

# HTML

---

wprowadzenie

# Poznaj technologie webowe

- [https://www.youtube.com/watch?v=1MoYXFW31hg&list=PLOYHgt8dldox9Qq3X9iAdSVekS\\_5Vcp5r&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=1MoYXFW31hg&list=PLOYHgt8dldox9Qq3X9iAdSVekS_5Vcp5r&index=2)

HTML

HTML5

?

HTML5.1

XHTML

# HTML, XHTML, HTML 5.1, HTML 5.0?

- **HTML, XHTML, HTML 5.1, HTML 5.0 – różne wersje języka (specyfikacje)**
- **Istnieje konsorcjum, które ustala różne standardy języka.**

# Kto tworzy standardy HTML?

- **Standardy projektowania stron WWW nie są zbiorem sztywnych reguł, według których serwisy internetowe powinny być budowane.**
- Od 1994 roku tworzeniem wytycznych w projektowaniu, nie tylko stron WWW zajmuje się **World Wide Web Consortium** .
- <https://www.w3.org/>

# Czym jest HTML?

**H**yper  
**T**ext  
**M**arkup  
**L**anguage

Język, za pomocą którego nadajemy  
znaczenie poszczególnym  
elementom tworzącym stronę  
internetową

# Co to jest HTML?

**HTML** – Hipertekstowy język znaczników. Jest to język za pomocą którego nadajemy znaczenie poszczególnym elementom strony internetowej.

- Dzięki językowi HTML można dodawać do tekstu akapity, hiperłącza (linki), nagłówki, pliki graficzne lub nawet formularze. Pozwala to nadawać znaczenie semantyczne poszczególnym fragmentom tekstu.
- Przeglądarka wie jak powinien dany element wyglądać. Dzięki html przeglądarka wie, że ta część strony jest tekstem a inna grafiką.

# Czym jest HTML5 oraz HTML5.1?

## HTML

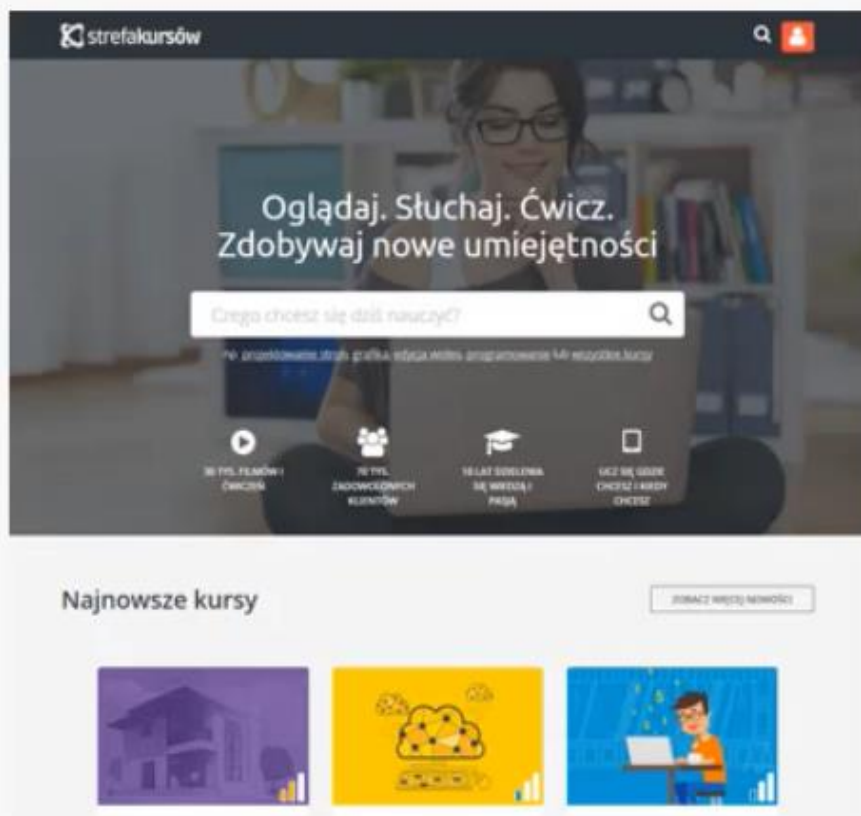


Mamy różne specyfikacje języka HTML.

Wersja HTML5.1 to po prostu najnowsza specyfikacja



# Kompletna strona



HTML

CSS

JavaScript

# HTML – za co odpowiada

• **Przeglądaj kursy**

- [Web design](#)
- [Web develop](#)
- [CMS](#)
- [Programowanie](#)
- [JD](#)
- [Mobile](#)
- [Fotografia](#)
- [Edycja wideo](#)
- [Grafika DTP](#)
- [Animacja](#)
- [Audio](#)
- [CAD](#)
- [Elektronika](#)
- [E-marketing](#)
- [Biznes](#)
- [Systemy operacyjne](#)
- [Wycieczki kursy](#)
- [Sierżki kariery](#)
- [Karty podarunkowe](#)
- [FAQ](#)

[Zaloguj](#)

====

Tylko teraz możesz odebrać 5% rabatu na pierwsze zamówienie, jeżeli zapiszesz się do newslettera

Bez obaw, nie wysyłamy spamu!

Nie. Dziękuję, kupię bez zniżki

**Aktualizacja regulaminu**

Pragniemy poinformować, że nowym właścicielem i operatorem serwisu strefakursow.pl została firma The Hero sp. z o.o. sp. k. W związku z tym z dniem 31.02.2016 zmieniają się dane do przelewów za usługi serwisu i treść [Regulaminu serwisu](#).

Jednocześnie chcemy zapewnić, że są to jedynie zmiany, a wszystkie dotychczasowe dostępne usługi będą dalej świadczone przez nowego właściciela.

Ponadto chcemy zapewnić, iż Serwis będzie rozwijany i wkrótce pojawią się nowe funkcje i ulepszenia.

**Oglądaj. Słuchaj. Ćwicz.**  
**Zdobывaj nowe umiejętności**

HTML odpowiada za treść  
(zawartość) strony

# Budowa kompletnej strony

Kompletna strona jest zbiorem różnych narzędzi i technologii, które składają się na jedną całość: **html, css, javascript.**

- **Html tworzy treść, zawartość strony (kluczowa technologia)**
- **Css odpowiada za wygląd**
- **Javascript decyduje jak zawartość strony ma się zachowywać.**

•

# Co możemy zrobić w HTML

- Dodać akapit tekstu
- Dodać różne nagłówki
- Stworzyć formularz
- Podzielić stronę na główne sekcje
- Wstawić obrazek
- Dodać odnośnik
- Dodać wideo
- Wstawić tabelę

# W jakim programie pisać kod html?

Html składa się ze znaczników.  
Zatem potrzebujemy program gdzie kod html będziemy wprowadzać.

## **Jakie warunki powinien spełniać program?**

- Powinien to być raczej dedykowany edytor do kodu. Mają one różne udogodnienia np. kolorowanie składni, automatyczna podmiana kodu, sprawdzanie poprawności kodu. Mamy na rynku różne rozwiązania darmowe i płatne.
- Możemy używać notatnika.

# Znaczniki (tagi)

**Za ich pomocą opisujemy kluczowe elementy strony**

`<header>`



Za pomocą znaczników  
opisujemy poszczególne  
elementy strony

# Anatomia typowego znacznika

Element  
otwierający

Zawartość znacznika

Element zamykający

`<h1 class="main">To jest zawartość</h1>`

Opcjonalne atrybuty

## Dwa główne rodzaje znaczników

1. `<header>Zawartość</header>`
2. `<hr>`

**1 - znaczniki, które mają jakąś zawartość i posiadają element otwierający i zamykający**

**2 – znaczniki, które samozamykające czyli te które nie posiadają domknięcia**



# Dziesiątki różnych znaczników

<header>

<footer>

<input>

<button>

<div>

<p>

<span>

<label>

<strong>

# Kluczowe elementy dokumentu

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

Sekcja HEAD

Właściwości strony (Tytuł, informacje dla przeglądarki, wyszukiwarki itp.)

</head>

<body>

Sekcja BODY

Zawartość strony (treść, którą może odczytać człowiek)

</body>

</html>

## Do czego służy język HTML?

---

- A** Za jego pomocą definiujemy wygląd różnych elementów na stronie.
- B** Za jego pomocą definiujemy zawartość strony.
- C** Za jego pomocą dodajemy do strony animacje oraz interaktywne elementy.

[POKAŻ ODPOWIEDŹ](#) 

# Co zawiera sekcja HEAD

`<title>Tytuł strony</title>`

Tytuł strony

`<meta charset="UTF-8">`

Kodowanie znaków

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <title>Moja pierwsza strona</title>
6 </head>
7 <body>
8     <p>Witamy na naszej stronie!</p>
9 </body>
10 </html>
```

# DODAJEMY TREŚĆ

---

Ćwiczenia 2/2.4 początek– lekcja 1

# Jakich znaczników używamy

`<p></p>` - Akapit

`<h1></h1>` - Nagłówek pierwszego poziomu

`<h2></h2>` - Nagłówek drugiego poziomu

`<h6></h6>` - Nagłówek szóstego poziomu

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Moja pierwsza strona</title>
6 </head>
7 <body>
8   <h1>Systemy zarządzania treścią oparte na Node.js</h1>
9   <h2>Tradycyjne rozwiązania</h2>
10  <p>Olbryzmia część aplikacji i stron webowych oparta jest na jakimś systemie zarządzania treścią (CMS). Jest to rozwiązanie niezbędne jeśli potrzebujemy
jakiegoś sposobu na łatwe dodawanie oraz aktualizowanie treści strony. Tradycyjnie największą popularnością cieszyły się CMS napisane w PHP – każdy
webdeveloper na pewno zna takie nazwy jak WordPress, Joomla czy Drupal. Są to rozwiązania bardzo dojrzałe, oferujące liczne funkcjonalności oraz
rozszerzenia. Z drugiej strony mają dość poważne wady: są ciężkie, powolne i niejednokrotnie oferują wiele funkcji, z których na co dzień i tak nie
skorzystamy.</p>
11  <h2>CMS JavaScript</h2>
12  <p>Praktycznie odkąd pojawił się node.js developerzy podejmowali próby napisania funkcjonalnego systemu zarządzania treścią w JavaScript. Na chwilę obecną
do dyspozycji mamy co najmniej kilka sensownych CMS wykorzystujących zalety node i to właśnie o nich chciałbym opowiedzieć w tym artykule. Generalnie
skupimy się na takich rozwiązaniach, które są dojrzałe, funkcjonalne, regularnie rozwijane i nadają się dobrze do budowania dynamicznych witryn. </p>
13  <h3>Kategoria : Web Develop</h3>
14 </body>
15 </html>
```

## Zadanie 3.1



# DODAJEMY AKAPITY I NAGŁÓWKI

# Typowy dokument tekstowy



← Tytuł artykułu

## Tradycyjne rozwiązania

Olbryzia część aplikacji i stron webowych oparta jest na jakimś systemie zarządzania treścią (**CMS**). Jest to rozwiązanie niezbędne jeśli potrzebujemy jakiegoś sposobu na łatwe dodawanie oraz aktualizowanie treści strony. Tradycyjnie największą popularnością cieszyły się CMS napisane w PHP – każdy webdeveloper na pewno zna takie nazwy jak WordPress, Joomla czy Drupal. Są to rozwiązania bardzo

← Nagłówek – początek sekcji

← Akapit

`<p></p>` - Akapit

`<h1></h1>` - Nagłówek pierwszego poziomu

`<h2></h2>` - Nagłówek drugiego poziomu

`<h6></h6>` - Nagłówek szóstego poziomu

# Pochylenie, pogrubienie oraz linie

# <em> </em>

- ***emphasize - podkreślenie, uwypuklenie***
- *element HTML, którego używamy jeśli chcemy uwypuklić, podkreślić znaczenie pewnego wyrazu*
- *efektem zastosowania tego elementu jest pochyłona czcionka.*

# **<strong> </strong>**

- Element HTML, za pomocą, którego możemy nadać większe znaczenie określonymu wyrazowi, bądź wyrażeniu. Efektem zastosowania tego elementu jest pogrubiona czcionka.

# <hr> Znacznik poziomej linii

- znacznik linii poziomej **hr**
- biegnie ona na całej szerokości strony bądź kontenera, w którym jest zdefiniowany

# CYTAT

`<blocquote> </blockquote>`

---

Zadanie 3.2



# Zagnieżdżanie znaczników

`<h1><em>`

`<blockquote>To jest cytat</blockquote>`

`</em></h1>`

# Tekst preformatowany

`<pre> </pre>`

- Zadanie 3.2

# INNE ZNACZKI TEKSTOWE

Przejdźcie do drugiej linii <br>

---

Zadanie 3.5

```
<h2>Adres firmy</h2>
```

```
The Hero sp.z.o.o. Sp. k.<br>
```

```
ul. Kochanowskiego 32B lok. 2.41<br>
```

```
33-100 Tarnów
```

# LISTY ORAZ ODNOŚNIKI

---

Listy i odnośniki

# LISTA NIEUPORZĄDKOWANA

---

Listy i odnośniki- 4.1

```
<ul>
  <li>Logo</li>
  <li>Metadane</li>
  <li>Zakładka „0 nas”</li>
  <li>Artykuły</li>
  <li>Informacje kontaktowe</li>
</ul>
```

# LISTA NUMEROWANA

---

Listy i odnośniki- 4.2



```
<h2>Jak przesyłać pliki na serwer</h2>
```

```
<ol start="6">
```

```
<li>Otwórz klienta FTP</li>
```

```
<li>Wprowadź dane swojego konta</li>
```

```
<li>Wybierz katalog z plikami lokalnymi</li>
```

```
<li>Wybierz katalog docelowy na serwerze</li>
```

```
<li>Zaznacz wybrane pliki lokalne i prześlij je na serwer</li>
```

```
</ol>
```

# LISTA DEFINICJI

---

Listy i odnośniki- 4.3

```
<h2>Kluczowe definicje</h2>
```

```
<dl>
```

```
  <dt>HTML</dt>
```

```
  <dd>Hipertekstowy język znaczników. Podstawowy język do tworzenia stron internetowych.</dd>
```

```
  <dt>CSS</dt>
```

```
  <dd>Język do opisywania formy prezentacji (wyglądu) stron WWW</dd>
```

```
  <dt>JavaScript</dt>
```

```
  <dd>Skryptowy język programowania używany zazwyczaj na stronach internetowych</dd>
```

```
</dl>
```

# JAK DODAĆ ODNOŚNIK?

---

Listy i odnośniki- 4.4

# OBRAZY

---

# JPEG

- Obrazki z duża ilością kolorów, tonów, gradientów itp.
- Typowe zastosowania to zdjęcia
- Dobra kompresja – dobry stosunek jakości do rozmiarów pliku



# GIF

- Tylko 256 kolorów
- Nadaje się do prostych grafik (logo itp.).
- Przezroczystość
- Mały rozmiar pliku
- Możliwość tworzenia prostych animacji



# PNG

- Alternatywa dla GIF
- Obsługuje dużą liczbę kolorów
- Możliwość użycia częściowej przezroczystości





# WebP

- Nowy przyszłościowy format
- Ma zastąpić JPEG a docelowo również GIF albo PNG
- Dobra jakość przy niewielkim rozmiarze pliku
- Na razie jest za wcześnie na powszechne użycie. Nie wszystkie przeglądarki obsługują WebP

# OBRAZY RESPASYWNE

---

# Zdefiniujmy problem

Telefon – 320px

tajników programowania to także zdolność rozumienia nowych technologii i odkrywanie ich możliwości.



**5. Programowanie to inwestowanie w zawodową przyszłość dziecka**

Oczywiście nie każde

Laptop – 1360px

także zdolność rozumienia nowych technologii i odkrywanie ich możliwości.



**5. Programowanie to inwestowanie w zawodową**

Ten sam obraz!

