

Отчёт по 3 этапу проекта

Сайт научного работника

Виктория Шангина

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение работы	6
3	Выводы	10

Список иллюстраций

2.1	Файл об авторе	7
2.2	Файл для поста	8
2.3	Файл для публикации	9

Список таблиц

1 Цель работы

Добавить к сайту данные о себе.

2 Выполнение работы

Заполняю файл с данными о владельце сайта.

```
~/site/blog/content/ru/authors/admin
items:
- name: C++
  description: Основы объектно-ориентированного программирования
  percent: 70
  icon: code-bracket
- name: Разработка игр
  description: Использую Unity для создания 2D и 3D игр
  percent: 60
  icon: chart-bar
- name: Искусственный интеллект
  description: Основы машинного обучения и нейросетей
  percent: 50
  icon: circle-stack
- name: Хобби
  color: '#eeac02'
  color_border: '#f0bf23'
  items:
    - name: Чтение
      description: Читаю книги по психологии, искусственному интеллекту и программированию
      percent: 80
    - name: Программирование
      description: Занимаюсь разработкой программного обеспечения и игр
      percent: 95
    - name: Путешествия
      description: Люблю путешествовать и изучать новые культуры
      percent: 65
languages:
- name: Русский
  percent: 100
```

Рис. 2.1: Файл об авторе

Заполняю файл с текстом поста.

```
tags:
- Academic
- Hugo Blox
- Markdown
---
```

Как прошла учебная неделя?

Привет! ☀️ Эта неделя была довольно напряженной. Особенно запомнились лекции по алгоритмам и структурам данных. Мы начали разбирать сортировки и исследовали их сложность. Надо признаться, что было сложно, но интересно! 🧠

Также начались новые лабораторные работы по программированию. Ожидала, что будет легче, но на практике пришлось разобраться с множеством нюансов. Думаю, что к следующей неделе я освоюсь лучше и буду более уверена.

Надеюсь, что на выходных удастся немного отдохнуть и подготовиться к контрольным, которые уже не за горами.

А как прошла твоя неделя? Давай делиться впечатлениями в комментариях! 😊

|

Рис. 2.2: Файл для поста

Заполняю файл с текстом публикации.

Легковесные языки разметки

Легковесные языки разметки – это простые и удобные инструменты, предназначенные для форматирования текста без необходимости в сложных тегах и атрибутах. Они позволяют быстро структурировать информацию, при этом не перегружая документ лишними символами и синтаксисом.

Преимущества легковесных языков разметки

1. ****Легкость освоения**** – такие языки не требуют долгого изучения и освоения сложного синтаксиса.
2. ****Читаемость**** – текст с легковесной разметкой легко воспринимается как человеком, так и машиной.
3. ****Гибкость**** – возможность конвертации в другие форматы, такие как HTML или PDF, делает их универсальными инструментами для множества приложений.
4. ****Удобство использования**** – минимальное количество символов и команд делает разметку более компактной и приятной в работе.

Где применяются легковесные языки разметки?

1. ****Создание документации**** – легковесные языки, такие как Markdown, часто используются для написания документации в проектах.
2. ****Вики-системы**** – для создания и редактирования контента на вики-страницах.
3. ****Блог-платформы и системы управления контентом (CMS)**** – например, на платформах типа Jekyll или Hugo для генерации статичных сайтов.
4. ****Форматирование заметок**** – такие языки позволяют легко оформлять заметки и статьи.

Популярность и развитие

Рис. 2.3: Файл для публикации

Перекомпилирую сайт

3 Выводы

Добавили к сайту данные о себе.