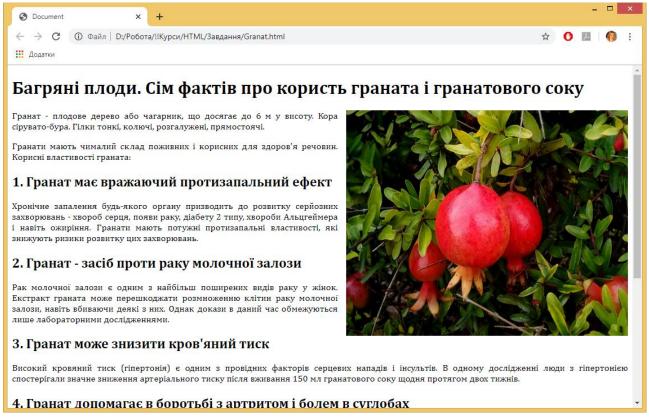
```
h1 {
    color: #18AF90;
    font-size: 60px;
    text-align: center;
}
```

11.

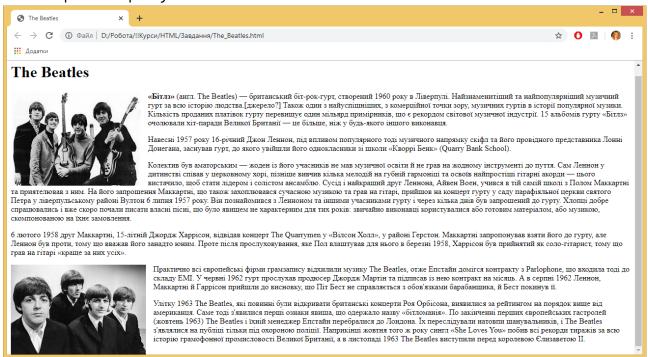
# Привіт, світ

```
<!DOCTYPE html>
     |<head>
         <title>Знайдіть пропущений тег</title>
         <meta charset = "utf-8">
     </head>
     |<body>
         <h1>HTML</h1>
         HTML (s англ. HyperText Markup Language — «мова розмітки гіпертексту») —
         стандартна мова розмітки у вссвітній павутині. Більшість веб сторінок містять
         опис розмітки сторінк на мові HTML .
     </body>
12.
     <!DOCTYPE html>
     |<html>
     |<head>
         <meta charset = "utf-8">
     </head>
     |<body>
         <h1>HTML</h1>
         HTML (s англ. HyperText Markup Language - «мова розмітки гіпертексту») -
         стандартна мова розмітки у вссвітній павутині. Більшість веб сторінок містять
          опис розмітки сторінк на мові HTML .
     </body>
     </html>
13.
     <!DOCTYPE html>
     <html>
         <head>
             <title>Заголовки и підзаголовки в HTML</title>
         </head>
         <body>
         <h1>Це заголовок першого рівня</h2>
         <h3>Це заголовок другого рівня
          </body>
     </html>
14.
```

- 15. Створити сторінку про гранат(granat.txt).
  - Перший заголовок <h1>, підзаголовки <h2>
  - Для зображення float: left; зовнішній відступ з ліва 15рх;
  - Для всього тексту шрифт: Cambria, Cochin, Georgia, Times, 'Times New Roman', serif; вирівнювання тексту - по ширині сторінки

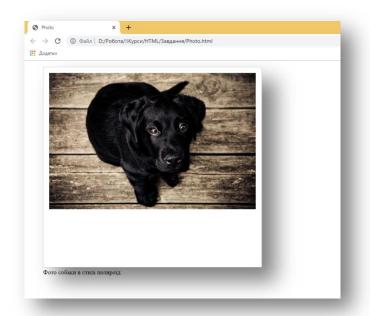


16. Створити сторінку на основі beatles-txt.txt.

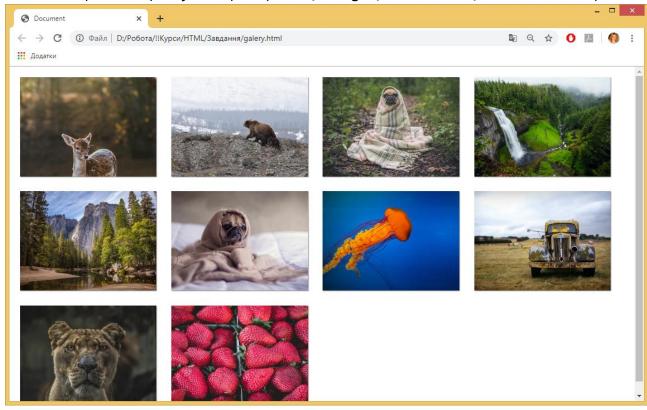


- 17. Створити сторінку з зображенням собаки (dog.jpg) використавши тег для вставки зображення з підписом, та css властивості:
- padding

- border
- box-shadow



18. Створити сторінку-галерею (float, margin, box-shadow, border-radius):



- 19. Створити сторінку за зразком (class, google fonts). Зразок міститься в папці «Урок 5 комікси». Css:
  - 1) img: ширина 80%;
  - 2) body: правий, ліви внутрішній відступ по 10%;
  - 3) p: ширина 80%; шрифт 'Roboto', sans-serif; товщина букв 300; висота міжрядкового інтервалу 1.5;

### Комікс – це мистецтво. Хтось сумнівається?

Багато хто вже давно знайшов відповідь на питання щодо того, чи можна вважати комікси мистецтвом. Але велика кількість людей, у тому числі й з академічного середовища, досі скептично налаштовані до визнання цього різновиду творчості справді чимось вартісним, чимось таким, що варте дослідження та серйозного осмислення. Чому ж там відбувається? Щоби краще розібратись у ситуації, ми пішли на лекцію викладача Національного університету «Острозька академія» та комікс-колекціонера Максима Карповця, яка називалася «Чому комікси є мистецтвом?» й відбулася у межах Київського Фестивалю Коміксів.

Тема коміксу як мистецького твору може розвиватися в абсолютно різних площинах. Можна іти з академічного боку і намагатися зрозуміти, чим є комікси, вивчити їхню генеалогію, історію. А можна підійти з іншого боку і почати говорити про те, чому комікси не вважають мистецтвом, тобто спробувати спростувати ті закиди, які дуже часто лунають від людей, що скептично налаштованої до коміксів. Це не тільки та аудиторія, яка взагалі не знайома з коміксами і вперше бере їх до рук, а й часто аудиторія академічна, серйозна, люди, які розуміються на мистецтві, літературі і взагалі доволі «в темі», але вони категорично не приймають комікси як мистецтво.

Якось звернувся до мене студент філософського факультету, який написав магістерську роботу про комікси, де він розглядав комікси з феноменологічної точки зору. Коли він захищав роботу перед комісією, викладачі не до кінця розуміли доцільність такої роботи, хоча це не завадило йому отримати найвищу оцінку. Бачимо, що в серйозному академічному середовищі є супротив такій темі. Якщо взяти до уваги статистику публікацій та книжок про комікси, то з'ясуємо, що таких надзвичайно мало. Усі посилаються на класичну книжку «Эрозуміти комікси» Скотта Макклауда (Scott McCloud «Understanding comics», 1993), яку вже видало українською видавництво «Рідна мова». Ця книжка має культовий статус, але з часу її видання пройшло вже майже 30 років, а досі не написано нічого серйознішого чи бодай більш авторитетного.



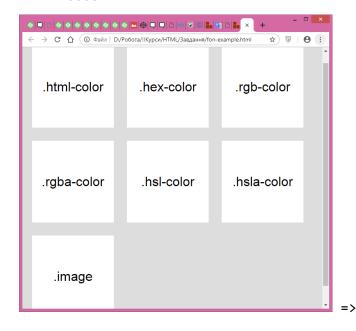


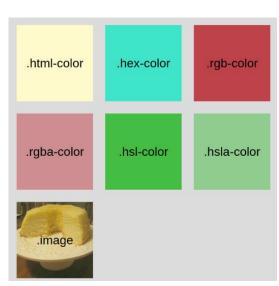


- 20. Потрібно створити сторінку за зразком (class). Зразок міститься в папці **«Урок 5 Чау чау»**. Потрібно скопіювати весь вміст у свою папку. Вміст css файлу:
- 1) body: внутрішній правий та лівий відступ по 20рх; шрифт 'Montserrat', sans-serif;
- 2) h1: розміщення по центру; колір navy; зробити всі великі букви за допомогою css;
- 3) h2: колір royalblue; лінія «надкреслена» зверху; «малі» великі букви;
- 4) р: розміщення тексту по ширині сторінки;
- 5) img: правий зовнішній відступ 15рх; ширина зображення 350рх; нижній зовнішній відступ: 10рх;

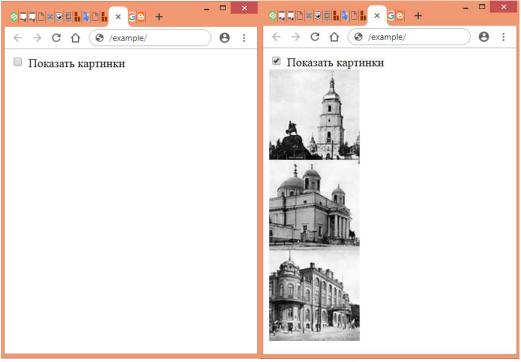


21. Задаємо фон різними методами. Для завдання використовуються заготовки fon-examle.html fon-example.css. В fon-example.css потрібно додати свій код використовуючи background і background-size, example`````````````



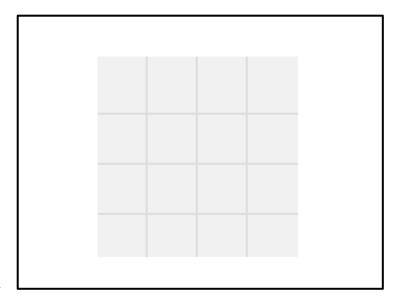


22. Завдання «Поява картинок»



```
<!DOCTYPE htm>
<html>
 <meta charset="utf-8">
 <title>Ceлекторы</title>
  <style>
  img {
    display: none;
   #switch:checked ~ img {
    display: block;
 </style>
 </head>
 <body>
  <form>
   <input type="checkbox" id="switch">
  <label for="switch">Показать картинки</label>
    <img src="images/thumb1.jpg" alt="">
   <img src="images/thumb2.jpg" alt="">
<img src="images/thumb3.jpg" alt="">
 </form>
 </body>
</html>
```

23. Завдання «Куб»: cube.html cube.css



24.