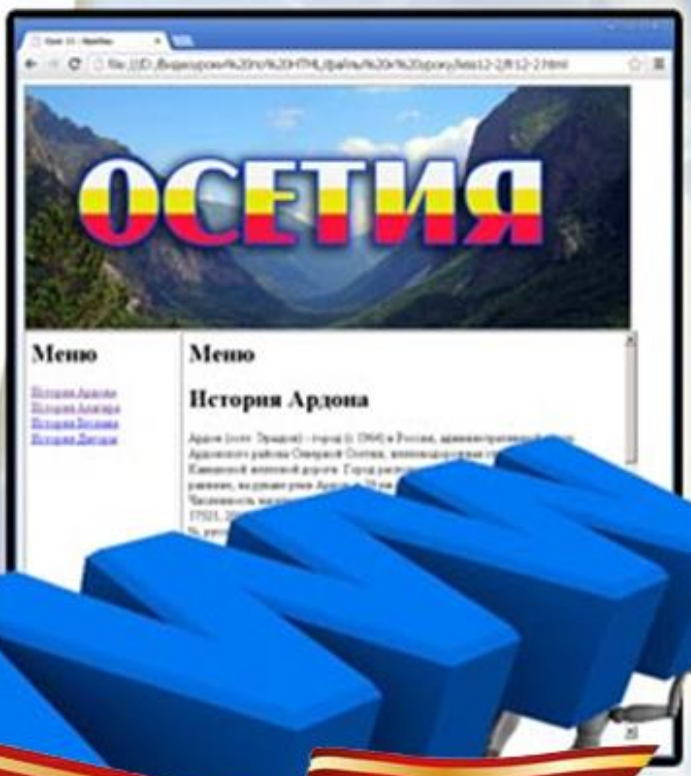
Муслимова З.М.

ЛАБОРАТОРНЫЕ РАБОТЫ

по языку гипертекстовой разметки



СКАТК г.Ардон

Краткий справочник XHTML тегов включая HTML5

Тег(синтаксис)	Описание
<!-- -->	Тег добавляет комментарий в код документа
<!DOCTYPE>	Определяет тип документа
<a> 	Устанавливает ссылку или якорь
<abbr> </abbr>	Указывает, что последовательность символов является аббревиатурой
<acronym> </acronym>	**Указывает на то, что текст является акронимом** **Не поддерживаются в HTML 5**
<address> </address>	Предназначен для хранения информации об авторе и может включать в себя любые элементы HTML вроде ссылок, текста, выделений и т.д
<area />	Определяет активные области изображения, которые являются ссылками
<article> </article>	**Задает содержание сайта вроде новости, статьи, записи блога, форума или др** **Новые HTML теги** – определяют внешний контент
<aside> </aside>	**Определяет блок сбоку от контента для размещения рубрик, ссылок на архив, меток и другой информации** **Новые HTML теги** – дополнительный контент
<audio> </audio>	**Добавляет, воспроизводит и управляет настройками аудиозаписи на веб-странице** **Новые HTML теги** – определяют фоновый звук
	Устанавливает жирное начертание шрифта
<base параметры />	Инструктирует браузер относительно полного базового адреса текущего документа
<bdo> </bdo>	Устанавливает направление вывода текста и преимущественно предназначен для использования с языками, где чтение происходит справа налево
<big> </big>	**Увеличивает размер шрифта на единицу по сравнению с обычным текстом** **Не поддерживаются в HTML 5**
<blockquote> </blockquote>	Предназначен для выделения длинных цитат внутри документа
<body> </body>	Предназначен для хранения содержания веб-страницы (контента), отображаемого в окне браузера
 	Устанавливает перевод строки в том месте, где этот тег находится
<button> </button>	Создаёт кнопку и предлагает расширенные возможности по созданию кнопок
<canvas id="идентификатор"> </canvas>	**Новые HTML теги** – можно создавать рисунки, анимацию, игры и др. Создает область, в которой при помощи javascript можно рисовать разные объекты, выводить изображения, трансформировать их и менять свойства
<caption> </caption>	Предназначен для создания заголовка к таблице
	выравнивает содержимое контейнера по центру относительно родительского элемента **Не поддерживаются в HTML 5**
<cite> </cite>	Помечает текст как цитату или сноску на другой материал Браузеры обычно устанавливают текст внутри контейнера <cite> курсивом.
<code> </code>	Предназначен для отображения одной или нескольких строк текста, который представляет собой программный код Браузеры обычно отображают содержимое контейнера <code> как

	моноширинный текст уменьшенного размера.
<col />	Задает ширину и другие характеристики одной или нескольких колонок таблицы
<colgroup> </colgroup>	Предназначен для задания ширины и стиля одной или нескольких колонок таблицы
<command> </command>	**Создает команду в виде переключателя, флажка или обычной кнопки** **Новые HTML теги** – добавляют команду к кнопке
<datalist> </datalist>	**Создает список вариантов, которые можно выбирать при наборе в текстовом поле. Изначально этот список скрыт и становится доступным при получении полем фокуса** **Новые HTML теги** – определяют допустимые значения
<dd> </dd>	Входит в тройку элементов <dl>, <dt>, <dd>, задаёт определение термина
<del> </del>	Используется для выделения текста, который был удален в новой версии документа Браузеры обычно помечают текст в контейнере <del> как перечеркнутый
<details> </details>	**Используется для хранения информации, которую можно скрыть или показать по требованию пользователя** **Новые HTML теги** – определяют детали документа
<dialog> </dialog>	**Используется для создания диалогов между пользователями(используется вместо <dl>)** **Новые HTML теги** – определяют диалог
<dfn> </dfn>	Как правило, в документе, когда упоминается новый термин, он выделяется курсивом и дается его определение. Браузеры отображают содержимое контейнера <dfn> с помощью курсивного начертания.
<dir> </dir>	**Создает список, содержащий названия директорий (системные папки)** **Не поддерживаются в HTML 5**
	Является блочным элементом и предназначен для выделения фрагмента документа с целью изменения вида содержимого
<dl> </dl>	Тег <dl> входит в тройку элементов <dl>, <dt>, <dd>, предназначенных для создания списка определений. Каждый такой список начинается с контейнера <dl>, куда входит тег <dt> создающий термин и тег <dd> задающий определение этого термина.
<dt> </dt>	Входит в тройку элементов <dl>, <dt>, <dd> определет термин
	Предназначен для акцентирования текста. Браузеры отображают такой текст курсивным начертанием
<embed width="..." height="..."></embed>	**Используется для загрузки и отображения объектов (например, видеофайлов, флэш-роликов, некоторых звуковых файлов и т.д.)** **Новый HTML тег** – внедряет интерактивный объект
<fieldset> </fieldset>	Предназначен для группирования элементов формы. Такая группировка облегчает работу с формами, содержащих большое число данных
<figure> </figure>	**Используется для группирования любых элементов, например, изображений и подписей к ним.** **Новые HTML теги** – группируют элементы страницы
<figure> **<figcaption>** Описание**</figcaption>** </figure>	**Содержит описание для тега <figure>. Тег <figcaption> должен быть первым или последним элементом в группе.** **Новые HTML теги** – группируют элементы страницы
<footer> </footer>	**Задает «подвал» сайта или раздела, в нем может располагается имя автора, дата документа, контактная и правовая информация** **Новые HTML теги** – нижняя часть документа
<form> </form>	Устанавливает форму на веб-странице. Форма предназначена для обмена данными между пользователем и сервером. Область применения форм не ограничена отправкой данных на сервер, с помощью клиентских скриптов можно

	получить доступ к любому элементу формы, изменять его и применять по своему усмотрению.
–	HTML предлагает шесть заголовков разного уровня, которые показывают относительную важность секции, расположенной после заголовка. Так, тег <h1> представляет собой наиболее важный заголовок первого уровня, а тег <h6> служит для обозначения заголовка шестого уровня и является наименее значительным
<head> </head>	Содержит служебную информацию о документе, инструкции
<header> </header>	**Задает «шапку» сайта или раздела, в которой обычно располагается заголовок** **Новые HTML теги** – верхняя секция документа
<hgroup> </hgroup>	**Используется для группирования заголовков веб-страницы или раздела. Внутри располагаются теги заголовков от <h1> до <h6>** **Новые HTML теги** – определяют группу заголовков
<hr />	Рисует горизонтальную линию, которая по своему виду зависит от используемых параметров, а также браузера
<html> </html>	Тег <html> является контейнером, который заключает в себе все содержимое веб-страницы, включая теги <head> и <body>
	Устанавливает курсивное начертание шрифта
<iframe> </iframe>	Создает плавающий фрейм, который находится внутри обычного документа, он позволяет загружать в область заданных размеров любые другие независимые документы
<img />	Предназначен для отображения на веб-странице изображений в графическом формате GIF, JPEG или PNG
<input />	Является одним из разносторонних элементов формы и позволяет создавать разные элементы интерфейса и обеспечить взаимодействие с пользователем. Главным образом <input> предназначен для создания текстовых полей, различных кнопок, переключателей и флажков
<ins> </ins>	Предназначен для выделения текста, который был добавлен в новую версию документа Браузеры обычно помечают текст в контейнере <ins> как подчеркнутый
<kbd> </kbd>	Используется для обозначения текста, который набирается на клавиатуре или для названия клавиш. Браузеры обычно помечают текст в контейнере <kbd> моноширинным шрифтом
<form> **<keygen> </keygen>**</form>	Используется для генерации пары ключей — закрытого и открытого. Когда форма отправляется на сервер, закрытый ключ сохраняется на локальном компьютере, а открытый ключ передается вместе с формой. Сами ключи необходимы для шифрования и расшифровке данных, создания и проверки цифровой подписи **Новые HTML теги** –генерация пары ключей
<label> </label>	Устанавливает связь между определенной меткой, в качестве которой обычно выступает текст, и элементом формы (<input>, <select>, <textarea>). Такая связь необходима, чтобы изменять значения элементов формы при нажатии курсором мыши на текст. Кроме того, с помощью <label> можно устанавливать горячие клавиши на клавиатуре и переходить на активный элемент подобно ссылкам
<fieldset> **<legend>** Текст**</legend>** </fieldset>	Применяется для создания заголовка группы элементов формы, которая определяется с помощью тега <fieldset>. Группа элементов обозначается в браузере с помощью рамки, а текст, который располагается внутри контейнера <legend>, встраивается в эту рамку
	Определяет отдельный элемент списка. Внешний тег или устанавливает тип списка — маркированный или нумерованный
<link />	Определяет ссылку на внешний источник. В отличие от тега <a>, тег <link> размещается всегда внутри контейнера <head> и не создает ссылку
<map> </map>	Служит контейнером для элементов <area>, которые определяют активные области для карт-изображений. Такие области устанавливают невидимые зоны

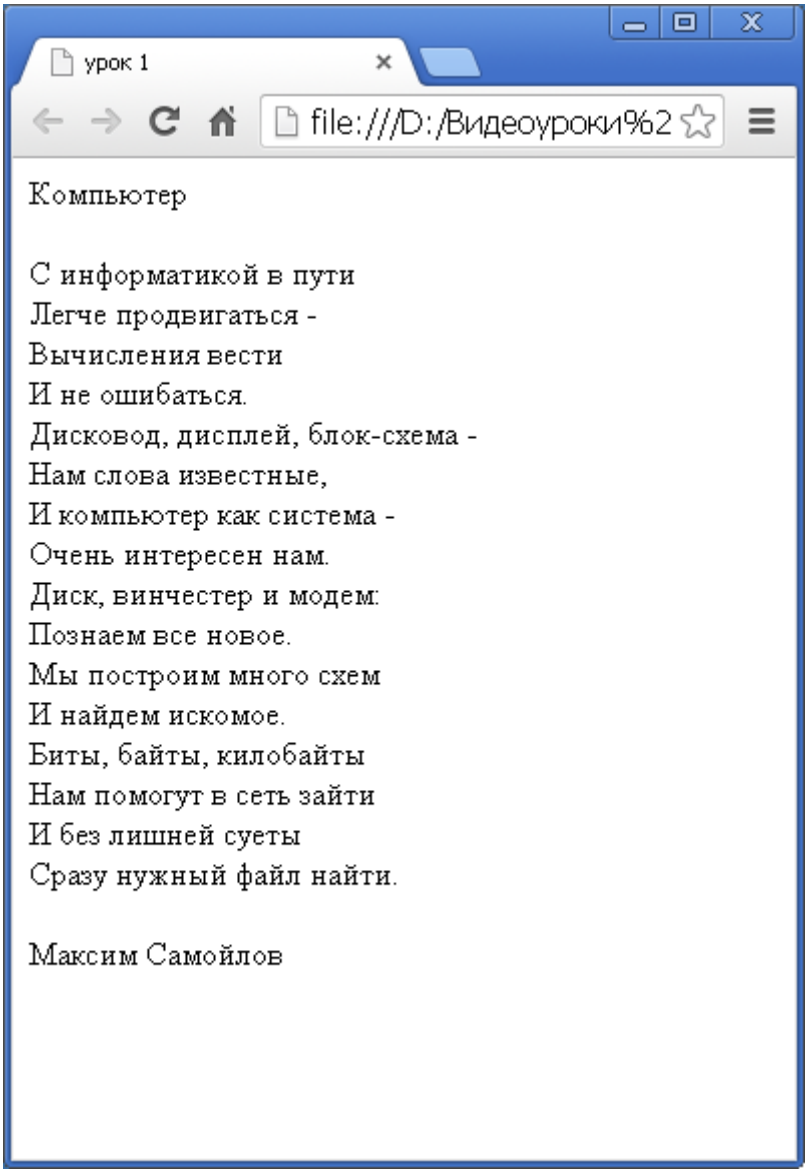
	на изображении, являющиеся ссылками на HTML-документы
<mark> </mark>	**Помечает текст как выделенный. Такой текст ничем не отличается от обычного, но его вид может быть изменен с помощью стилей** **Новые HTML теги** – определяют важную часть текста
<menu> </menu>	Предназначен для отображения списка пунктов меню. Аналогично тегам и внутри контейнера <menu> список формируется с помощью тегов
<meta />	Определяет метатеги, которые используются для хранения информации предназначенной для браузеров и поисковых систем
<meter value="значение">текст</meter>	Используется для вывода значения в некотором известном диапазоне. Используется преимущественно для отображения числовых значений, например, количества результатов поиска, объема жидкости, давления и др. **HTML теги** –отображение числовых значений
<nav> </nav>	**Задает навигацию по сайту. Если на странице несколько блоков ссылок, то в <nav> обычно помещают приоритетные ссылкиНовые Новые HTML теги** – определяют группу ссылок
<noscript> </noscript>	Показывает свое содержимое, если браузер не поддерживает работу со скриптами или их поддержка отключена пользователем. В остальных случаях браузер игнорирует этот тег и все, что располагается внутри него
<object width="ширина" height="высота"></object>	Сообщает браузеру, как загружать и отображать объекты, которые исходно браузер не понимает. Как правило, такие объекты требуют подключения к браузеру специального модуля, который называется плагин, или запуска вспомогательной программы
	Устанавливает нумерованный список
<optgroup> </optgroup>	Представляет собой контейнер, внутри которого располагаются теги <option> объединенные в одну группу
<option> </option>	Определяет отдельные пункты списка, создаваемого с помощью контейнера <select>. Ширина списка определяется самым широким текстом, указанным в теге <option>, а также может изменяться с помощью стилей
<output> </output>	Определяет область в которую выводится информация, преимущественно с помощью скриптов **Новые HTML теги**
	Определяет текстовый абзац. Тег является блочным элементом, всегда начинается с новой строки
<param />	Предназначен для передачи значений параметров Java-апплетам или объектам веб-страницы, созданным с помощью тегов <applet> или <object>
<pre> </pre>	Определяет блок предварительно форматированного текста
<progress value="<число>" max="<число>"> Текст </progress>	Используется для отображения прогресса завершенности задачи. Изменение значения происходит через javascript
<q> </q>	Используется для выделения в тексте цитат
<ruby> текст <rt>аннотация</rt> **</ruby>**	Предназначен для добавления небольшой аннотации сверху или снизу от заданного текста. Такая форма записи преимущественно используется для идеографической письменности вроде китайского языка, но может применяться и для других языков, если требуется написать один текст над другим. Сам тег <ruby> выступает контейнером для тега <rt>, он и формирует аннотацию к тексту, после которого идет; а также <rp>, этот тег предназначен для браузеров, которые не поддерживают <ruby> **Новые HTML теги**
<ruby> текст **<rp>** текст **</rp>**<rt>аннотация</rt> **<rp>** текст**</rp>** </ruby>	Используется для вывода текста в браузерах, которые не поддерживают тег <ruby>. В остальных браузерах текст, заключенный в контейнер <rp>, не отображается. Тег <rp> должен идти до или после тега <rt> **Новые HTML теги**

<ruby> текст **<rt>** аннотация**</rt>** </ruby>	Добавляет аннотацию сверху или снизу от текста, заключенного в контейнер <ruby>. Сама аннотация выводится уменьшенным шрифтом **Новые HTML теги**
<samp> </samp>	Используется для отображения текста, который является результатом вывода компьютерной программы или скрипта. Браузеры обычно отображают текст в контейнере <samp> с помощью моноширинного шрифта
<script> </script>	Предназначен для описания скриптов, может содержать ссылку на программу или ее текст на определенном языке
<section> </section>	**Задает раздел документа, который может включать в себя заголовки, шапку, подвал и текст. Допускается вкладывать один тег <section> внутрь другого** **Новые HTML теги** – определяют секцию документа
<select> </select>	Позволяет создать элемент интерфейса в виде раскрывающегося списка, а также список с одним или множественным выбором
	Уменьшает размер шрифта на единицу по сравнению с обычным текстом
<source src="URL">	Вставляет звуковой или видеофайл для тегов <audio> и <video>. Обобщенно такие файлы называются медийными
	Предназначен для определения встроенных элементов документа. В отличие от блочных элементов, таких как <table>, <p> или , с помощью тега можно выделить часть информации внутри других тегов и установить для нее свой стиль
	Предназначен для акцентирования текста. Браузеры отображают такой текст жирным начертанием
<style> </style>	Применяется для определения стилей элементов веб-страницы. Тег <style> необходимо использовать внутри контейнера <head>
	Отображает шрифт в виде нижнего индекса. Текст при этом располагается ниже базовой линии остальных символов строки и уменьшенного размера
	Отображает шрифт в виде верхнего индекса. Шрифт при этом отображается выше базовой линии текста и уменьшенного размера
<details> **<summary>** Текст**</summary>** </details>	Указывает заголовок для тега <details>, по которому можно щелкать для разворачивания/сворачивания информации. Тег <summary> должен идти первым внутри <details> **Новые HTML теги**
<table> </table>	Элемент <table> служит контейнером для элементов, определяющих содержимое таблицы. Любая таблица состоит из строк и ячеек, которые задаются с помощью тегов <tr> и <td>. Внутри <table> допустимо использовать следующие элементы: <caption>, <col>, <colgroup>, <tbody>, <td>, <tfoot>, <th>, <thead> и <tr>
<tbody> </tbody>	Предназначен для хранения одной или нескольких строк таблицы. Это позволяет создавать структурные блоки, к которым можно применять единое оформление через стили, а также управлять их видом через скрипты
<td> </td>	Предназначен для создания одной ячейки таблицы. Тег <td> должен размещаться внутри контейнера <tr>, который в свою очередь располагается внутри тега <table>
<textarea> </textarea>	Представляет собой элемент формы для создания области, в которую можно вводить несколько строк текста
<tfoot> </tfoot>	Предназначен для хранения одной или нескольких строк, которые представлены внизу таблицы. Хотя тег <tfoot> в исходном коде должен быть определен до тега <tbody>, браузеры отображают его в самом низу таблицы
<th> </th>	Предназначен для создания одной ячейки таблицы, которая обозначается как заголовочная. Текст в такой ячейке отображается браузером обычно жирным шрифтом и выравнивается по центру

<thead> </thead>	Предназначен для хранения одной или нескольких строк, которые представлены вверху таблицы. Допустимо использовать не более одного элемента <thead> в пределах одной таблицы, и он должен идти в исходном коде сразу после тега <table>
<time> </time>	**Помечает текст внутри тега <time> как дата, время или оба значения** **Новые HTML теги** – определяют дату или время
<title> </title>	Определяют основной заголовок документа
<tr> </tr>	Служит контейнером для создания строки таблицы. Каждая ячейка в пределах такой строки может задаваться с помощью тега < TH> или <td>
<tt> </tt>	Отображает текст моноширинным текстом. Этот тег относится к группе тегов физического форматирования
	Устанавливает маркированный список. Каждый элемент списка должен начинаться с тега . Если к тегу применяется таблица стилей, то элементы наследуют эти свойства
<var> </var>	Используется для выделения переменных компьютерных программ. Браузеры обычно помечают текст в контейнере <var> курсивным начертанием
<video> </video>	**Добавляет, воспроизводит и управляет настройками видеоролика на веб-странице. Путь к файлу задается через атрибут src или вложенный тег <source>** **Новые HTML теги** – внедряют видео в web-страницу
Текст<wbr>текст	**Тег <wbr> указывает браузеру место, где допускается делать перенос строки в тексте, если этого требует ширина родительского элемента** **Новые HTML теги** – перенос строки

Лабораторная работа №1.

Воспроизводите с помощью тегов HTML следующую страницу:



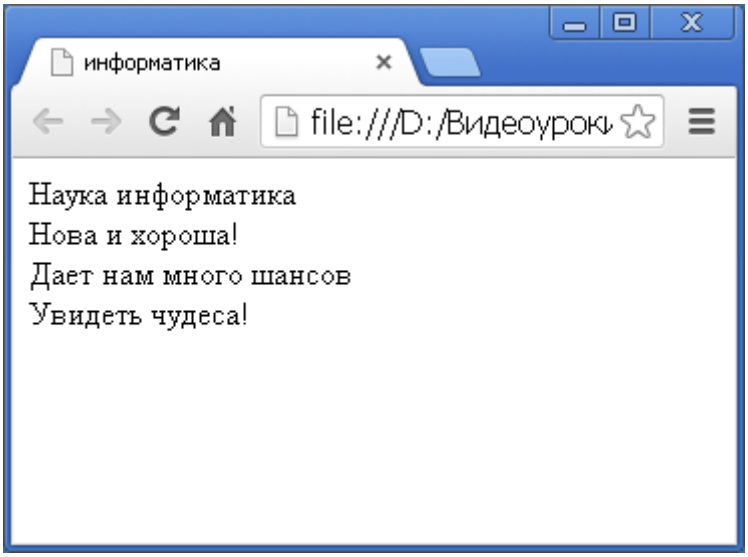
Лабораторная работа №2.

Задание №1.

Впишите необходимые теги и текст, чтобы получить HTML – код web-страницы, показанной на образце.

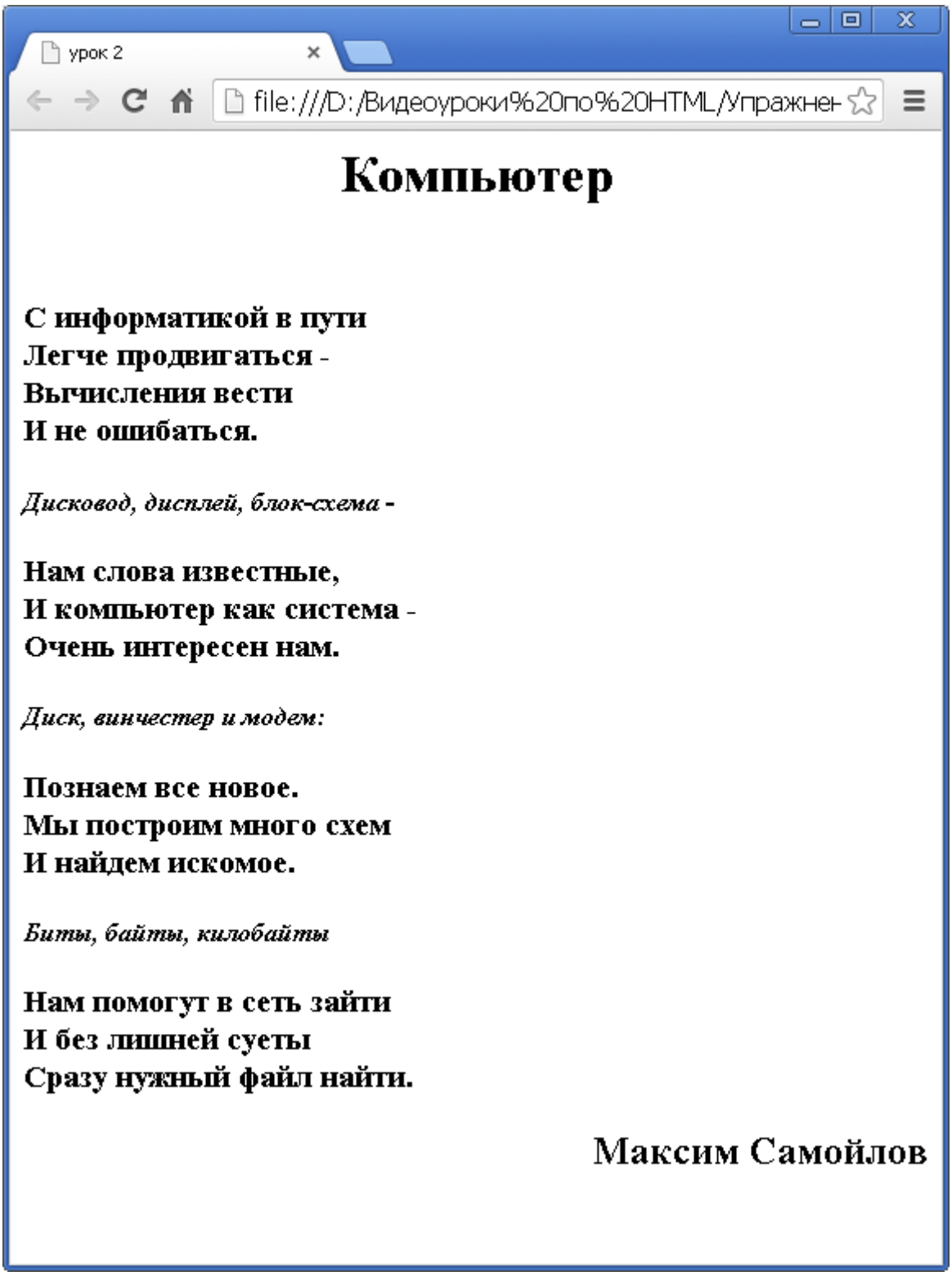
< >
< >
< > _____ < >
< >
< >
_____< >
_____< >
_____< >
_____< >
< >
< >

Образец:



Задание №2

Откройте файл, набранный на 1 уроке. Внесите изменения в выравнивание абзацев (по центру, по левому краю). Сохраните файл под именем lesson2_z2.html



Компьютер

С информатикой в пути
Легче продвигаться -
Вычисления вести
И не ошибаться.

Дисковод, дисплей, блок-схема -

Нам слова известные,
И компьютер как система -
Очень интересен нам.

Диск, винчестер и модем:

Познаем все новое.
Мы построим много схем
И найдем искомое.

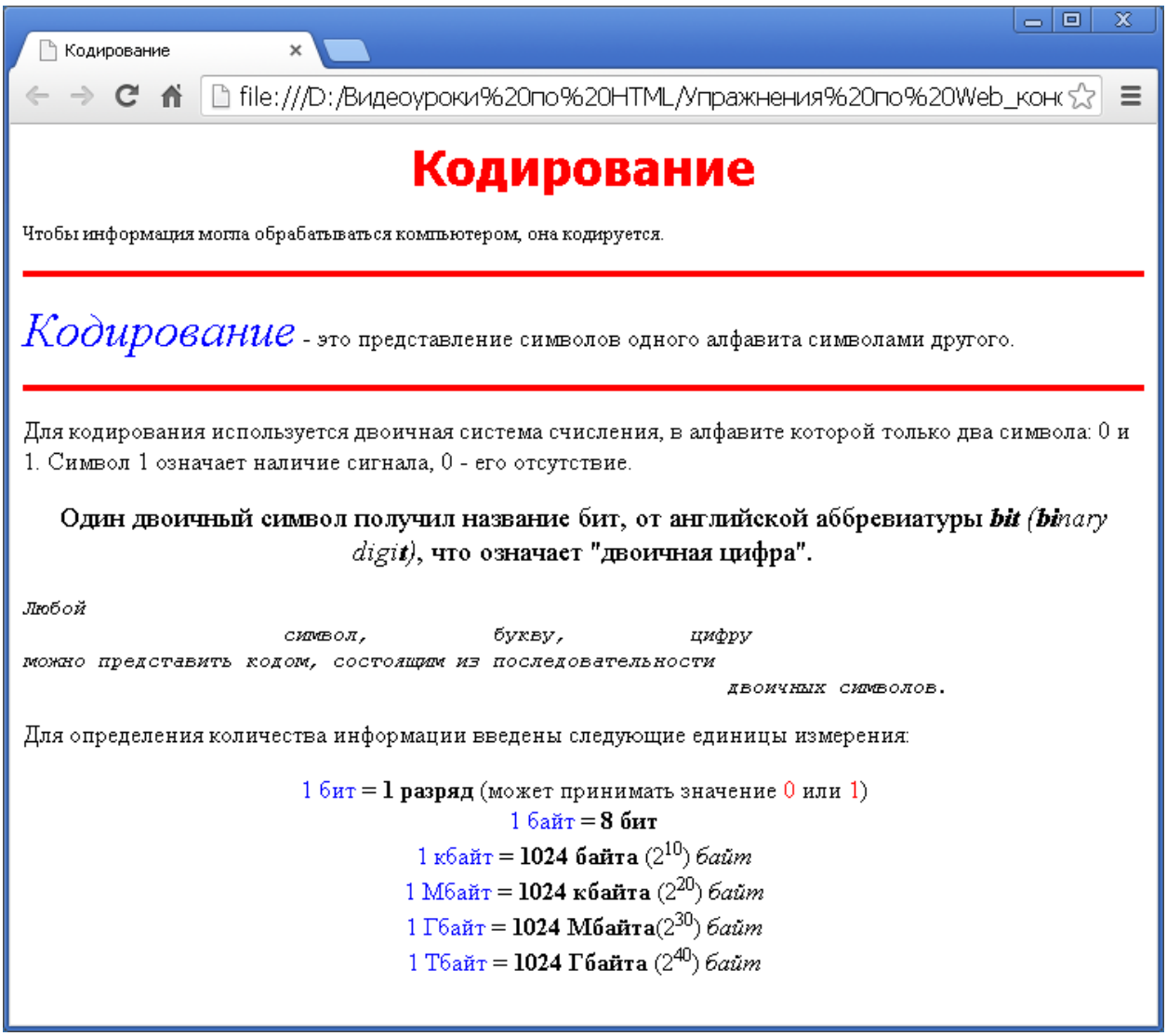
Биты, байты, килобайты

Нам помогут в сеть зайти
И без лишней суеты
Сразу нужный файл найти.

Максим Самойлов

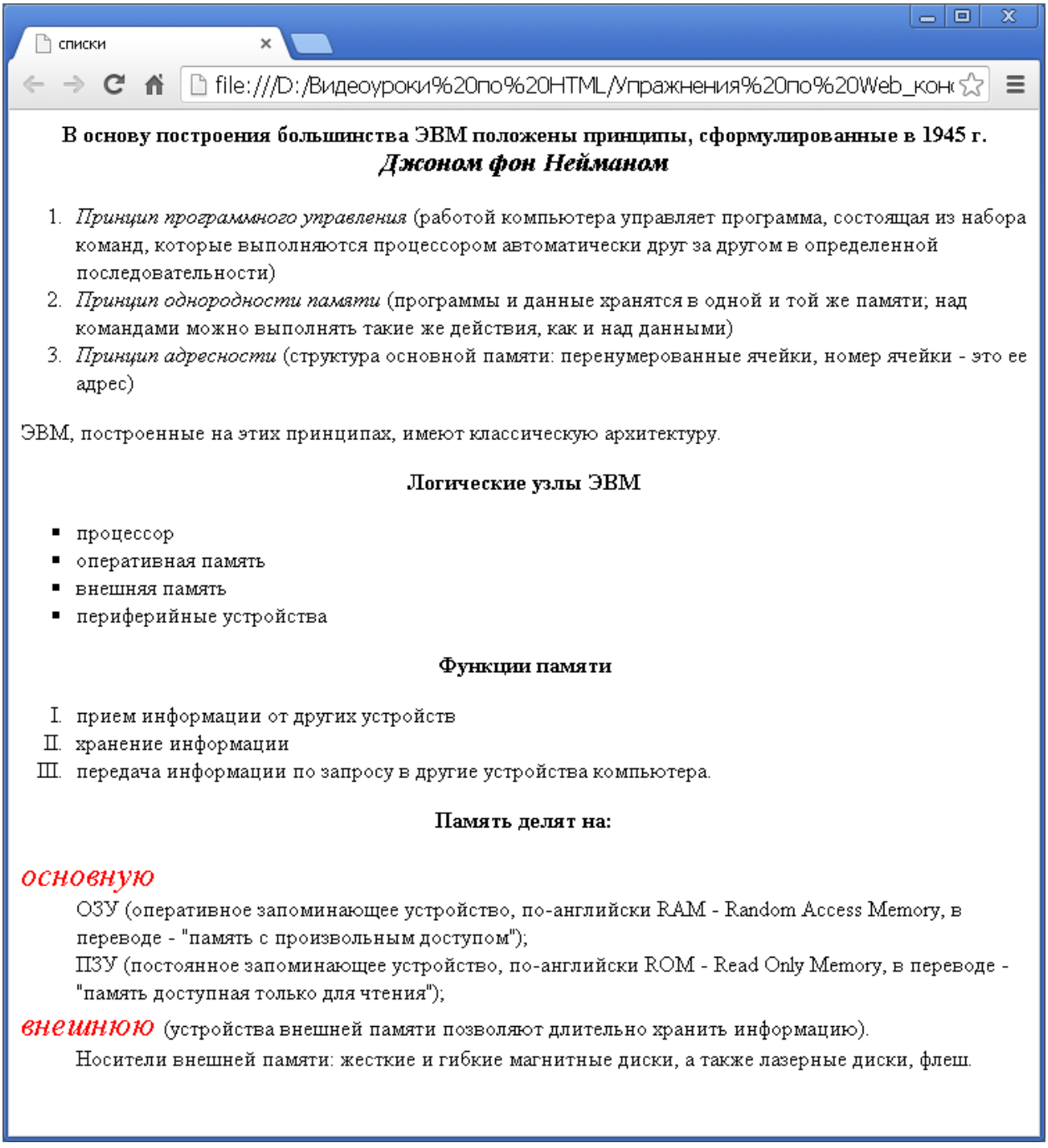
Лабораторная работа №3.

Создайте файл Lesson3.html. Отформатируйте предложенный фрагмент текста в соответствии с образцом:



Лабораторная работа №4.

Создайте файл Lesson4.html. Отформатируйте предложенный фрагмент текста в соответствии с образцом:



В основу построения большинства ЭВМ положены принципы, сформулированные в 1945 г.
Джоном фон Нейманом

1. *Принцип программного управления* (работой компьютера управляет программа, состоящая из набора команд, которые выполняются процессором автоматически друг за другом в определенной последовательности)
2. *Принцип однородности памяти* (программы и данные хранятся в одной и той же памяти; над командами можно выполнять такие же действия, как и над данными)
3. *Принцип адресности* (структура основной памяти: перенумерованные ячейки, номер ячейки - это ее адрес)

ЭВМ, построенные на этих принципах, имеют классическую архитектуру.

Логические узлы ЭВМ

- процессор
- оперативная память
- внешняя память
- периферийные устройства

Функции памяти

I. прием информации от других устройств
II. хранение информации
III. передача информации по запросу в другие устройства компьютера.

Память делят на:

основную

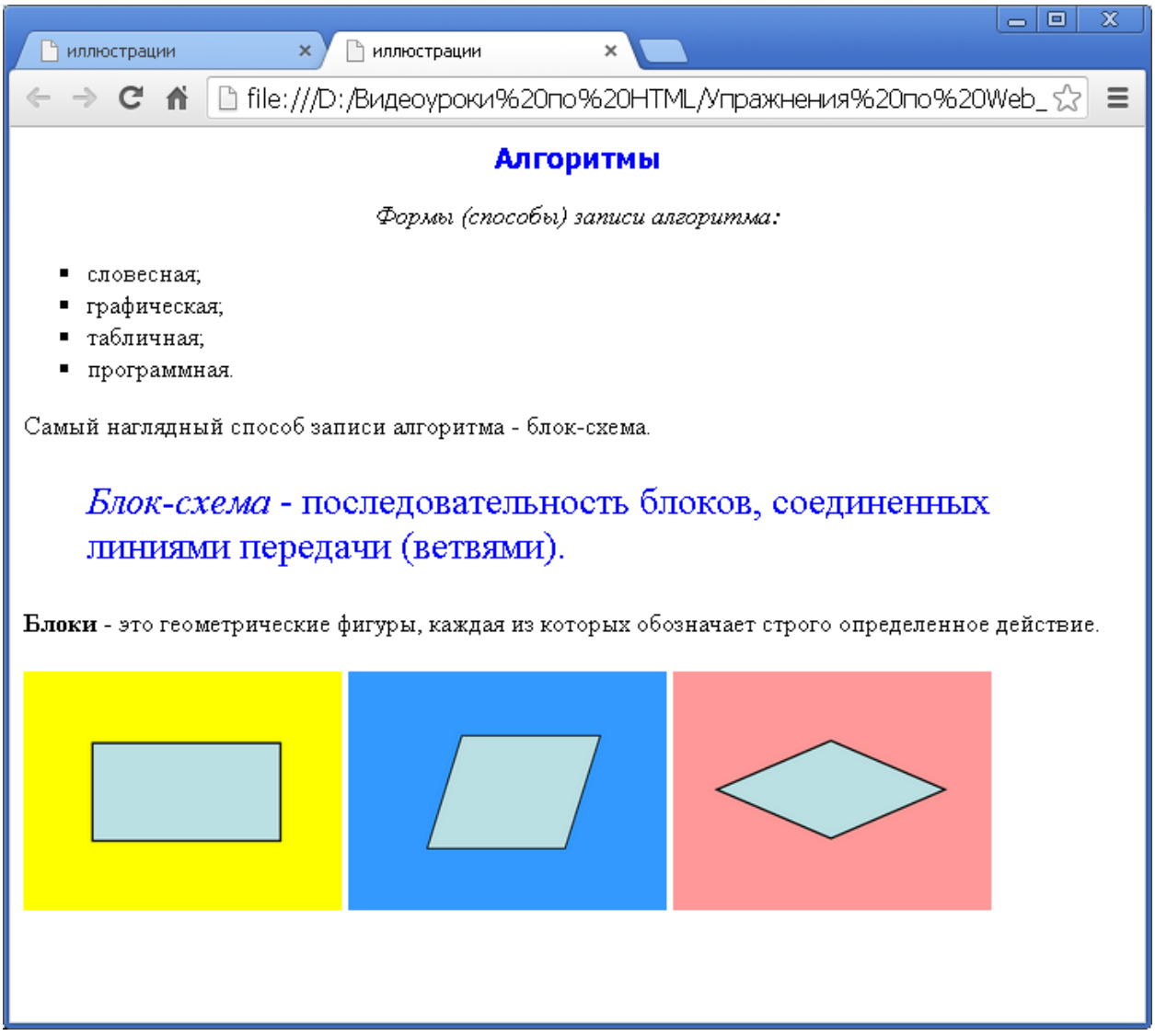
ОЗУ (оперативное запоминающее устройство, по-английски RAM - Random Access Memory, в переводе - "память с произвольным доступом");
ПЗУ (постоянное запоминающее устройство, по-английски ROM - Read Only Memory, в переводе - "память доступная только для чтения");

внешнюю (устройства внешней памяти позволяют длительно хранить информацию).
Носители внешней памяти: жесткие и гибкие магнитные диски, а также лазерные диски, флеш.

Лабораторная работа №5.

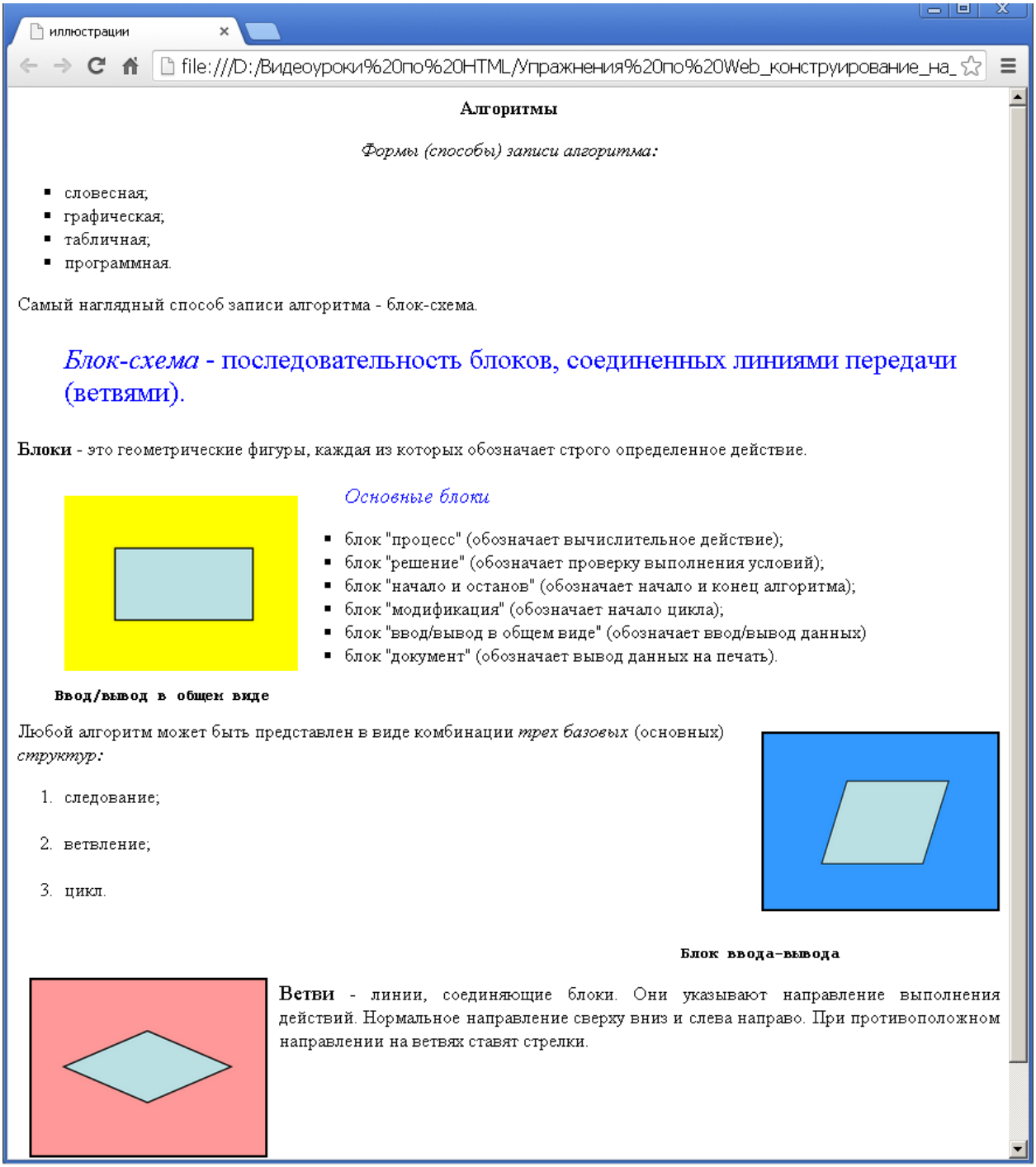
Создайте 3 отдельных рисунка и сохраните их в папке **grafica**. Создайте файл Lesson5.html. Отформатируйте предложенный фрагмент текста в соответствии с образцом:

Задание №1:



Задание №2: -3

Измените предыдущую работу по образцу и допишите текст. Подведите работу к следующему образцу:



Лабораторная работа №6.

Создайте текст lesson6.html Отформатируйте предложенный фрагмент текста в соответствии с образцом ниже:

Языки программирования

- Язык C и C++;
- Язык Pascal;
- Basic;
- Visual Basic;
- FORTRAN;
- ALGOL.

Программирование появилось задолго до возникновения первых персональных ЭВМ.
Языком программирования ЭВМ первого поколения был язык машинных кодов (язык низкого уровня). Во втором поколении ЭВМ появились языки высокого уровня. Команды языка высокого уровня - это слова естественного языка.
Многообразие языков программирования отчасти объясняется многообразием задач, для решения которых создаются программы на этих языках.

Язык C и C++

Язык C - это самый распространенный язык программирования. На нем написано больше программ, чем на любом другом языке. Подавляющее большинство профессиональных программистов владеют им. Исторически этот язык неотделим от операционной системы UNIX, которая в наши дни переживает свое второе рождение. 1960-е гг. были эпохой становления операционных систем и языков программирования высокого уровня. Язык C с самого начала создавался так, чтобы на нем можно было решать системные задачи. Разработчики языка - Кеннет Томсон и Деннис Ричи. В начале 1980-х гг. Бьерн Страуструп стал разрабатывать расширение языка C под условным названием "C с классами". Первый коммерческий транслятор C++ появился в 1983г. Одна из главных целей создания C++ - увеличить процент повторного использования уже написанного кода.

Язык Pascal

Основные концепции языка Pascal были разработаны в 1967 г. профессором Никлаусом Виртом, и этот язык быстро превратился из средства обучения студентов программированию в инструмент для создания новых программных проектов. Язык назван в честь французского ученого Блеза Паскаля - создателя механических вычислительных машин.

Basic

Basic - один из самых старых языков программирования. Его создатели - Джон Кемени и Том Куртц, работавшие в Дортмундском колледже в 1964 г. Свой язык они назвали по первым буквам слов "Beginner's All Purpose Symbolic Instructions Code". Basic был первым программным продуктом фирмы Microsoft, основанной Полом Аленом и Биллом Гейтсом в 1975 г. В дальнейшем он не только поставлялся как отдельная программа, но и "зашивался" в ПЗУ компьютеров.

Visual Basic

В середине 1980-х гг. фирма Microsoft разработала транслятор QuickBASIC. Вообще версий языка Basic существует несколько сотен. После появления Windows и визуальных средств разработки программ фирмой Microsoft была создана среда программирования Visual Basic.

FORTRAN

FORTRAN - старейший язык программирования высокого уровня. В начале 1950-х гг. он был разработан исследовательской группой под руководством Джона Бекуса. Его название происходит от слов "FORMULA TRANSLATION". Первая версия системы FORTRAN для компьютера IBM была выпущена в начале 1957 г.

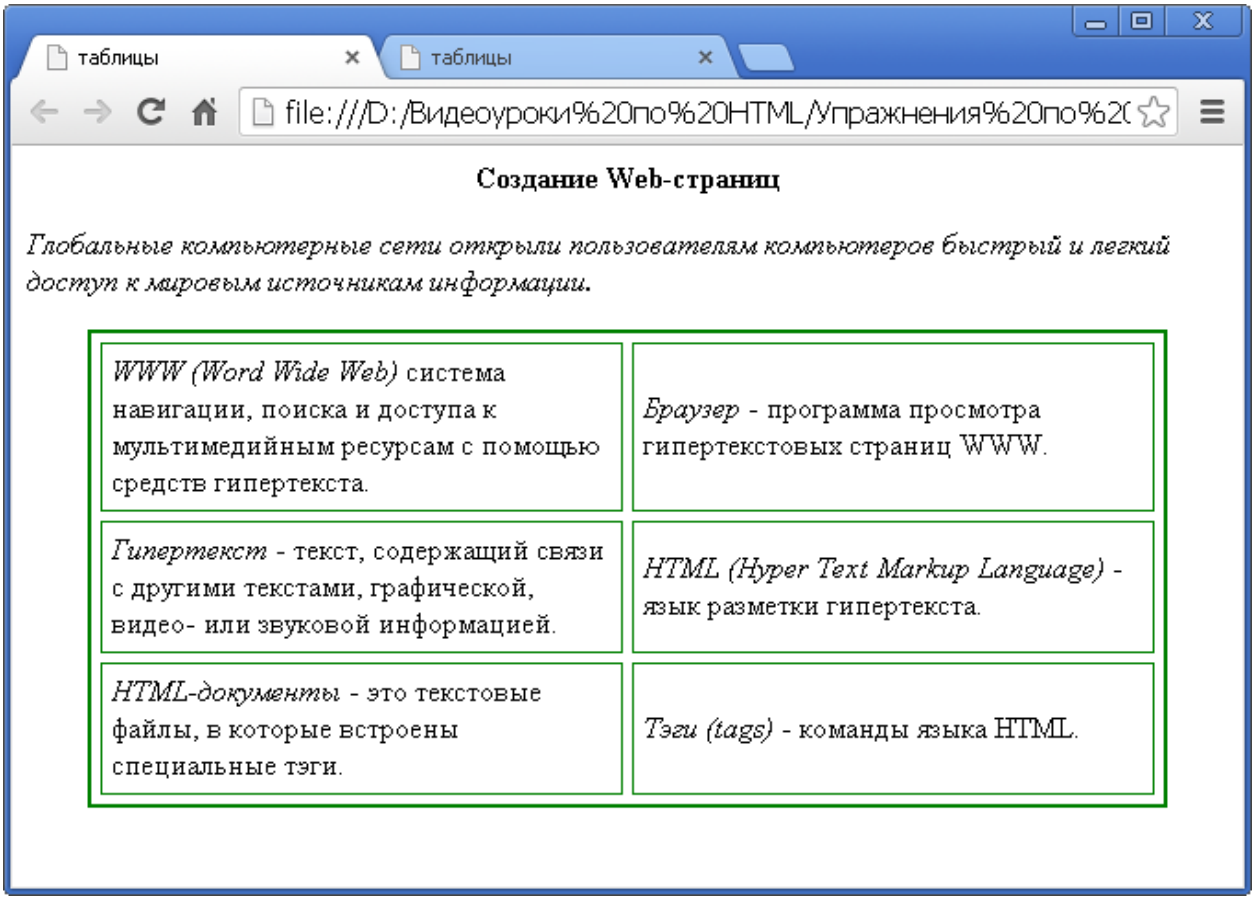
ALGOL

ALGOL - это также один из старейших языков программирования, универсальный язык программирования общего назначения. Его название происходит от слов "ANGORITMIC LANGUAGE". Он был разработан международной рабочей группой, состоящей из 30 человек, в 1969 г. Один из наиболее активных разработчиков языка ALGOL-68 - Чарльз Линдси.

Лабораторная работа №7.

Задание №1

Создайте файл lesson7.html. Задайте в теге <table> следующие параметры: ширина таблицы – 90%, расстояние между содержимым ячейки и рамкой – 5, цвет линии разлиновки – зеленый, толщина линий разлиновки – 2, выравнивание во всех ячейках – по центру.

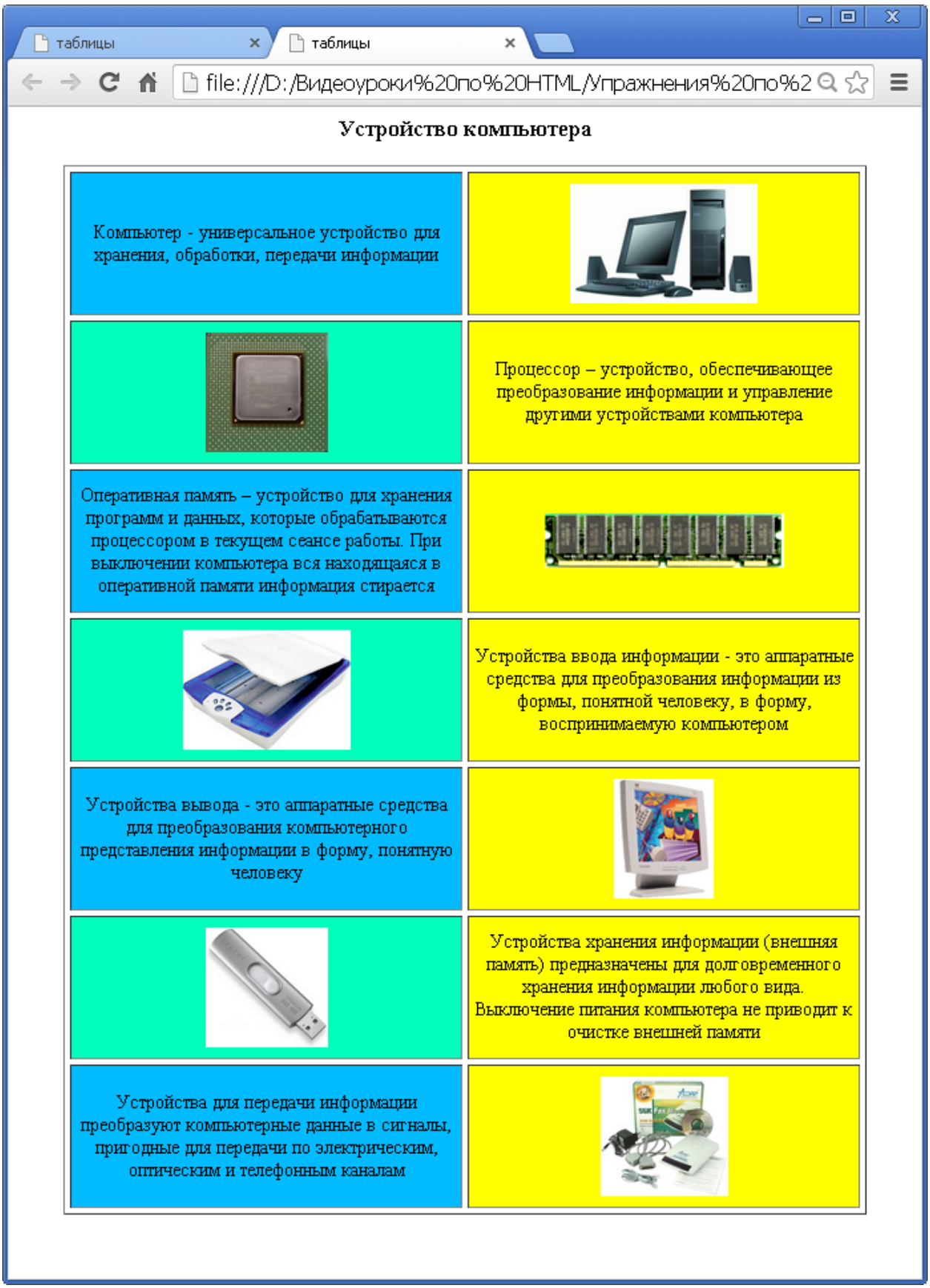


Задание №2

Создайте файл lesson7_1.html. Внесите в ячейки текст и картинки по образцу.

Задайте в теге <table> следующие параметры: ширина таблицы – 90%, расстояние между содержимым ячейки и рамкой – 5, толщина линий разлиновки – 2, выравнивание – по центру.

Задайте в теге <tr> высоту строк =120. Залейте ячейки соответствующим цветом и вставьте картинки.


таблицы
таблицы
file:///D:/Видеоуроки%20по%20HTML/Упражнения%20по%2
Устройство компьютера
Компьютер - универсальное устройство для хранения, обработки, передачи информации
Процессор – устройство, обеспечивающее преобразование информации и управление другими устройствами компьютера
Оперативная память – устройство для хранения программ и данных, которые обрабатываются процессором в текущем сеансе работы. При выключении компьютера вся находящаяся в оперативной памяти информация стирается
Устройства ввода информации - это аппаратные средства для преобразования информации из формы, понятной человеку, в форму, воспринимаемую компьютером
Устройства вывода - это аппаратные средства для преобразования компьютерного представления информации в форму, понятную человеку
Устройства хранения информации (внешняя память) предназначены для долговременного хранения информации любого вида. Выключение питания компьютера не приводит к очистке внешней памяти
Устройства для передачи информации преобразуют компьютерные данные в сигналы, пригодные для передачи по электрическим, оптическим и телефонным каналам

Лабораторная работа №8.

Создайте файл lesson8_2.html. Создайте в нем таблицы по образцу:

Устройство компьютера

Устройства для ввода информации	
Клавиатура	
Мышь	
Сканер	
Микрофон	

Задание №2

Устройство компьютера

Устройства для вывода информации	Монитор
	Принтер
	Колонки
	Плоттер

Задание №3

Устройство компьютера

Модемы	
Сетевая плата	

Устройства для приема-передачи информации

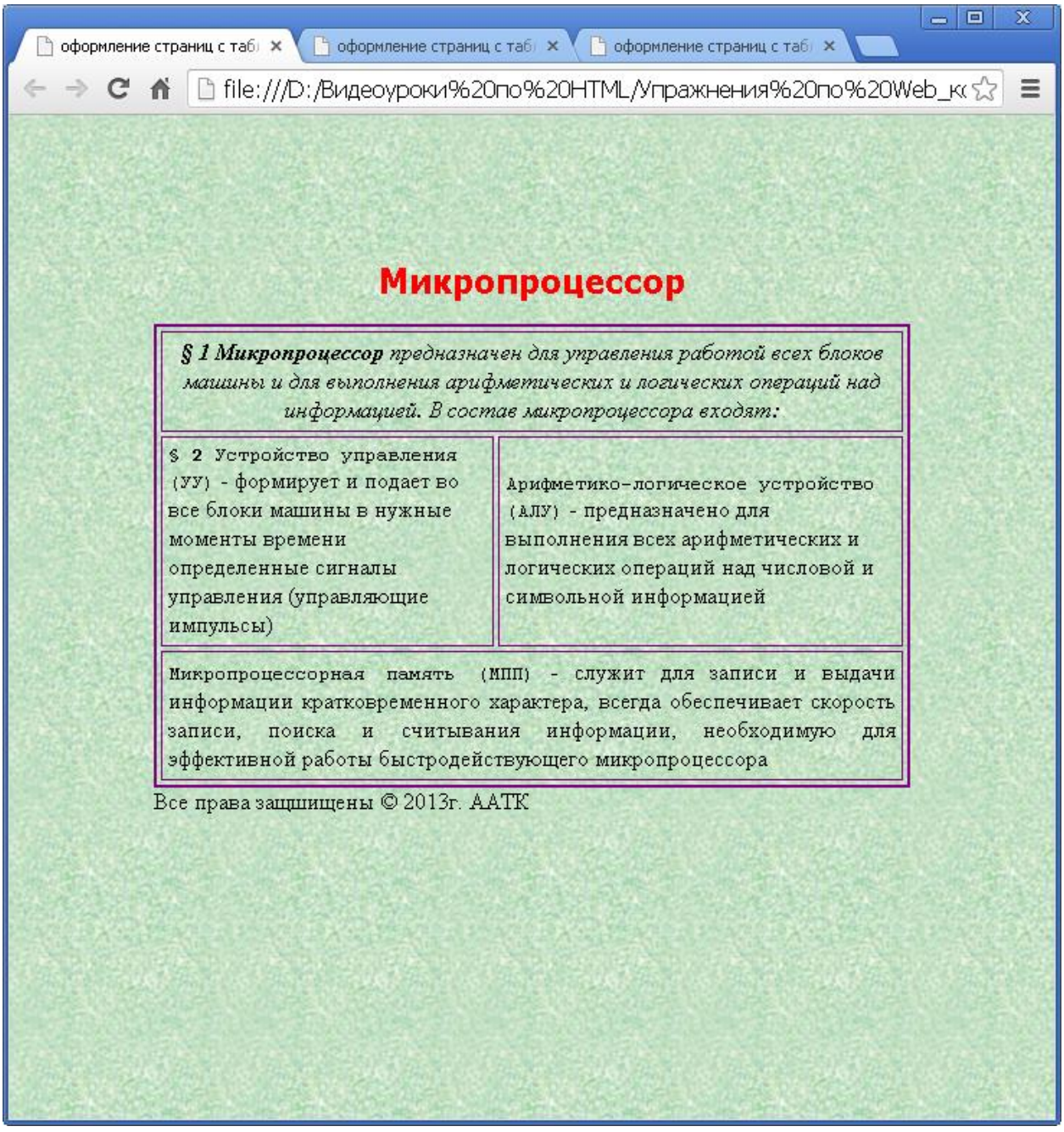
Задание №4

Устройство компьютера

Лабораторная работа №9.

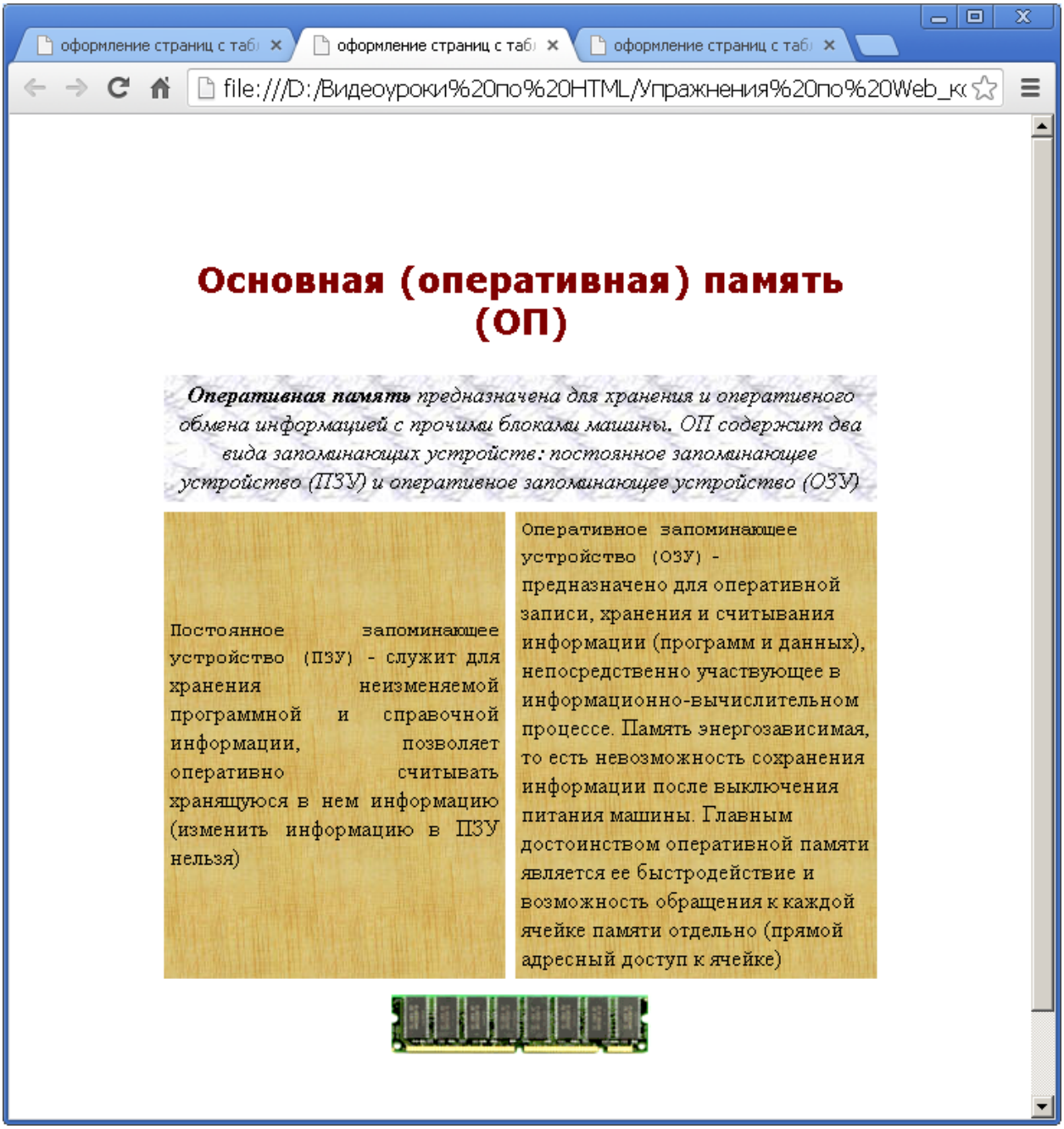
Задание №1

Создайте файл lesson9_1.html. Создайте в нем требуемую структуру web-страницы и внесите в нее нужную информацию.



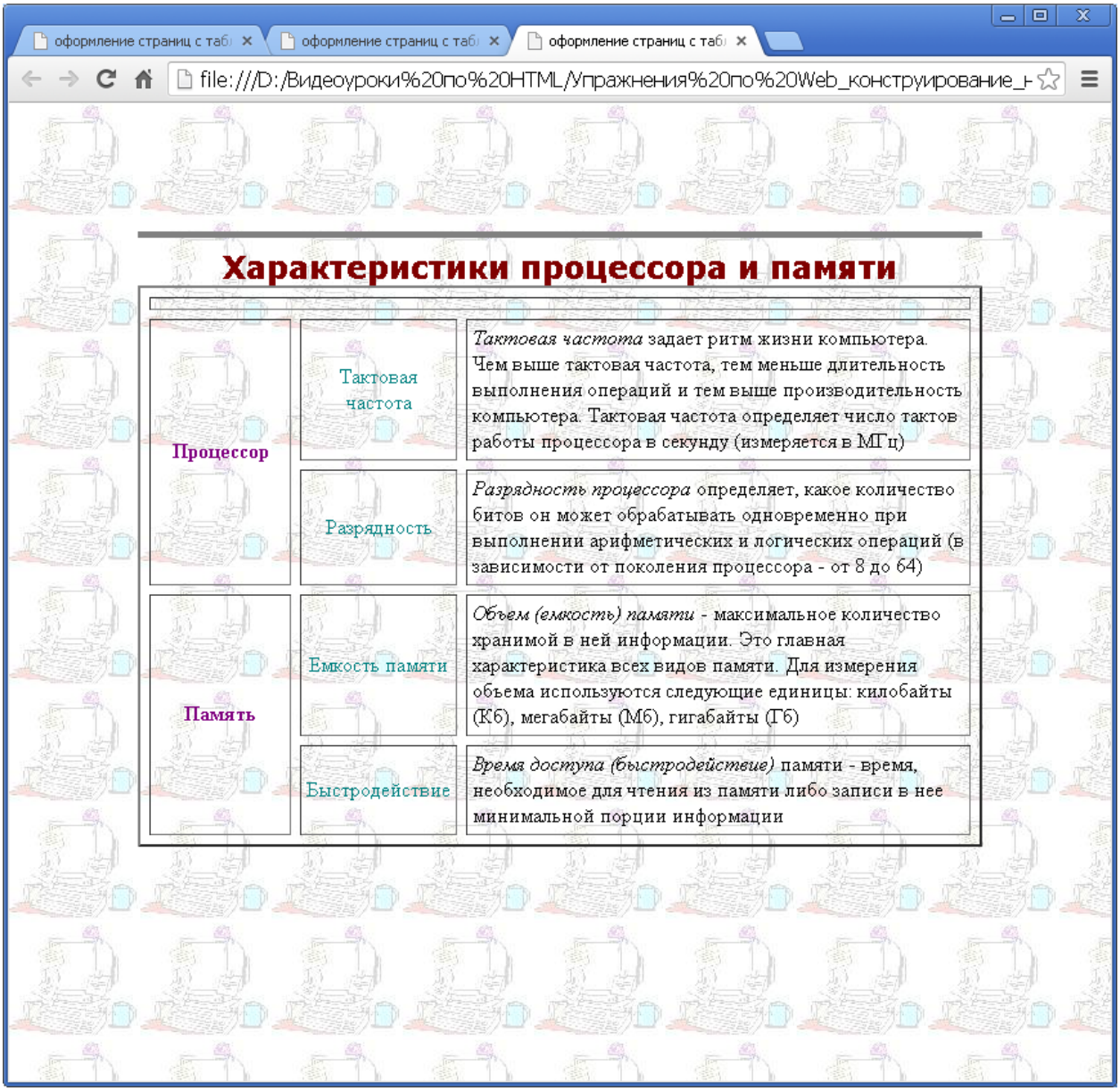
Задание №2

Создайте файл lesson9_2.html. Создайте в нем требуемую структуру web-страницы и внесите в нее нужную информацию.



Задание №3

Создайте файл lesson9_3.html. Создайте в нем требуемую структуру web-страницы и внесите в нее нужную информацию.



Лабораторная работа №10

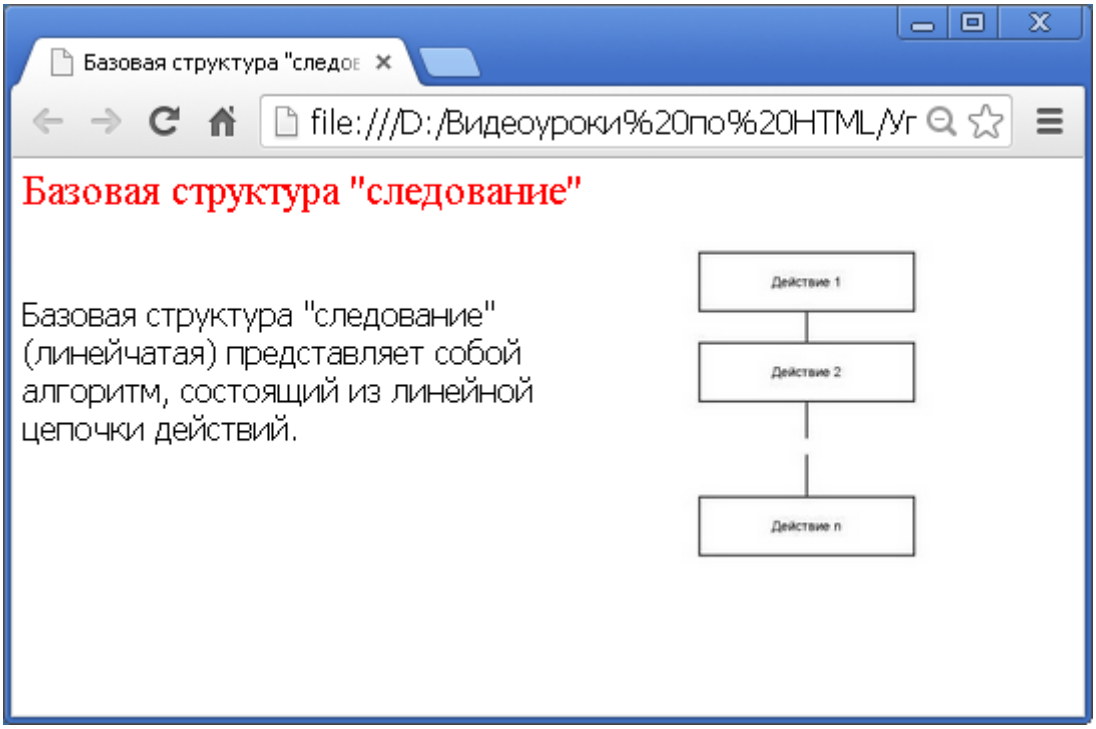
Создайте в программе Photoshop изображение аналогичное тому, что ниже. Определите координаты всех фигур, затем составьте Web-страницу (карту изображение) с ссылками на соответствующие Web-страницы или картинки.

Самостоятельная работа к Лабораторной работе №10

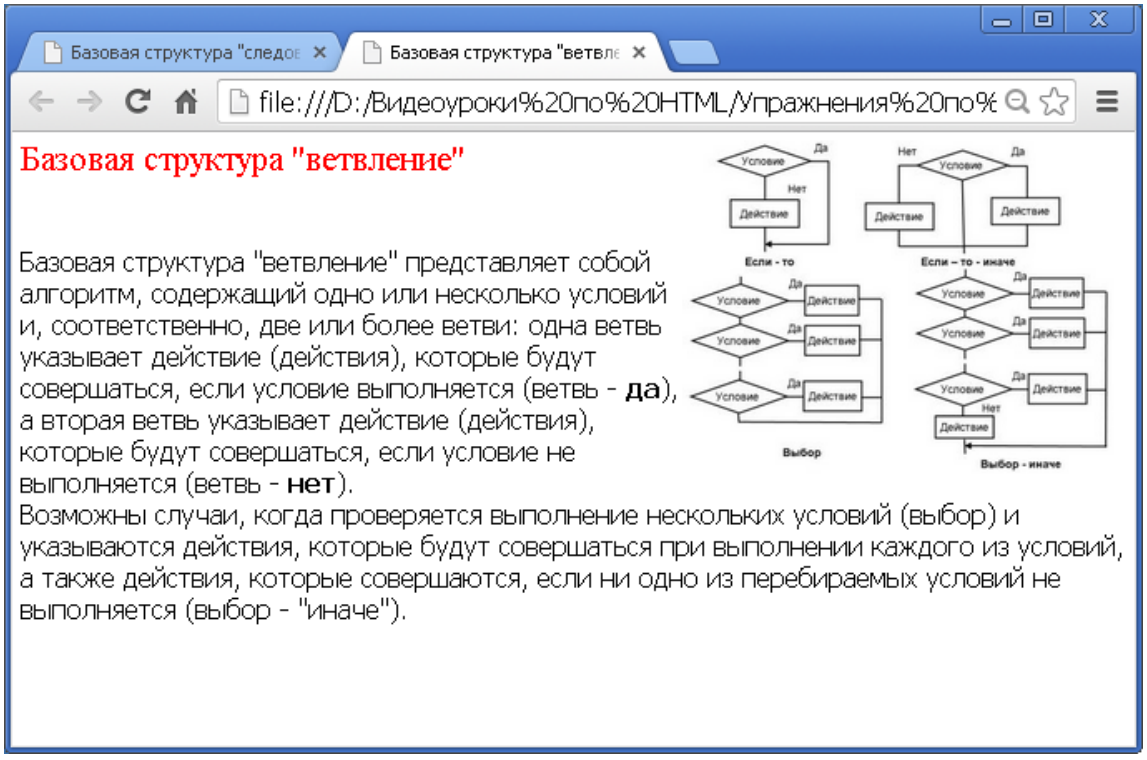
Задание №1

Создайте в программе Microsoft PowerPoint три рисунка и сохраните их в отдельных файлах с именами bough.jpg, follow.jpg и cicle.jpg в папке lesson10. Далее создайте файлы bough.html, follow.html и cicle.html по образцам

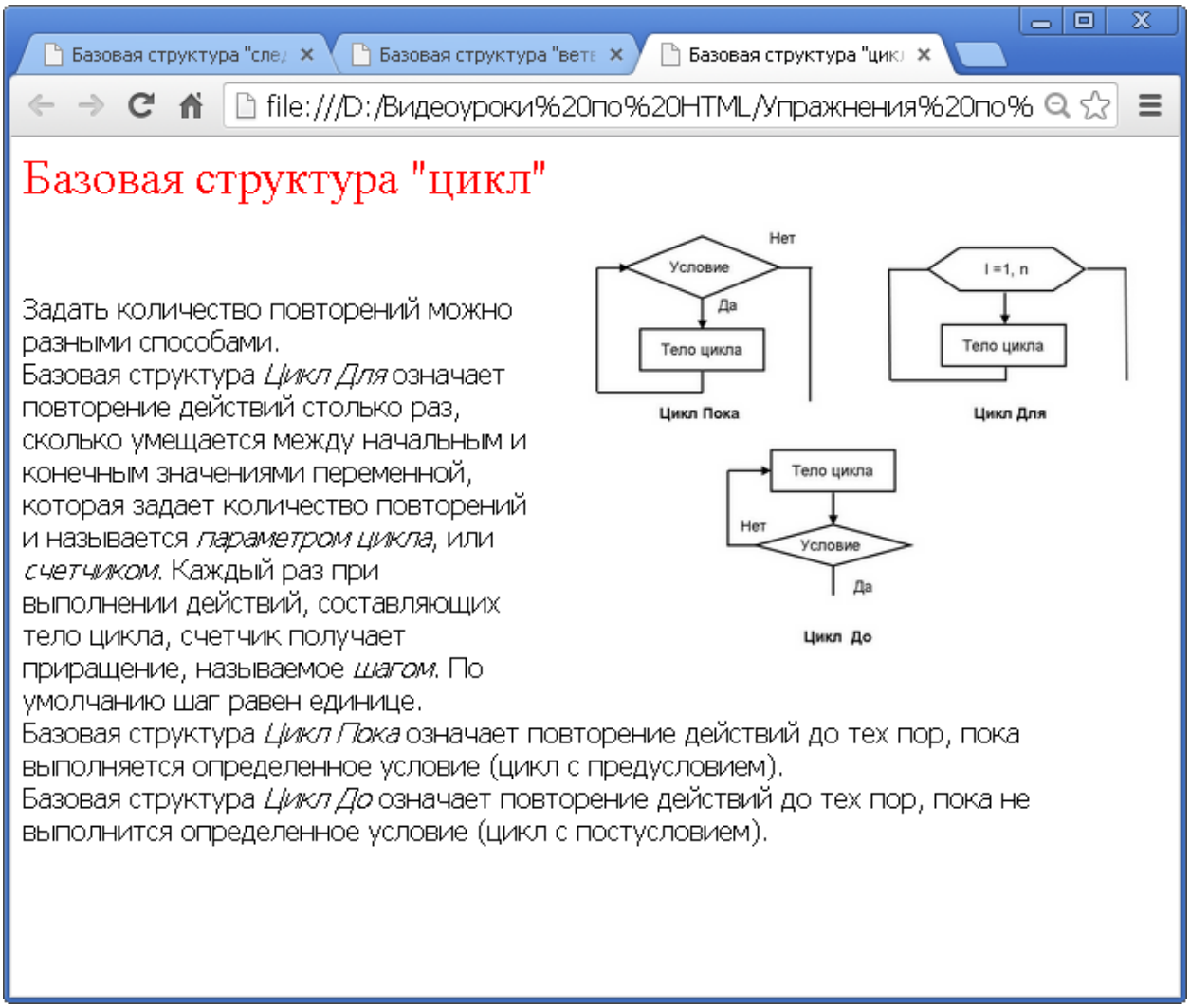
Follow.html



bough.html

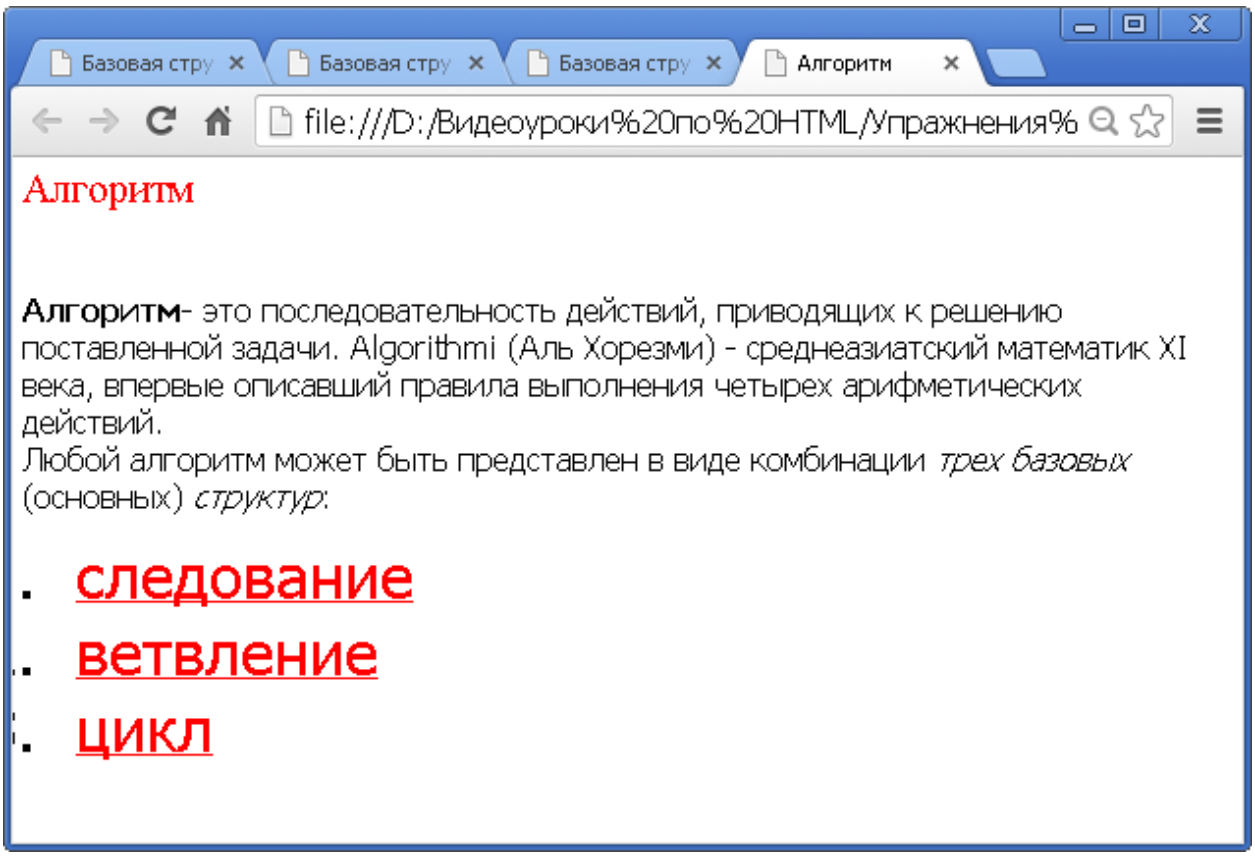


cicle.html



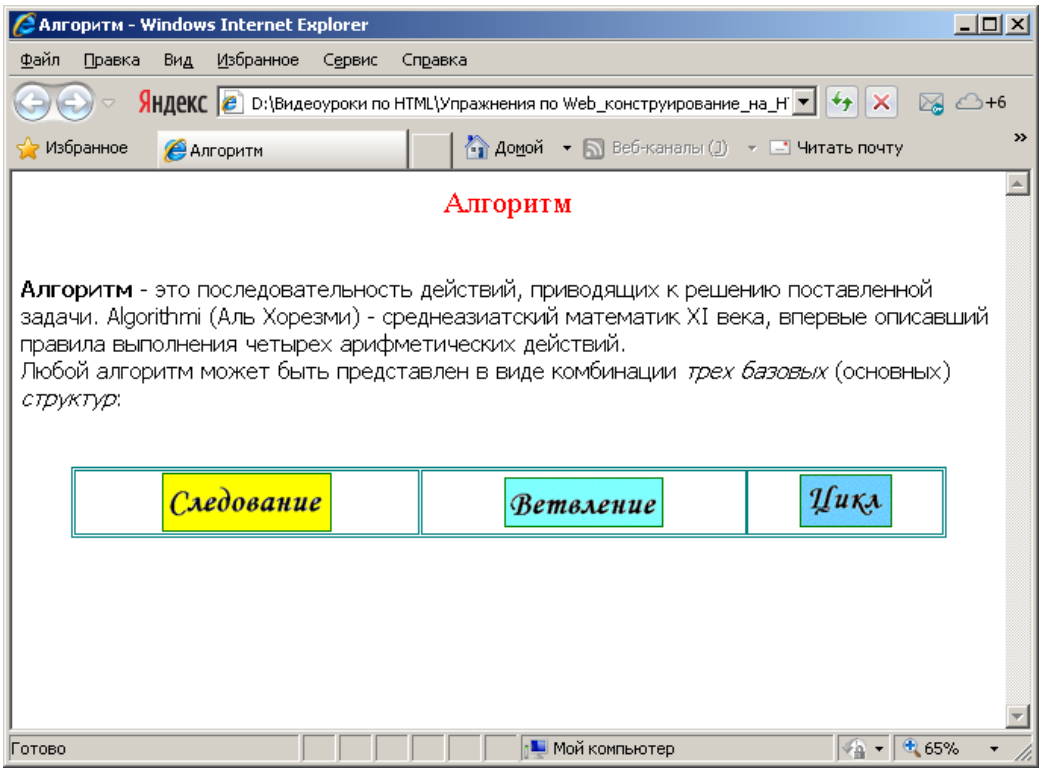
Задание №2

Создайте файл **algoritm.html**. Создайте в нем требуемую структуру web-страницы и внесите в нее нужную информацию по образцу. Создайте ссылки на документы bough.html, follow.html и cicle.html. Задайте в теге <body> следующие параметры: цвет еще не посещенных ссылок – красный, цвет ранее посещенных ссылок – зеленый, цвет ссылок в момент щелчка – пурпурный (purple).



Задание №3

Создайте файл **algoritm1.html**. Создайте в нем требуемую структуру web-страницы и внесите в нее нужную информацию по образцу. Создайте ссылки на документы **bough.html, follow.html и cicle.html.** В качестве ссылок используйте картинки, созданные в программе paint или Photoshop и хранящиеся в файлах с именами **bough.gif, follow.gif и cicle.gif.**



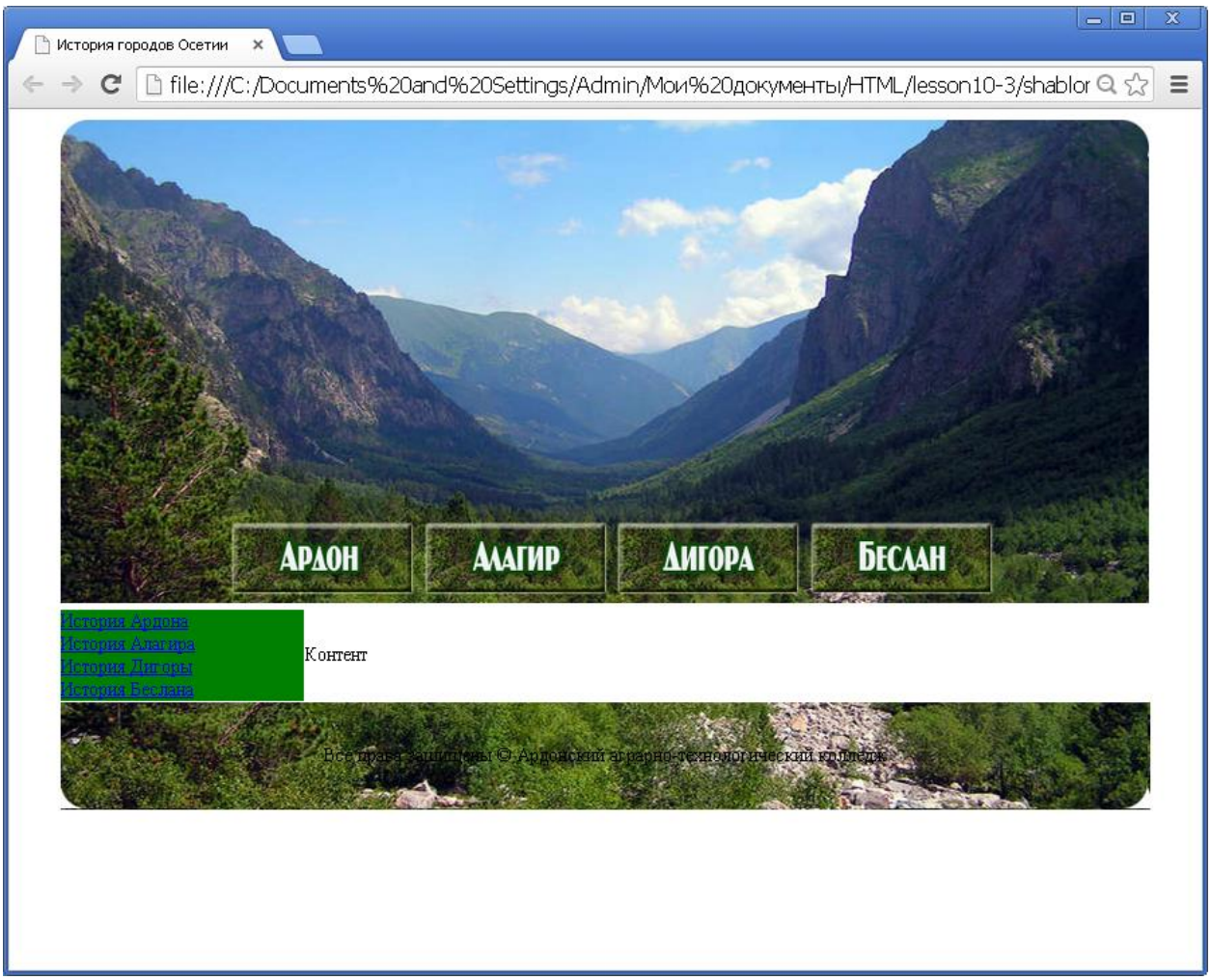
Задание №4

Создайте файл **imap.html**. Создайте в нем требуемую структуру web-страницы и внесите в нее нужную информацию по образцу. Создайте ссылку на ранее созданный документ **algoritm1.html**. В качестве ссылки используйте «активную зону» карты **algoritm.jpg** - прямоугольник (shape=”rect”**)**

Лабораторная работа №11

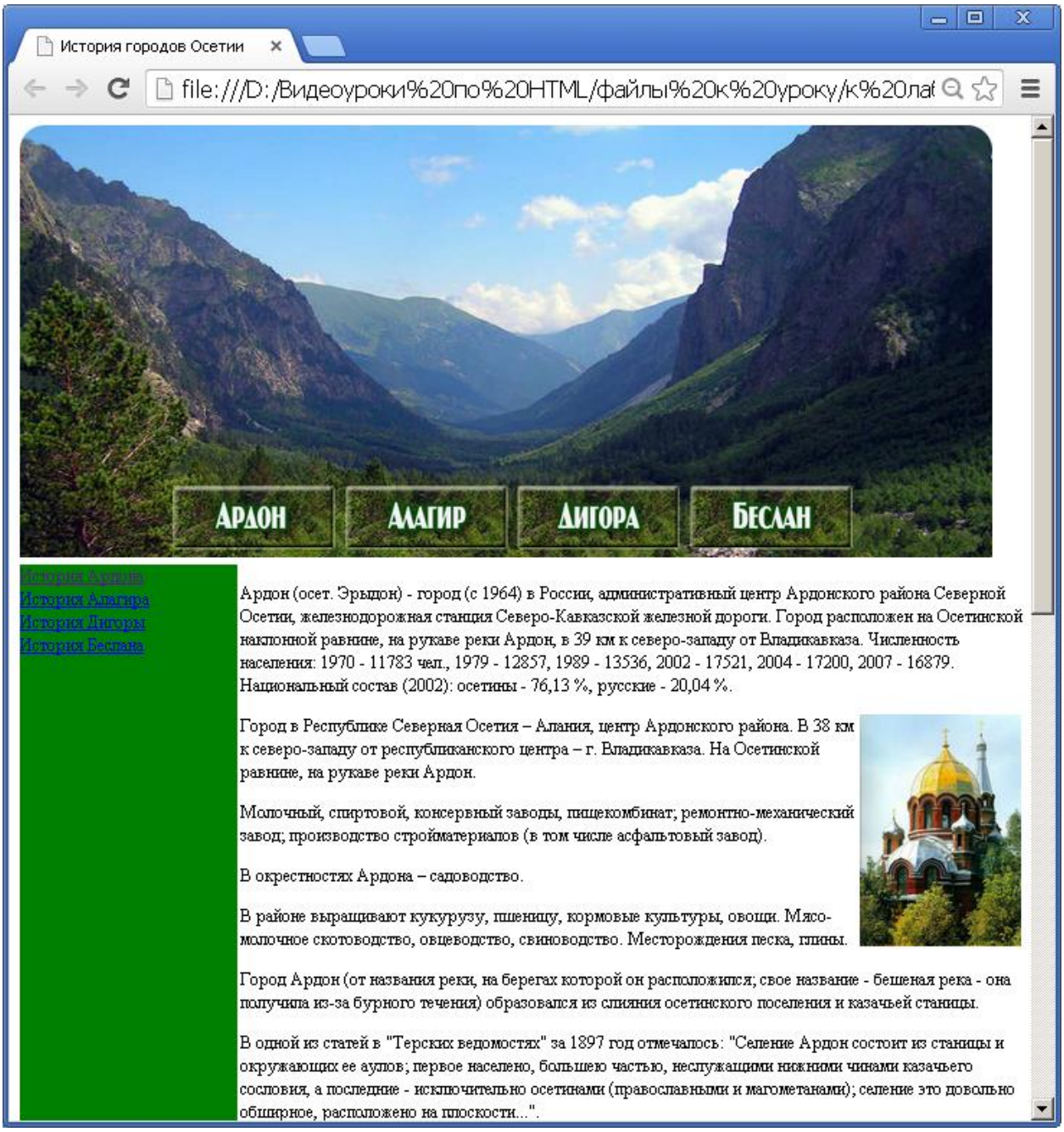
Задание №1

Прослушайте видеоурок З.Муслимова. Создайте шапку и футер для сайта в программе Photoshop. Организуйте с левой стороны окна меню из 4 пунктов



Задание №2

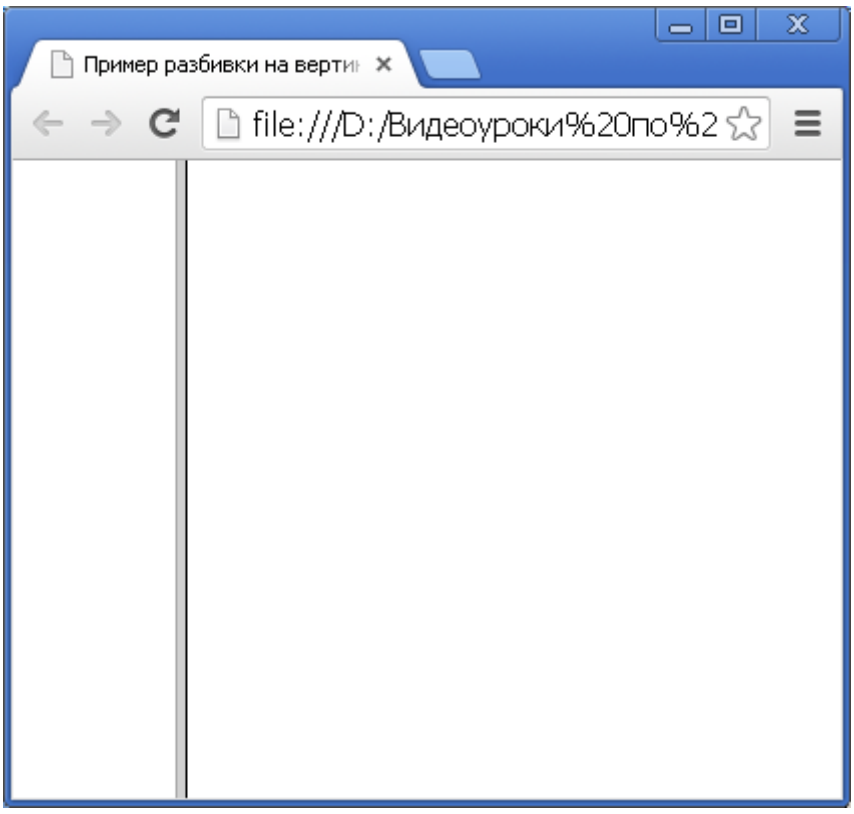
Прослушайте видеоурок З.Муслимова. Создайте Из имеющихся текстовых файлов ardon.txt, alagir.txt, digora.txt, beslan.txt создайте соответствующие html файлы как в видеоуроке с работающими ссылками и кнопками. Образец внизу:

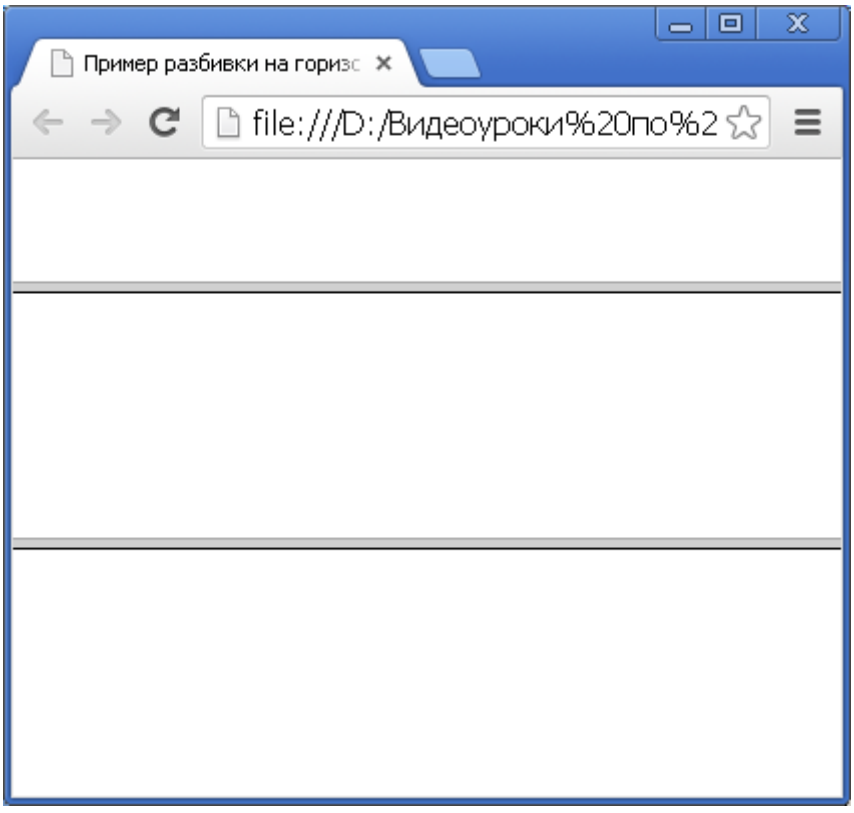


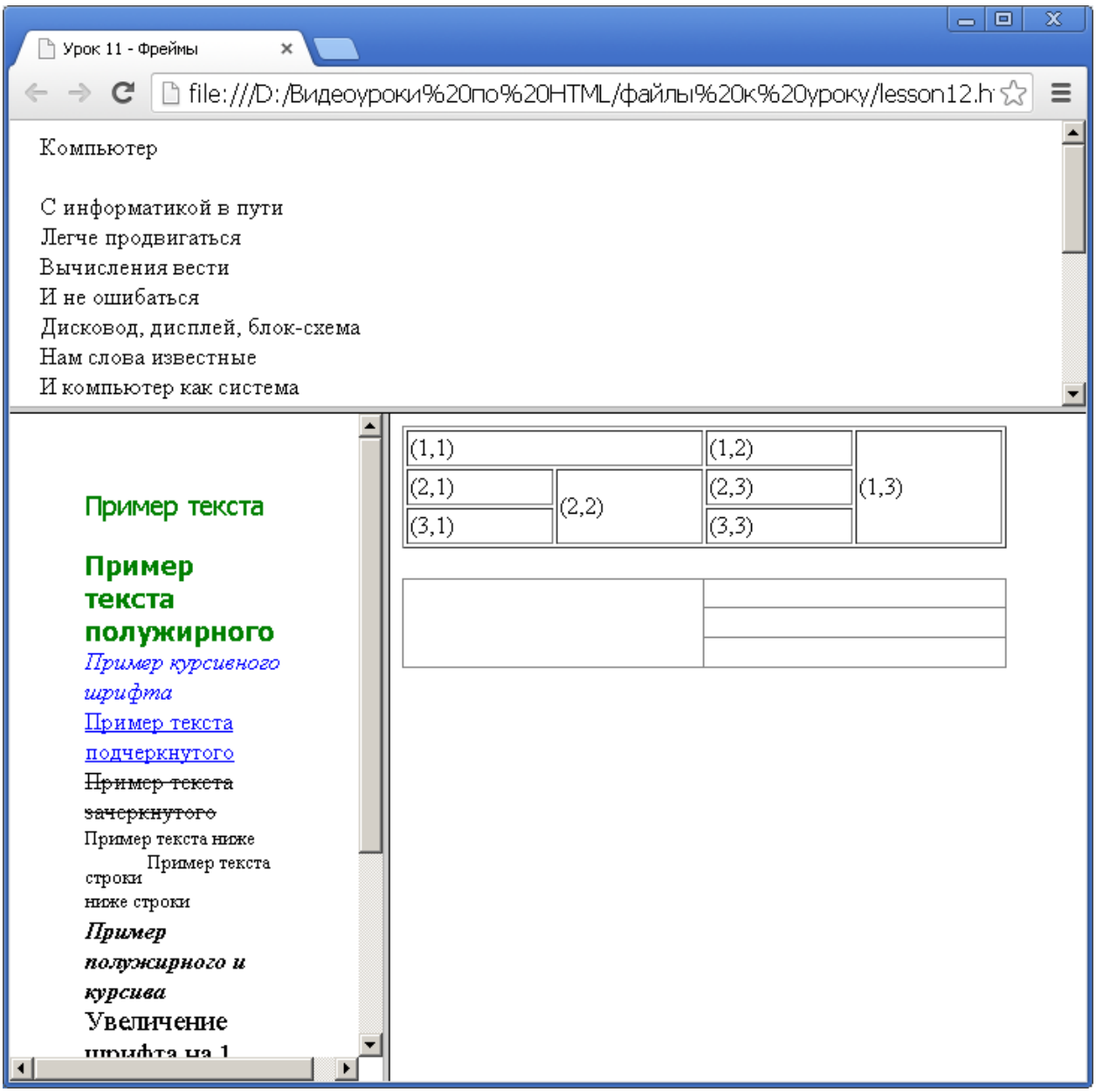
Лабораторная работа №12

Задание №1

Создайте фреймы разной структуры:

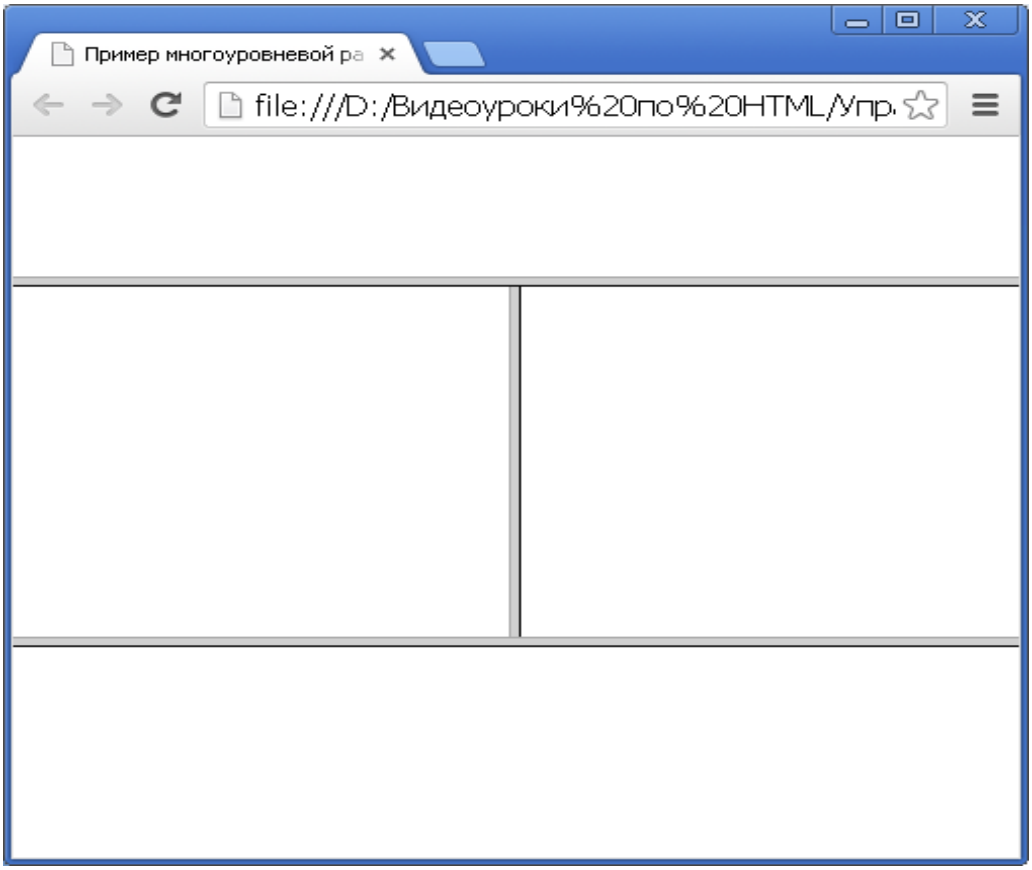





Урок 11 - Фреймы
file:///D:/Видеоуроки%20по%20HTML/файлы%20к%20уроку/lesson12.h
Компьютер
С информатикой в пути
Легче продвигаться
Вычисления вести
И не ошибаться
Дисковод, дисплей, блок-схема
Нам слова известные
И компьютер как система
Пример текста
Пример текста полужирного
Пример курсивного шрифта
Пример текста подчеркнутого
Пример текста зачеркнутого
Пример текста ниже строки
Пример текста ниже строки
Пример полужирного и курсива
Увеличение
(1,1)
(1,2)
(2,1)
(2,2)
(2,3)
(1,3)
(3,1)
(3,3)

Задание №2

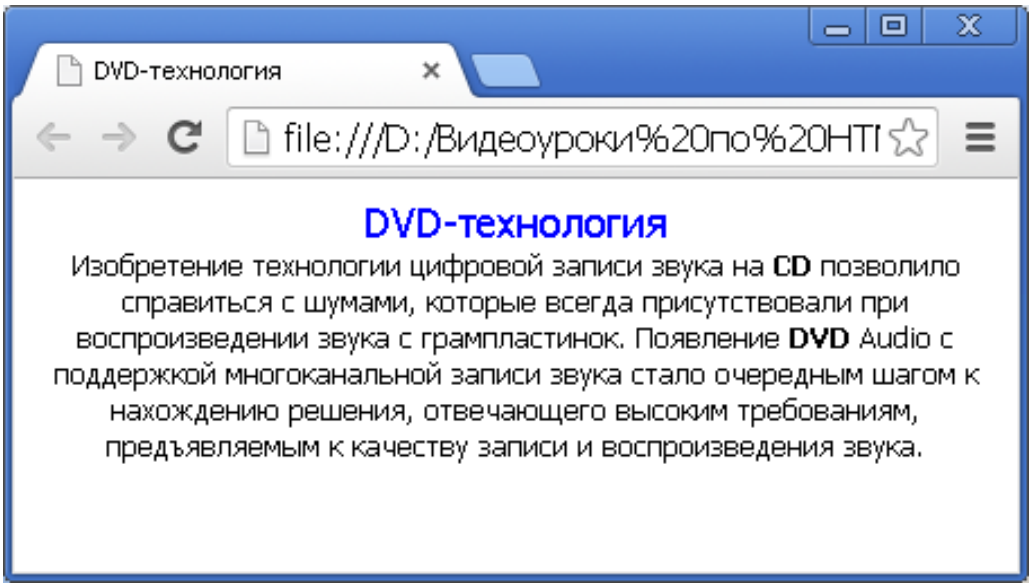
Создайте папку lesson12, а в ней файл lesson12_3.html. Создайте требуемую структуру web-страницы по образцу. Соотношение высот горизонтальных фреймов – 20%, 50% и 30% соответственно. Во втором фрейме разрешите прокрутку, а в первом и третьем – запретите. Второй горизонтальный фрейм разделите по ширине в пропорции 50%:50%. Запретите изменение размеров фреймов. Сохраните файл.



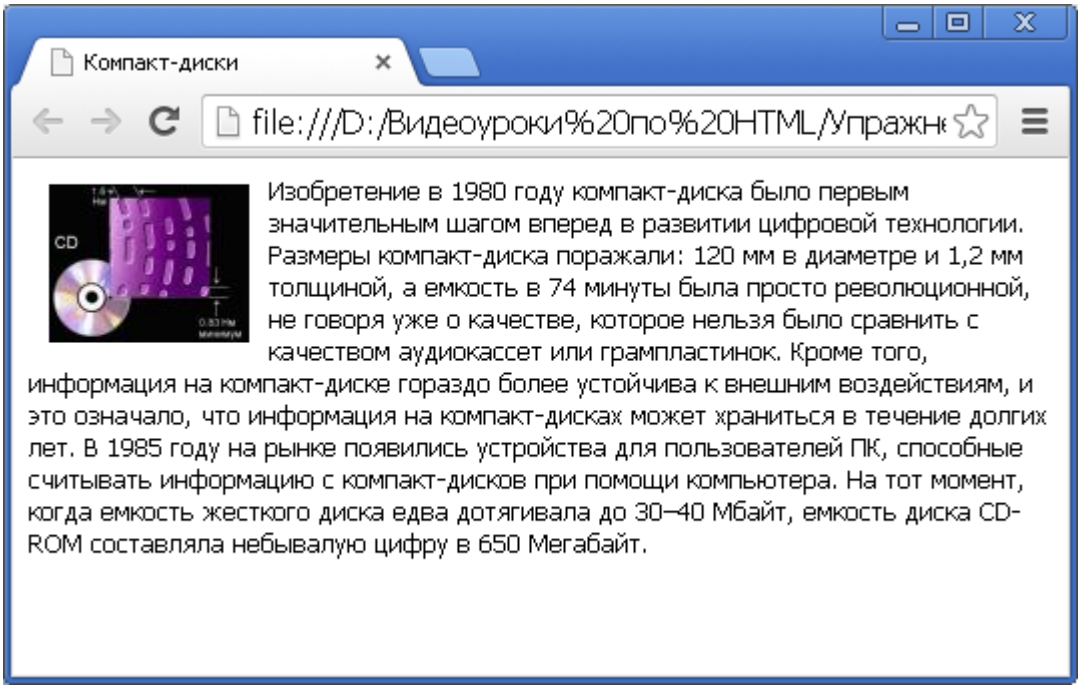
Задание №3

Создайте папку lesson12_4. Создайте в ней документы: 1.html, , 2.html, 3.html, 4.html по образцам:

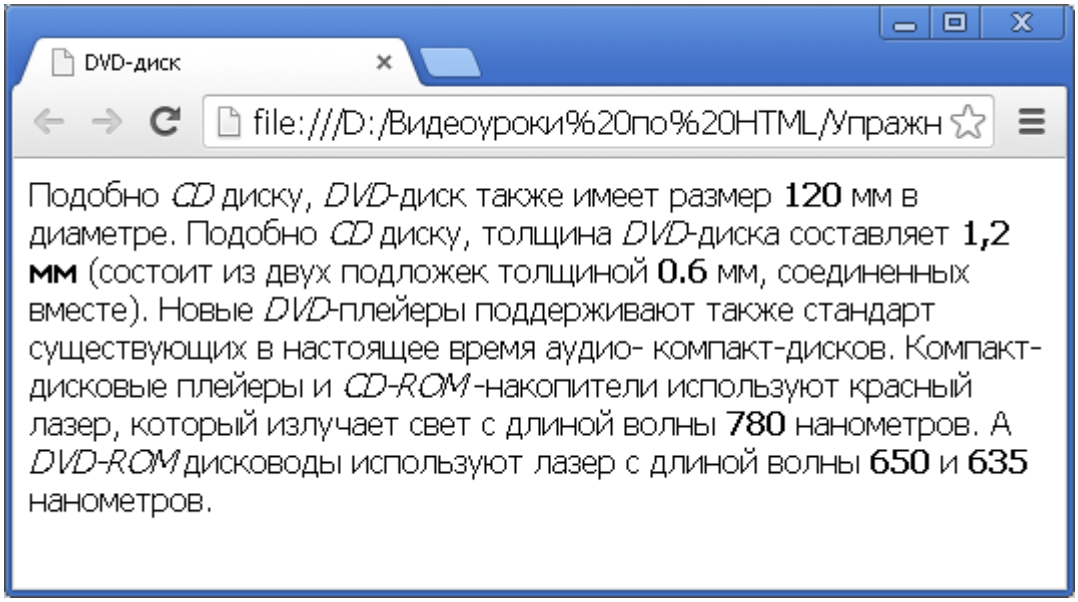
1.html:



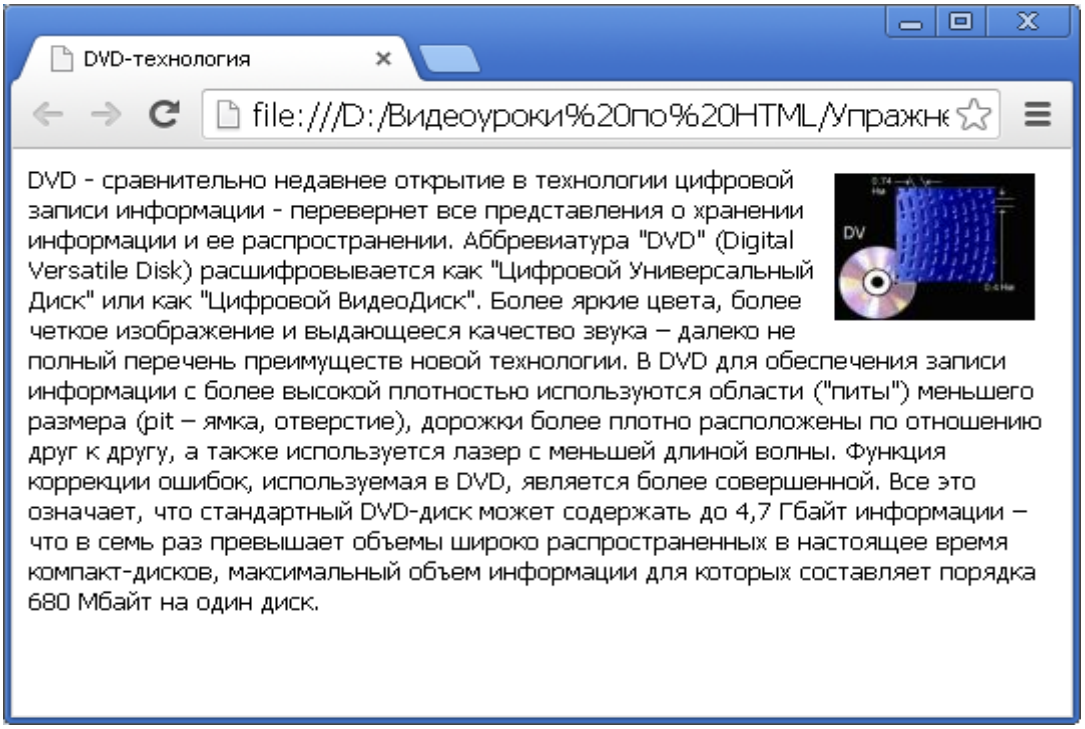
2.html:


Компакт-диски
file:///D:/Видеоуроки%20по%20HTML/Упражн
CD
Изобретение в 1980 году компакт-диска было первым значительным шагом вперед в развитии цифровой технологии. Размеры компакт-диска поражали: 120 мм в диаметре и 1,2 мм толщиной, а емкость в 74 минуты была просто революционной, не говоря уже о качестве, которое нельзя было сравнить с качеством аудиокассет или грампластинок. Кроме того, информация на компакт-диске гораздо более устойчива к внешним воздействиям, и это означало, что информация на компакт-дисках может храниться в течение долгих лет. В 1985 году на рынке появились устройства для пользователей ПК, способные считывать информацию с компакт-дисков при помощи компьютера. На тот момент, когда емкость жесткого диска едва дотягивала до 30–40 Мбайт, емкость диска CD-ROM составляла небывалую цифру в 650 Мегабайт.

3.html:

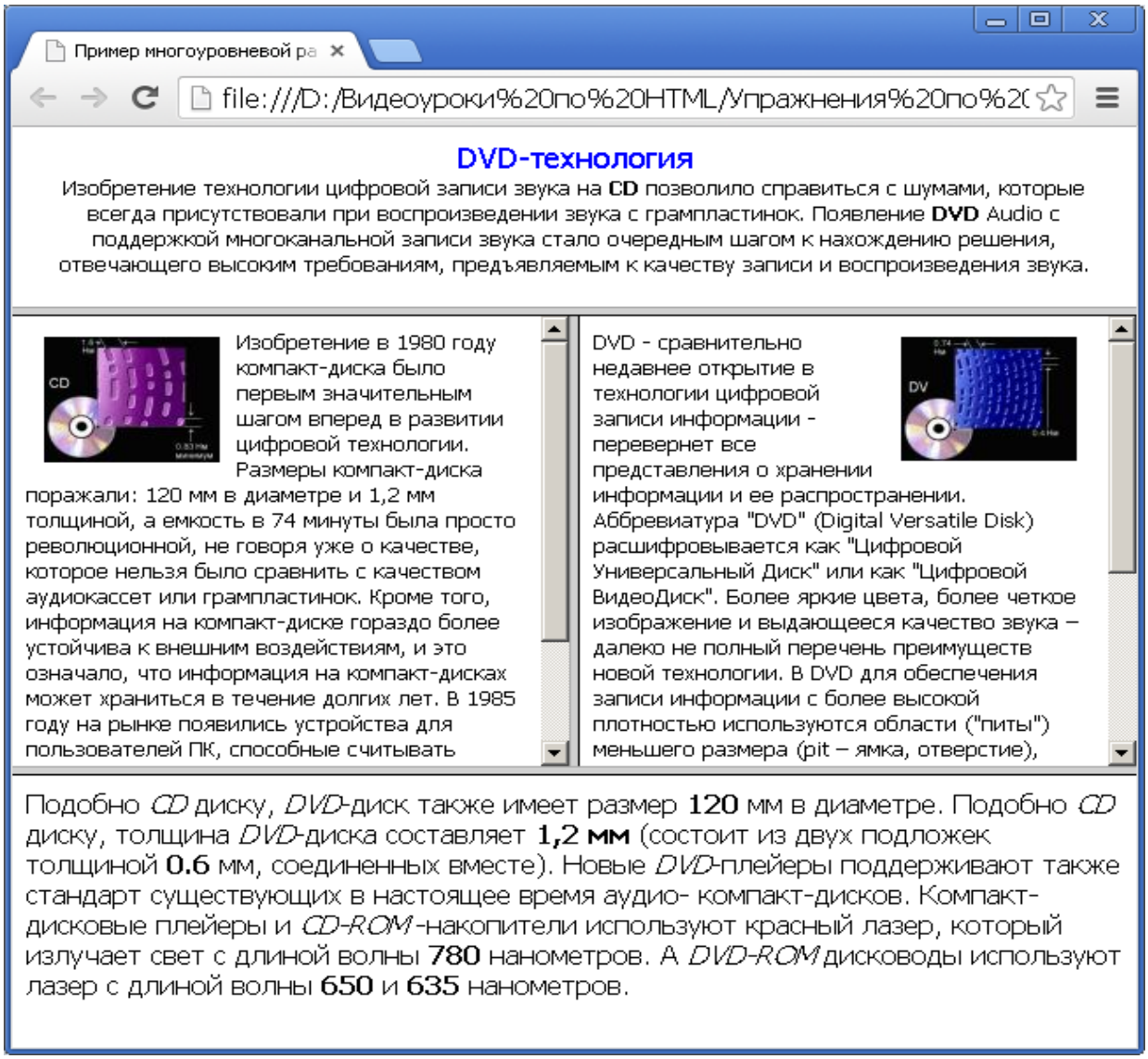

DVD-диск
file:///D:/Видеоуроки%20по%20HTML/Упражн
Подобно CD диску, DVD-диск также имеет размер 120 мм в диаметре. Подобно CD диску, толщина DVD-диска составляет 1,2 мм (состоит из двух подложек толщиной 0.6 мм, соединенных вместе). Новые DVD-плейеры поддерживают также стандарт существующих в настоящее время аудио- компакт-дисков. Компакт-дисковые плейеры и CD-ROM-накопители используют красный лазер, который излучает свет с длиной волны 780 нанометров. А DVD-ROM дисководы используют лазер с длиной волны 650 и 635 нанометров.

4.html:


DVD-технология
file:///D:/Видеоуроки%20по%20HTML/Упражне
DVD - сравнительно недавнее открытие в технологии цифровой записи информации - перевернет все представления о хранении информации и ее распространении. Аббревиатура "DVD" (Digital Versatile Disk) расшифровывается как "Цифровой Универсальный Диск" или как "Цифровой ВидеоДиск". Более яркие цвета, более четкое изображение и выдающееся качество звука – далеко не полный перечень преимуществ новой технологии. В DVD для обеспечения записи информации с более высокой плотностью используются области ("питы") меньшего размера (pit – ямка, отверстие), дорожки более плотно расположены по отношению друг к другу, а также используется лазер с меньшей длиной волны. Функция коррекции ошибок, используемая в DVD, является более совершенной. Все это означает, что стандартный DVD-диск может содержать до 4,7 Гбайт информации – что в семь раз превышает объемы широко распространенных в настоящее время компакт-дисков, максимальный объем информации для которых составляет порядка 680 Мбайт на один диск.
DV

Задание №4

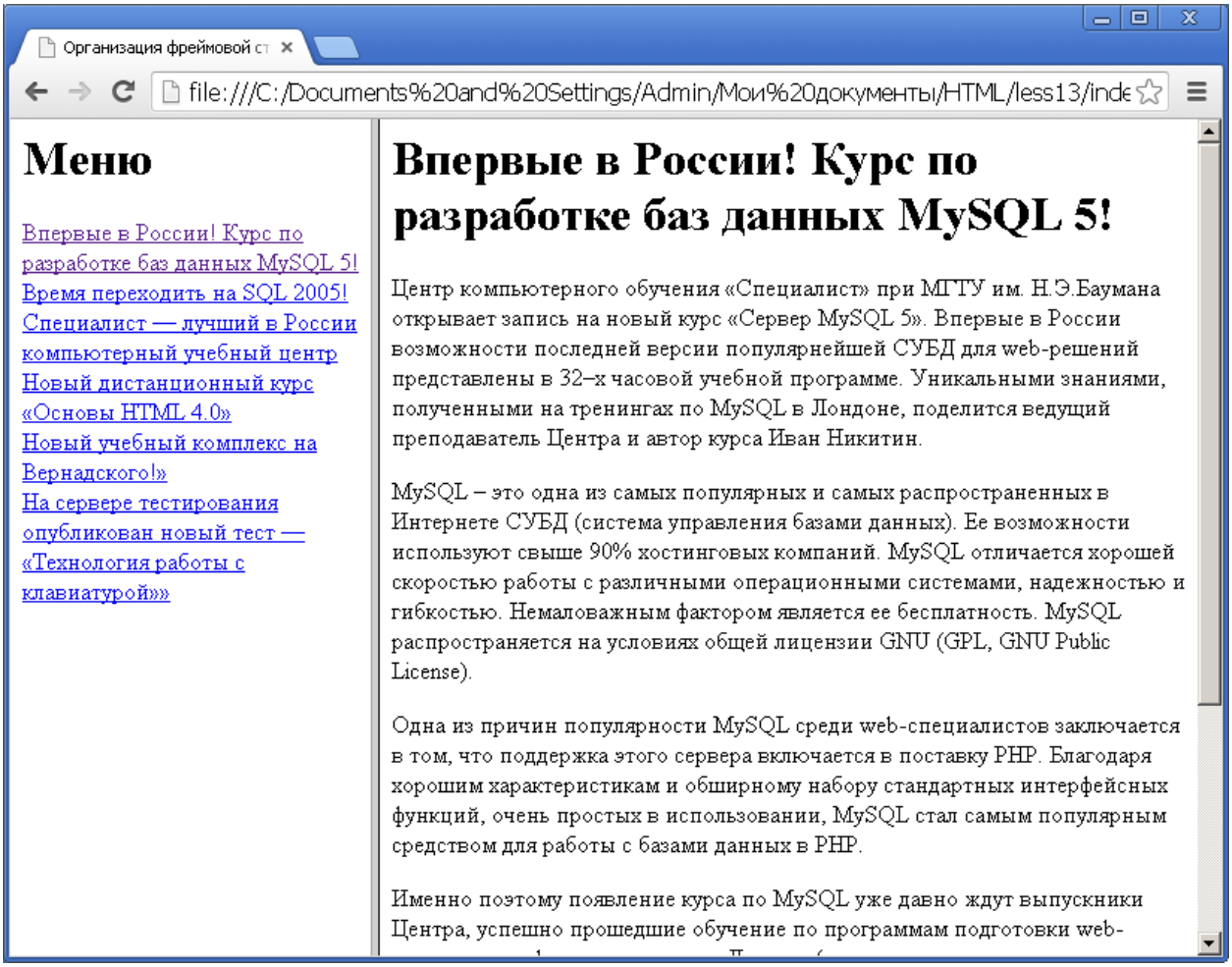
Откройте ранее созданный файл lesson12_3.html. В каждый фрейм поместите соответствующий документ согласно образцу. Задайте во втором горизонтальном фрейме (документы 2.html и 3.html) расстояние между вертикальной границей и содержимым фрейма равным 15, а расстояние между горизонтальной границей и содержимым фрейма – равным 5.



Самостоятельная работа к лабораторной работе №12-1

Прослушайте видеоурок. Попросите файлы к этому уроку.

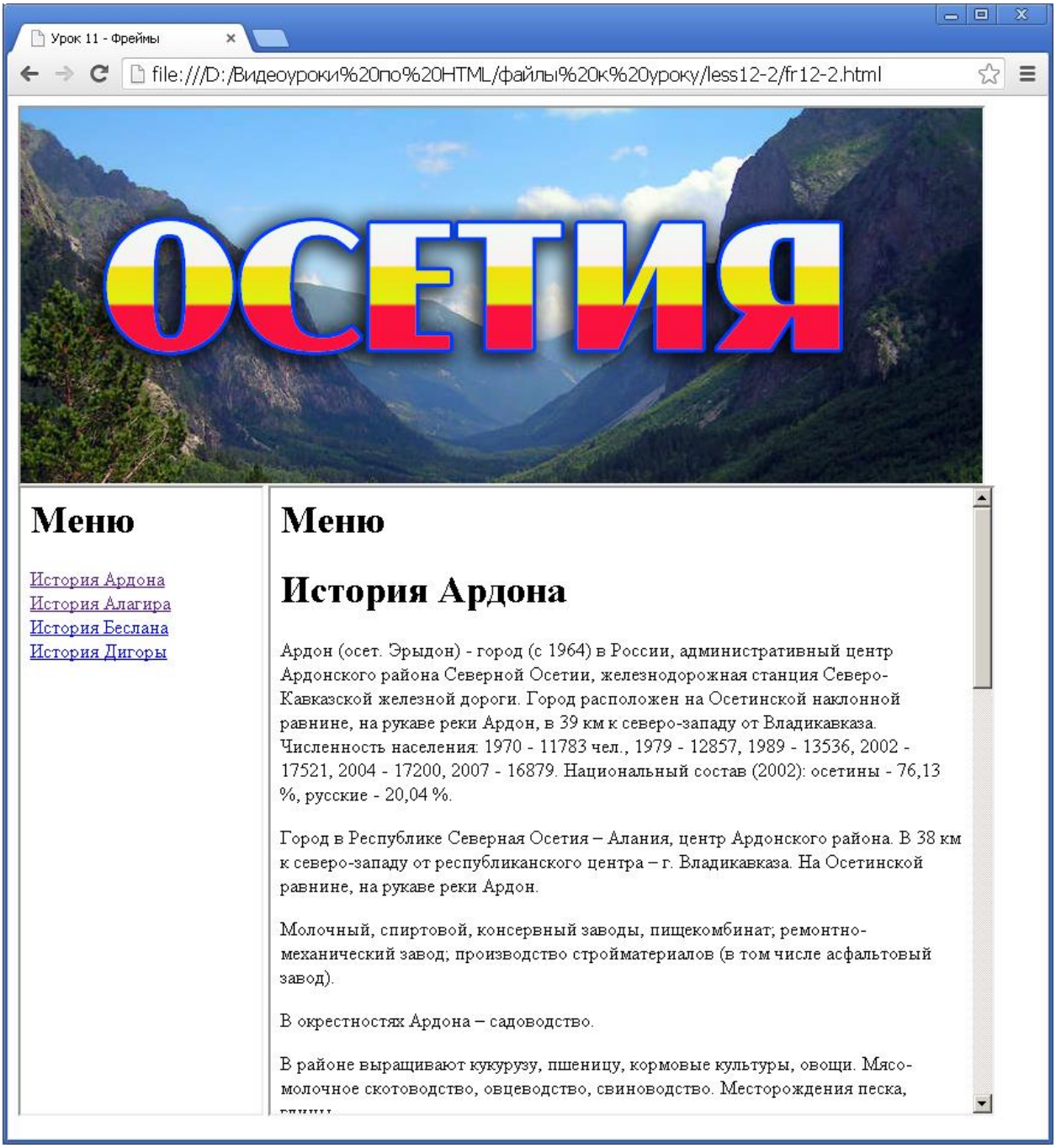
Создайте 2 вертикальных фрейма. Создайте меню к имеющимся html файлам и в левом фрейме разместите это меню, а в правом фрейме отражается содержимое нажатой ссылки.



Лабораторная работа №12-2

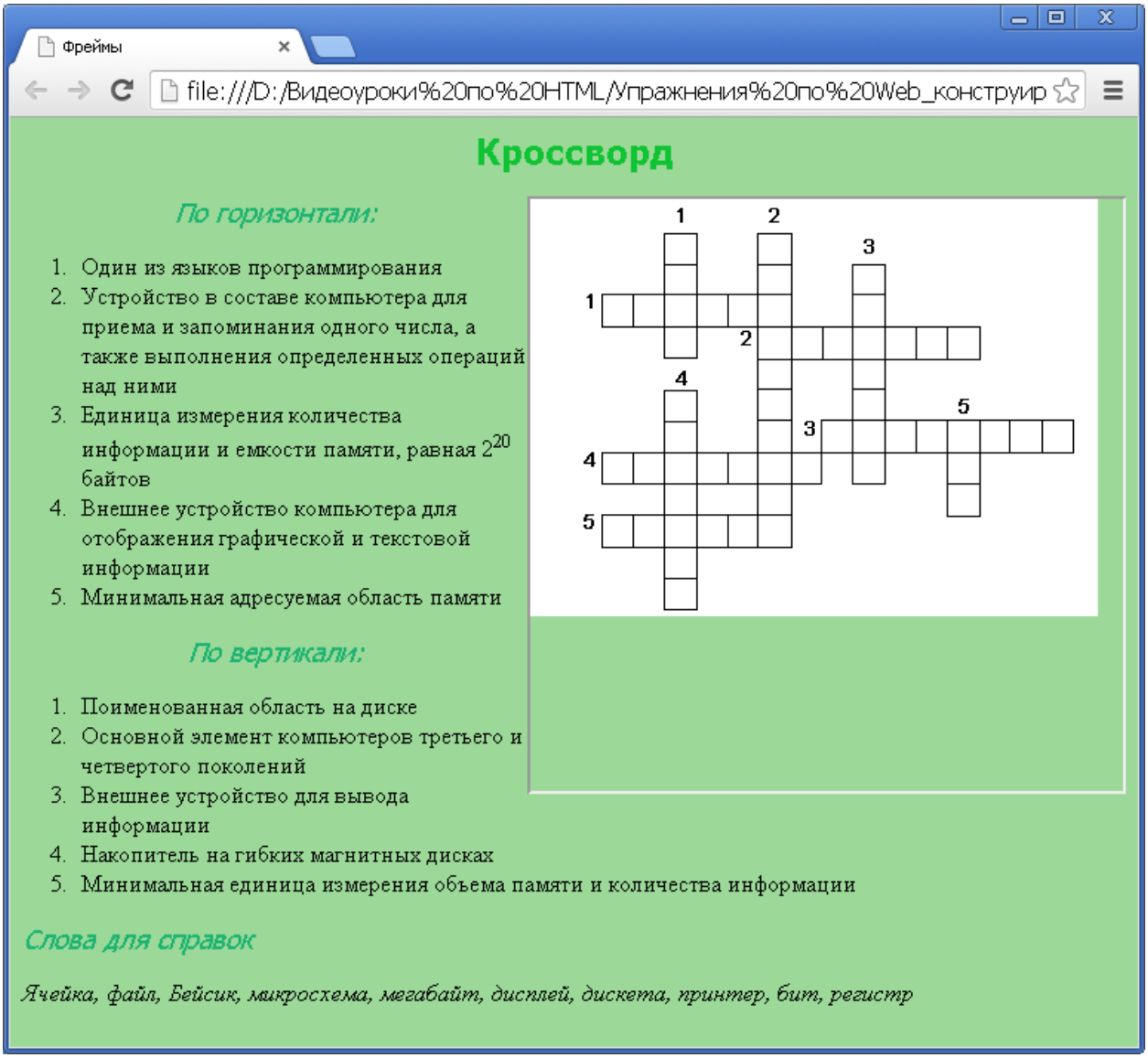
Задание №1

Прослушайте видеоурок З.Муслимова. Создайте из имеющихся текстовых файлов ardon.txt, alagir.txt, digora.txt, beslan.txt соответствующие html файлы как в видеоуроке с работающими ссылками и кнопками с использованием фреймовой структуры <iframe>. Образец внизу:



Задание №2

Запишите необходимые теги, чтобы получить HTML-код для создания фрейма по образцу. Проверьте правильность выполнения задания на компьютере.



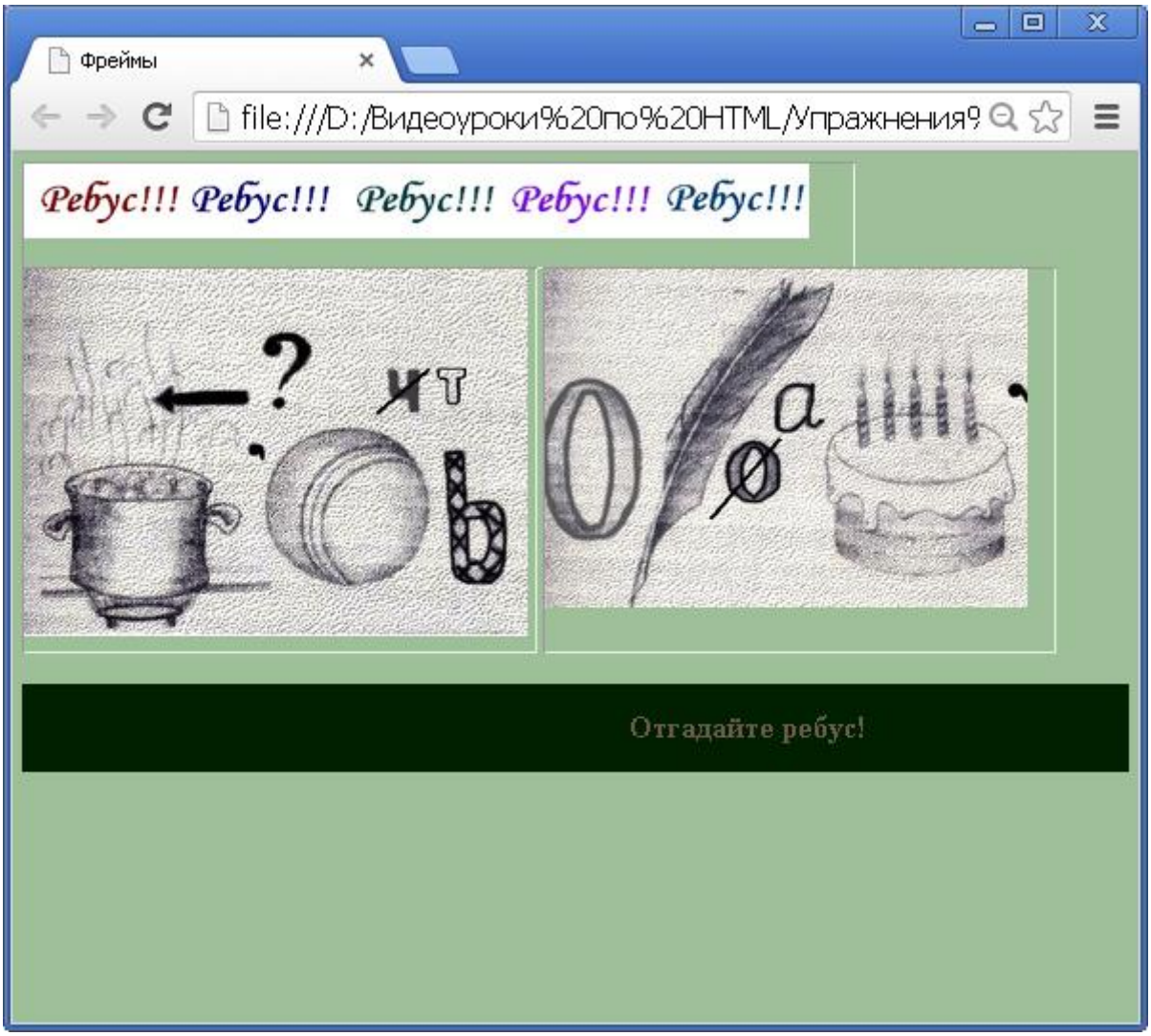
Лабораторная работа №12-3

Задание №1

Создайте в программе Photoshop рисунок rebus.jpg

Задание №2

Создайте документ, который состоит из трех плавающих фреймов <iframe>. Для двух средних фреймов создайте картинки (или используйте уже имеющееся) под именами rebus1.jpg, rebus2.jpg. В нижней части поместите «бегущую строку», движущуюся слева направо.



Задание №3

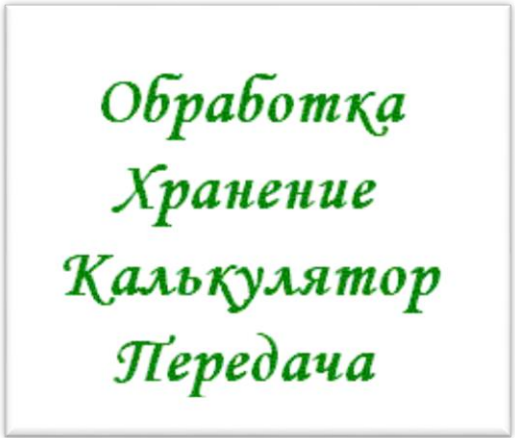
Создайте в программе Paint или Photoshop следующие документы:

Anagram1.gif

Anagram2.gif

Anagram3.gif

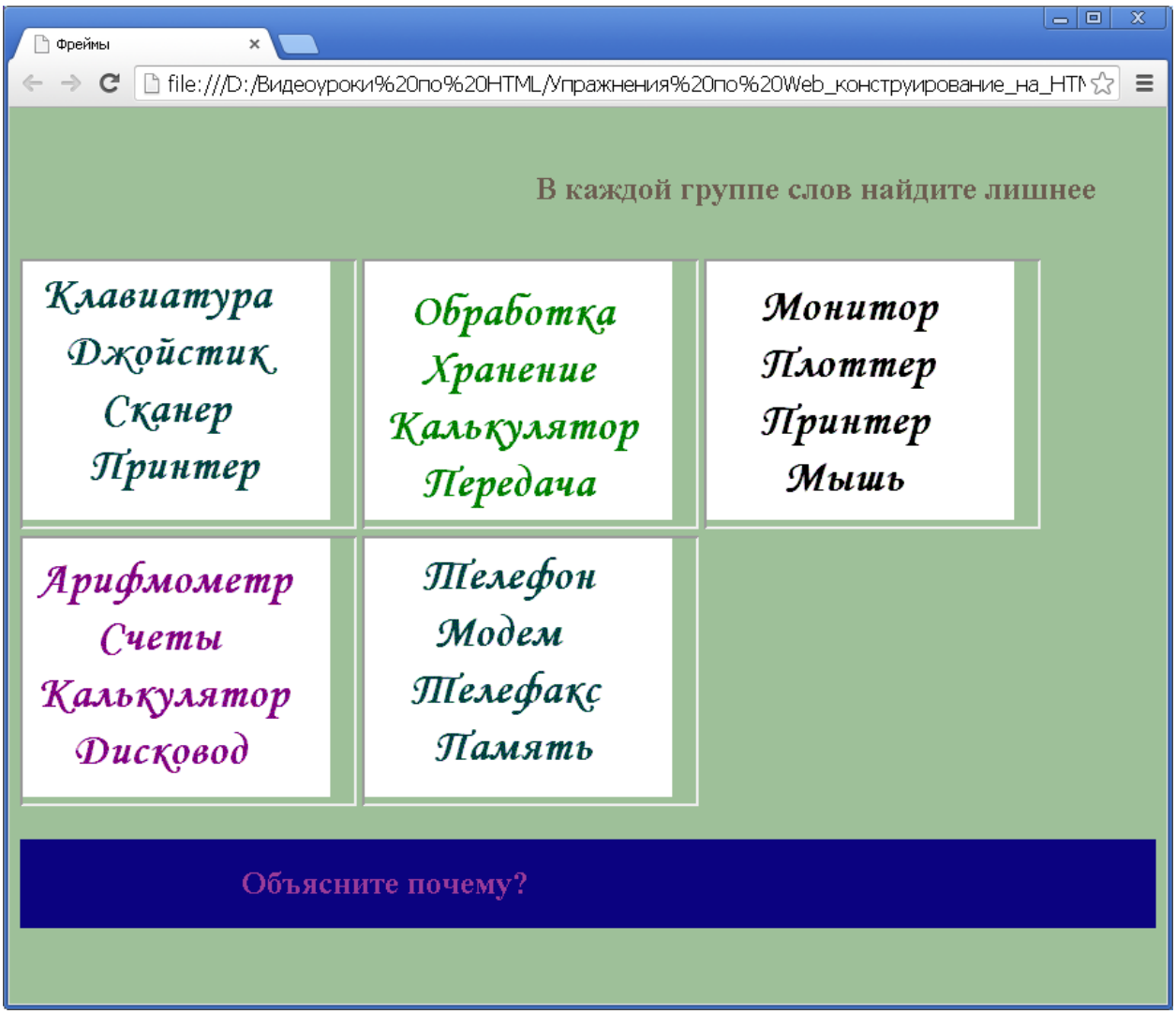
Anagram4.gif



Anagram5.gif

Задание №4

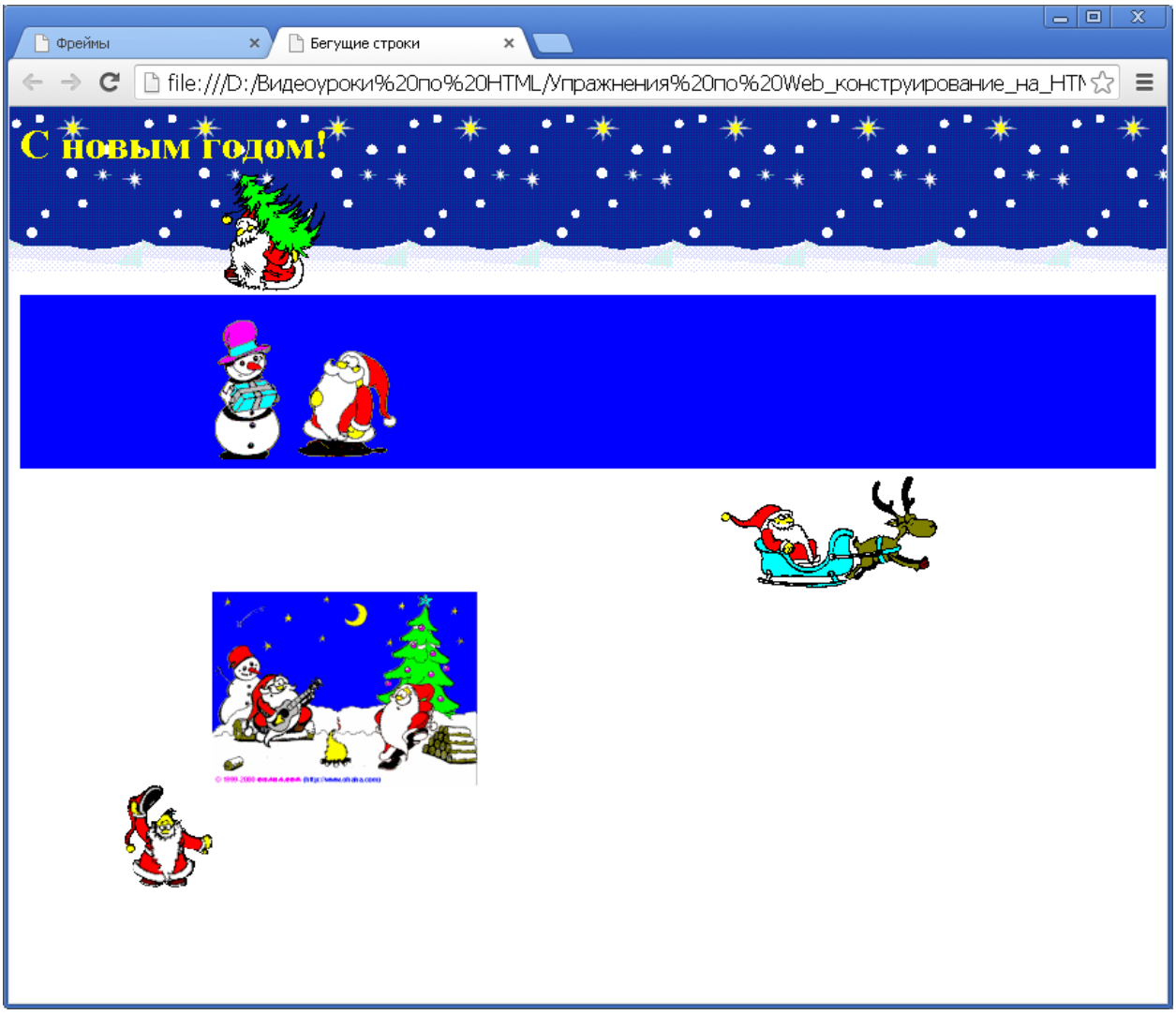
Создайте документ, который состоит из трех плавающих фреймов и двух «бегущих строк»



Задание №5

Создайте документ, который состоит из пяти бегущих строк:

1. **Дед Мороз с елкой.** Направление «бегущей строки» - слева направо, режим вывода – циклическая прокрутка;
2. **Дед Мороз и снеговик.** Высота бегущей строки – 20%, цвет – синий, направление - слева направо, режим вывода – циклическая прокрутка;
3. **Санта-Клаус на олене.** Направление «бегущей строки» – справа налево, режим вывода – циклическая прокрутка;
4. **Новогодняя открытка.** Направление бегущей строки – слева направо, режим вывода – выход и остановка;
5. **Дед Мороз.** Направление бегущей строки – слева направо, режим вывода – прыжки;



Лабораторная работа №13

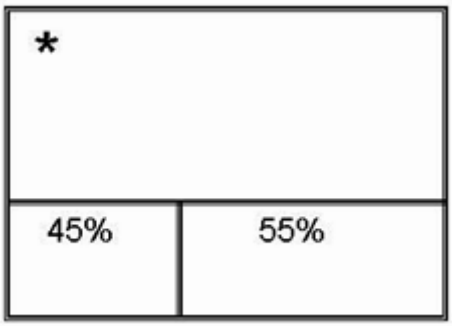
Задание №1

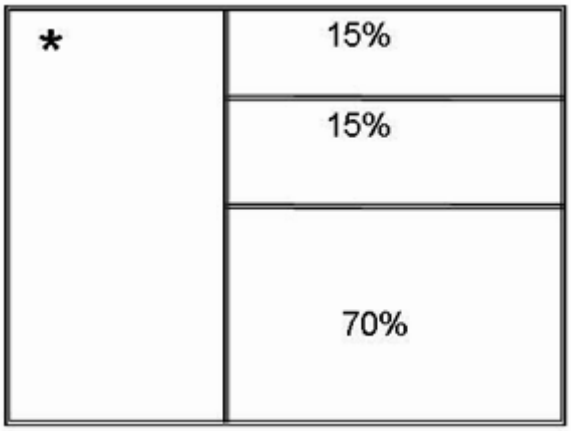
Прослушайте видеоурок З.Муслимова. Откройте файл из лабораторной работы №12-2. Посмотрите как ведет себя страница с параметром target при значениях _blank, _self, _top.

Задание №2

Запишите необходимые теги, чтобы получился HTML –код для разбивки web- страницы на фреймы по образцам.

Образцы:

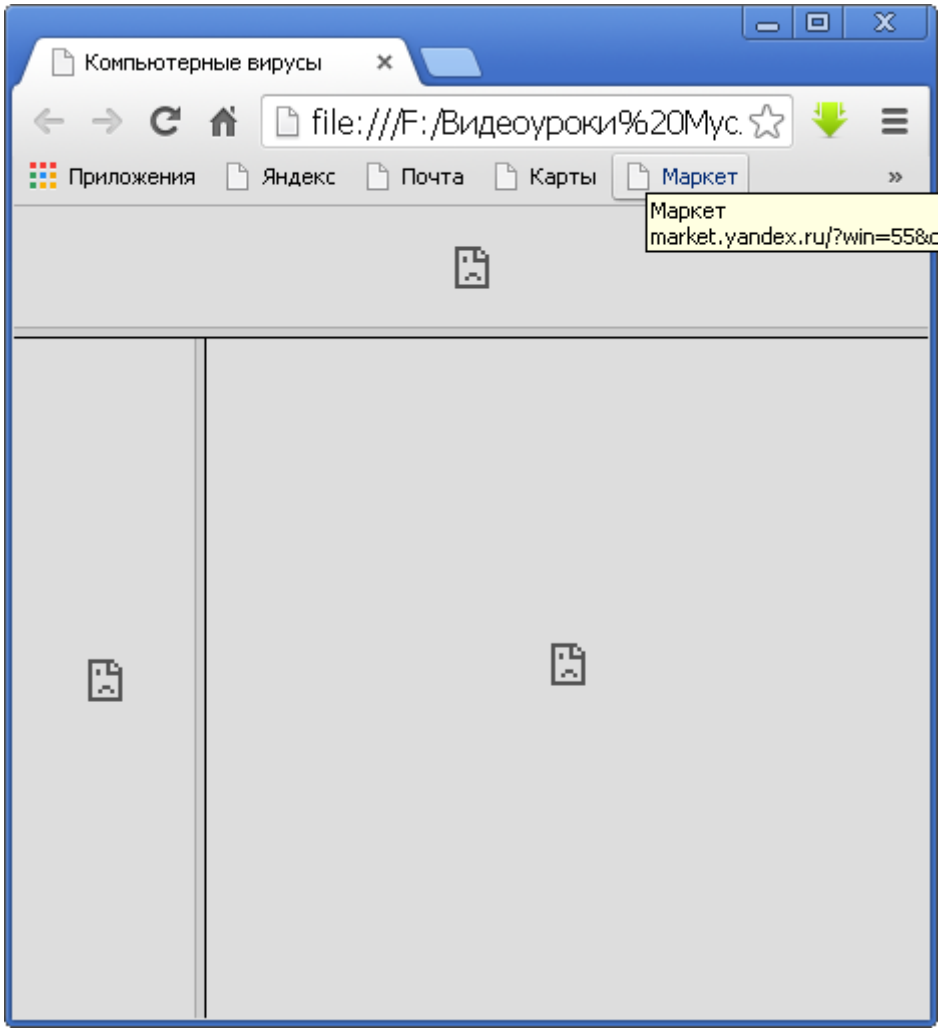




Задание №3

Создайте папку urok13, в ней создайте web-страницу с фреймами по образцу и сохраните ее в файле с именем index.html

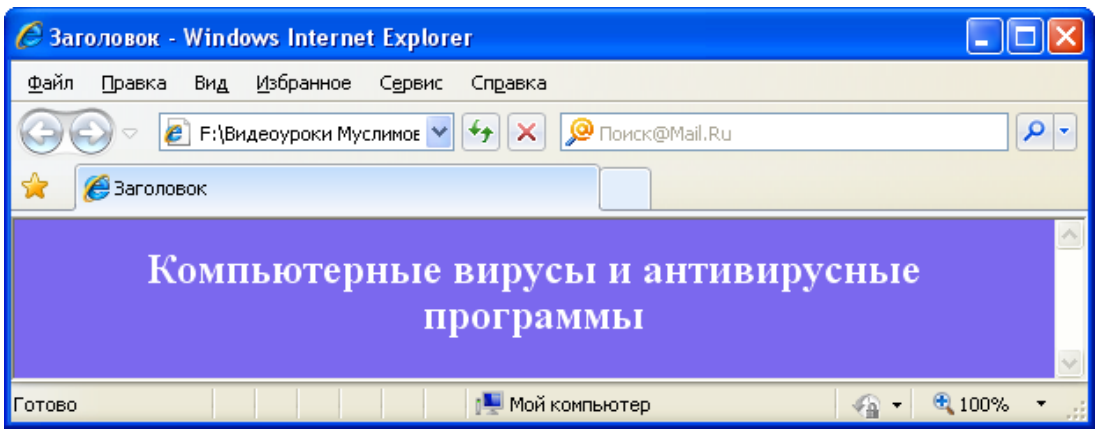
Образец:



Задание №4

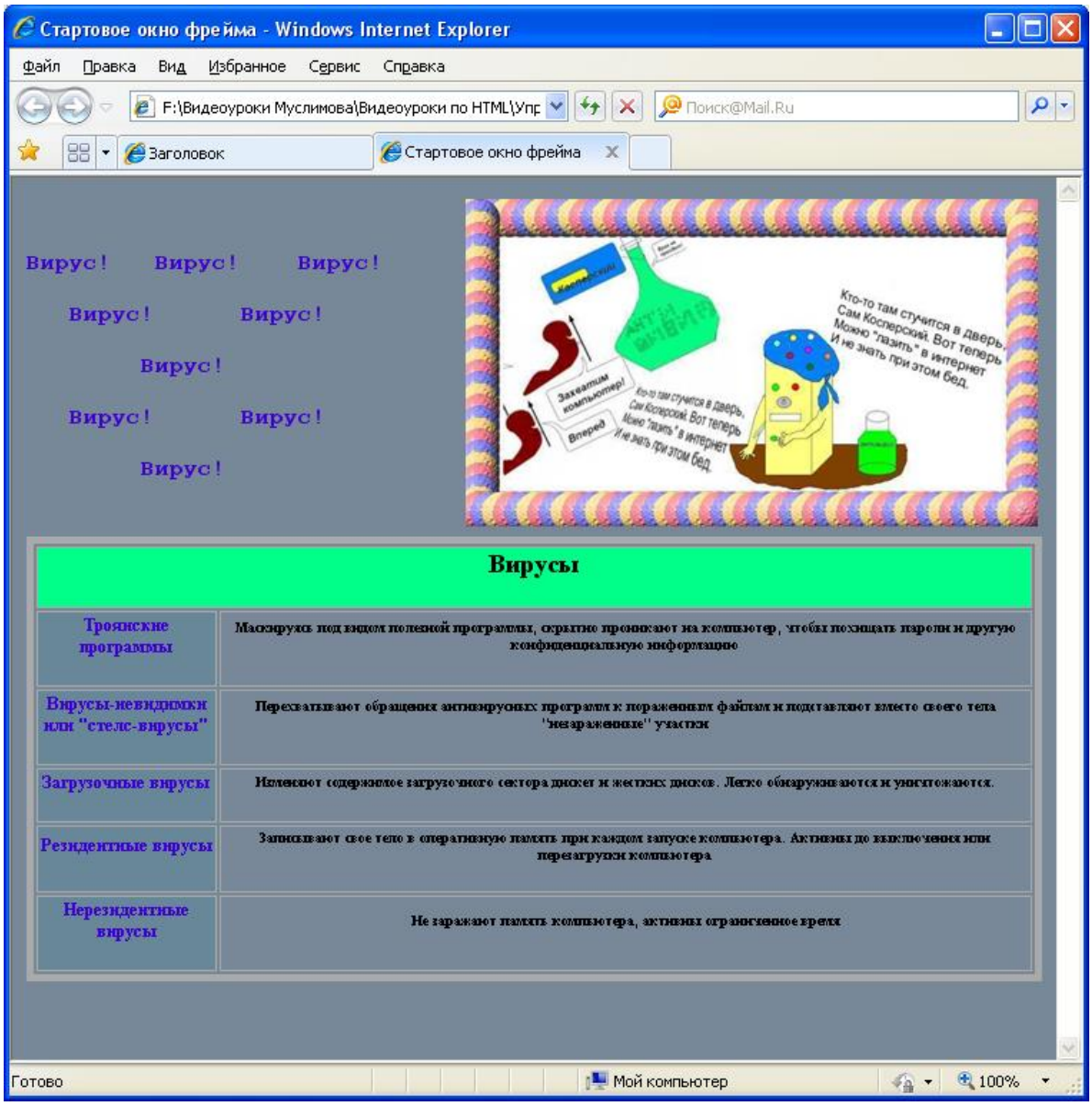
Откройте папку urok13. Создайте web- страницы по образцам: 1.html – заголовок, start.html – стартовая страница, menu.html – страница меню.

Образцы: **1.html:**

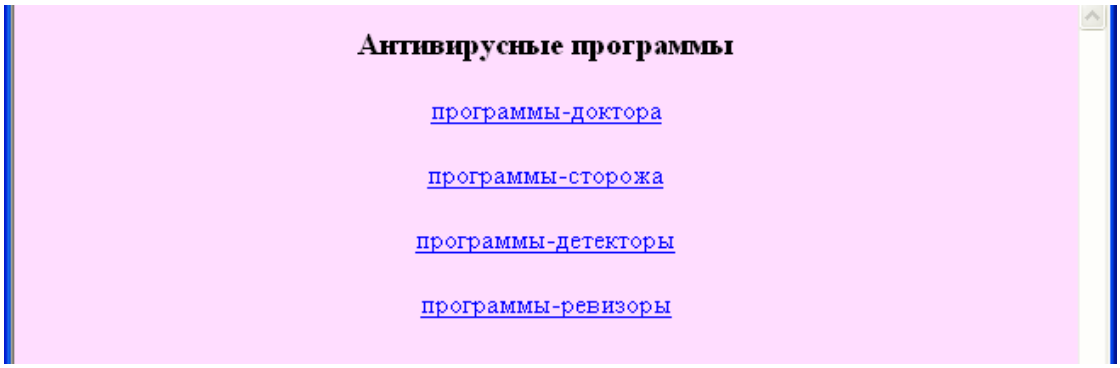


Цвет фона и цвет текста -<body bgcolor=#7b68ee>, <font color=”white”>

Start.html:



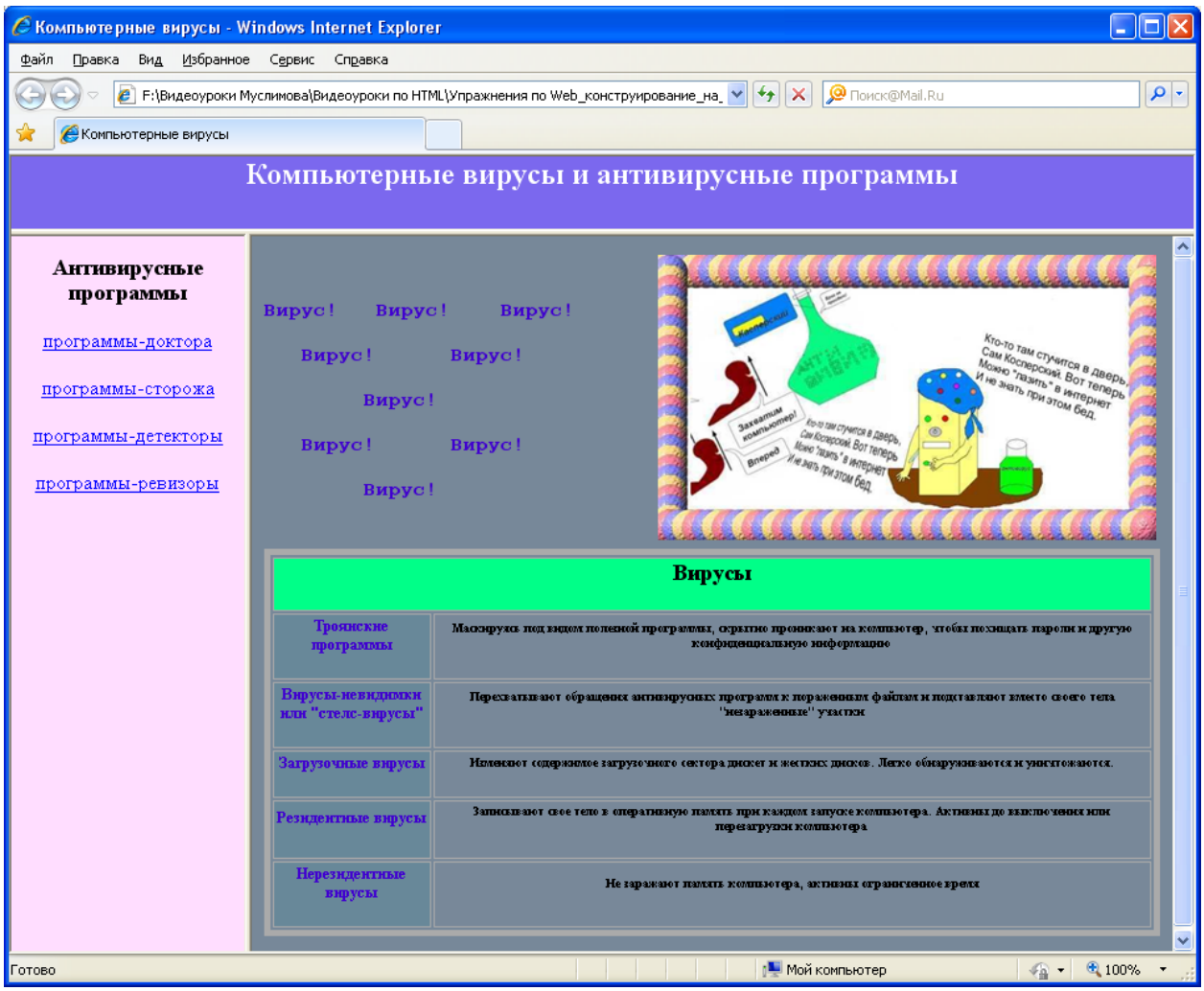
Menu.html:



Цвет фона - <body bgcolor=”#ffddff”>

2. Вставьте html – код ранее созданного документа index.html имена созданных web – страниц: заголовка (1.html), стартовой страницы (start.html) и страницы меню (menu.html). Должна получиться следующая web-страница с фреймовой структурой:

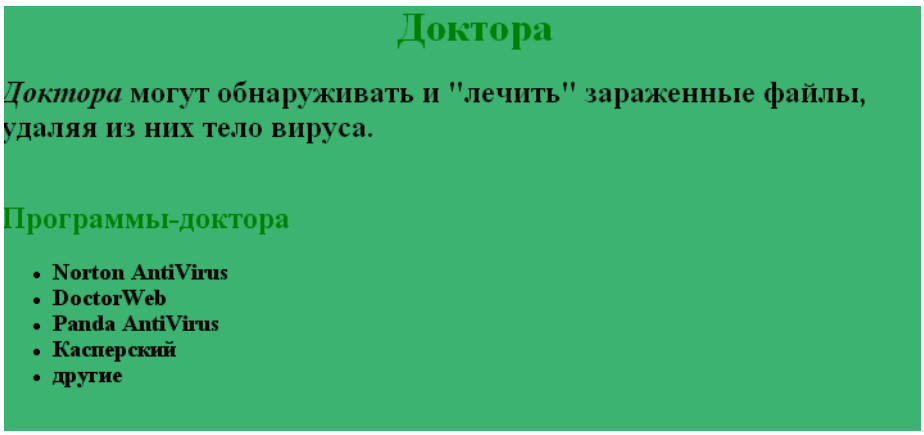
Образец:



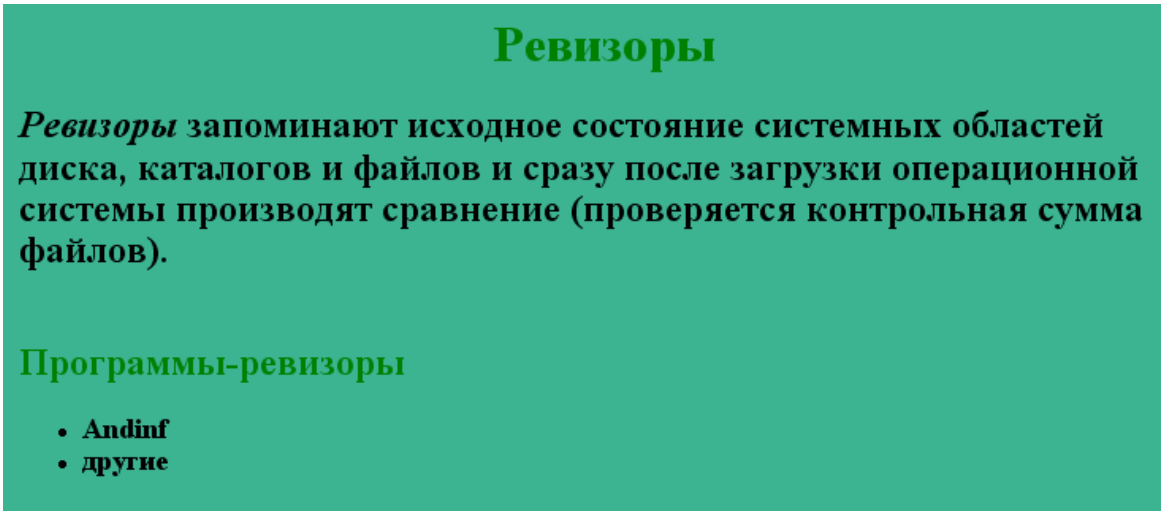
Задание №5

1. Создайте web-страницы под именами doc.html, r.html, c.html и d.html по образцам. Эти страницы должны загружаться в тот же фрейм взамен стартовой web-страницы start.html. Образцы:

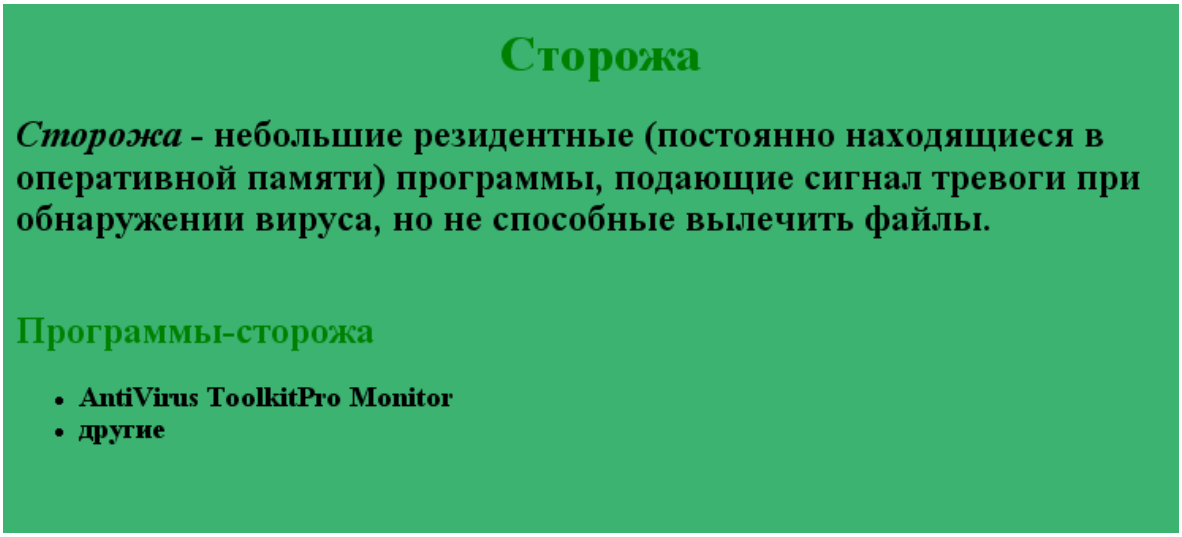
Doc.html:



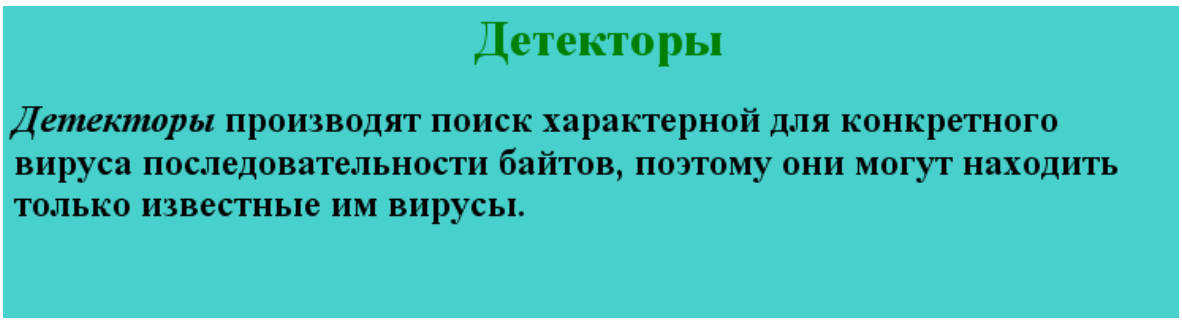
r.html:



c.html:



d.html:



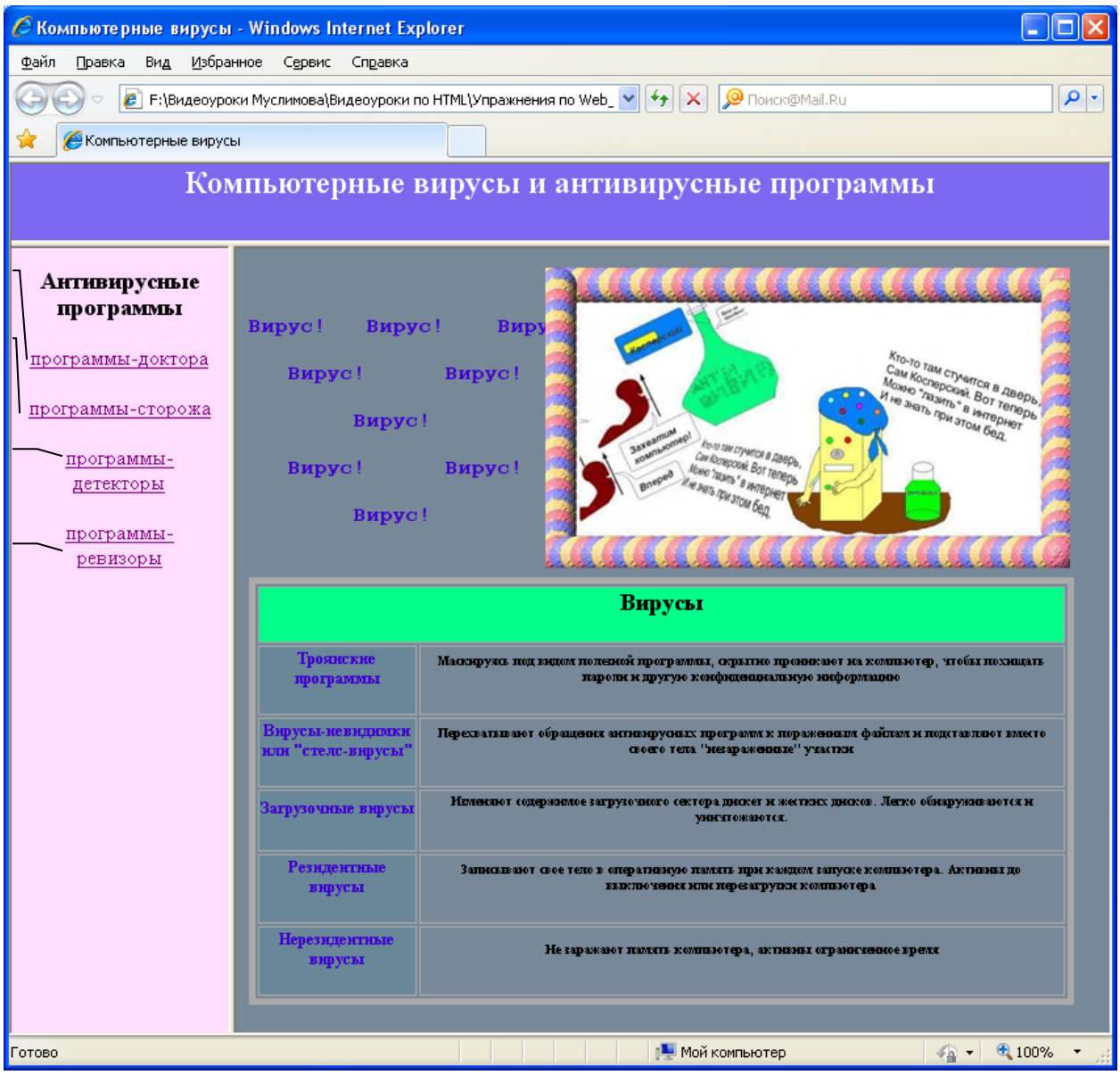
2. Создайте гиперссылки между фреймами. Обратите внимание на новый атрибут тега <a href> - target. В данном случае этому атрибуту должно быть присвоено имя фрейма(work), в котором нужно открывать указанные в ссылках web-страницы.
   Образец:

Doc.html

c.html

d.html

r.html



Задание №6

Создайте ссылку на заголовке меню «Антивирусные программы», чтобы она открывала стартовую (start.html) страницу в фрейме для контента (work).

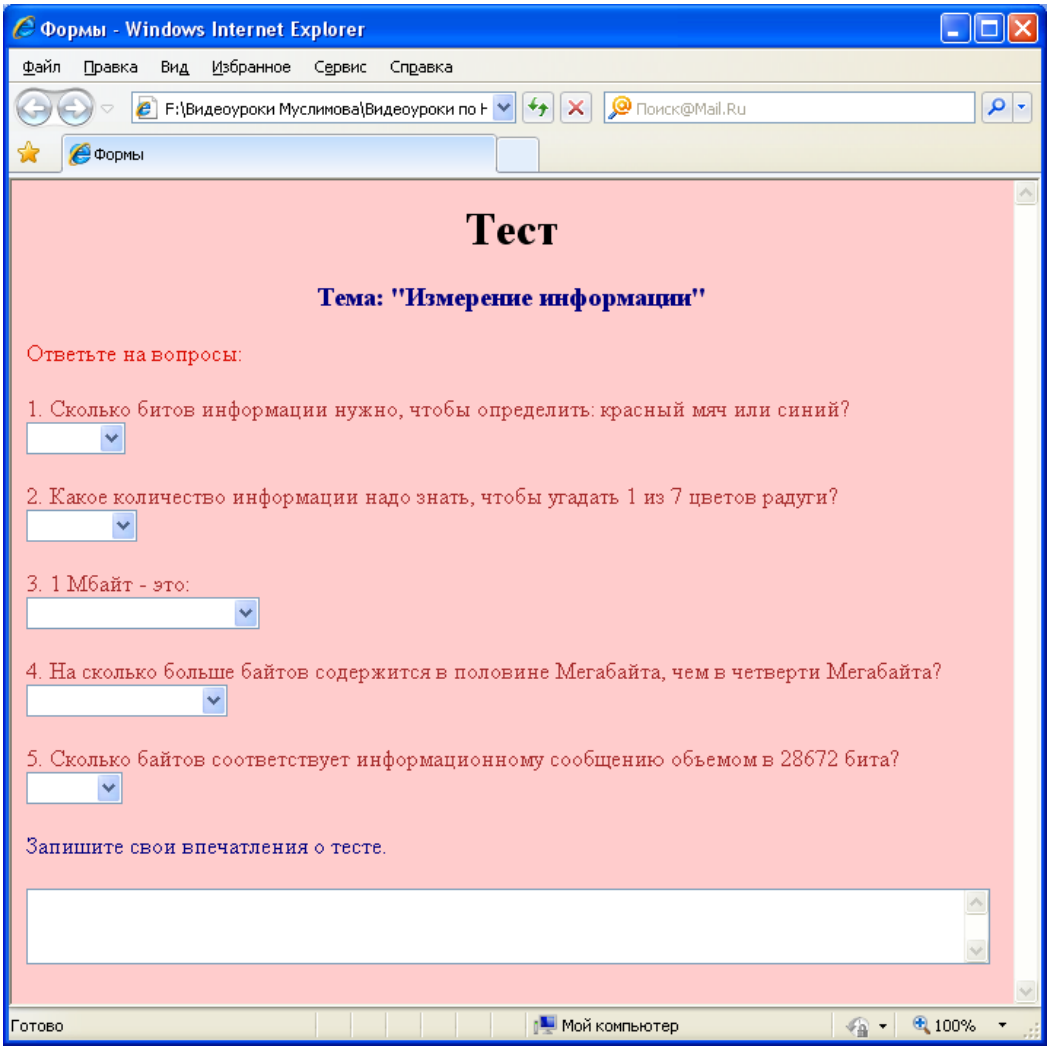
Лабораторная работа №14

Задание №1

Прослушайте видеоурок З.Муслимова. Сделайте то же самое, что делал автор при создании форм с текстовыми полями, с паролем, со списком (select), с текстовой областью (textarea).

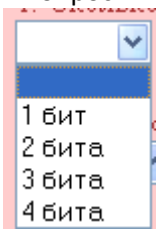
Задание №2

Создайте web-страницу по образцу, используя теги <select> и </select>:

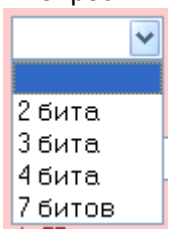


Содержимое раскрывающих списков:

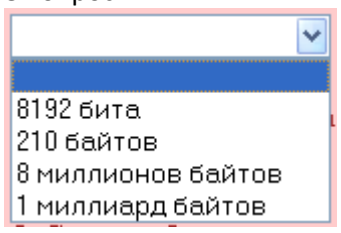
1 вопрос



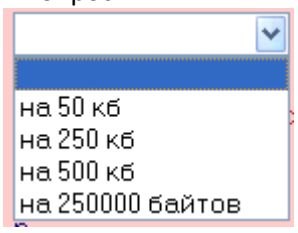
2 вопрос



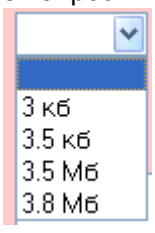
3 вопрос



4 вопрос



5 вопрос



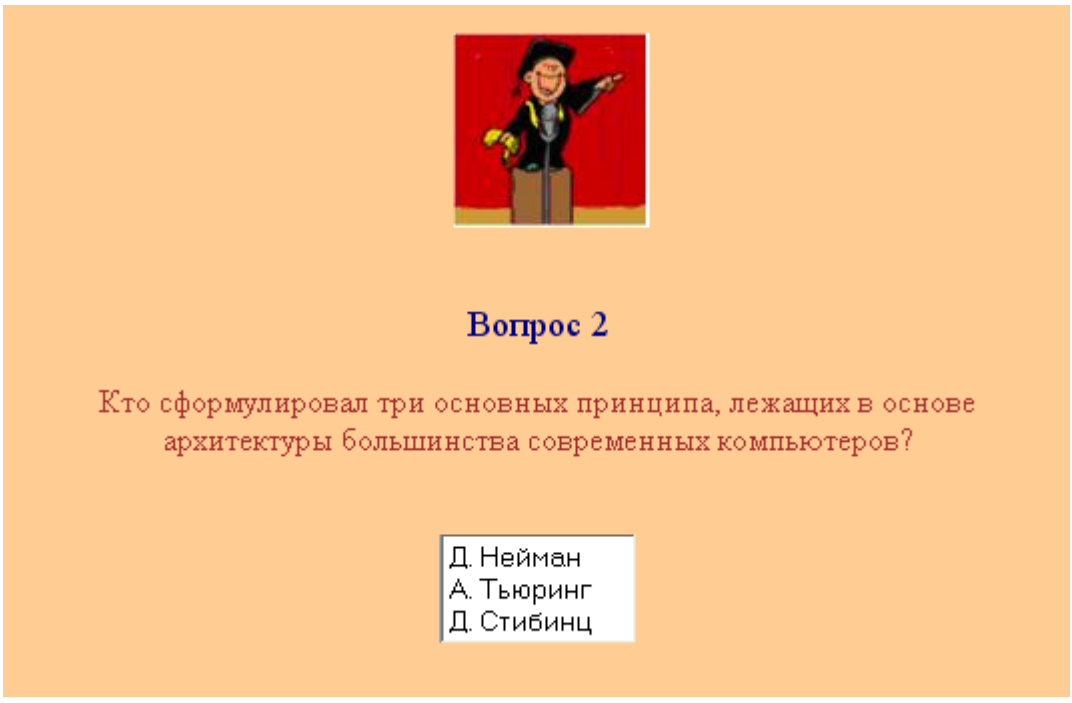
Задание №3

Создайте три страницы по образцам и сохраните их в файлах с именами 31.html, 32.html, 33.html. Картинки можно использовать любые, подходящие по содержанию:

Образцы:

31.html:

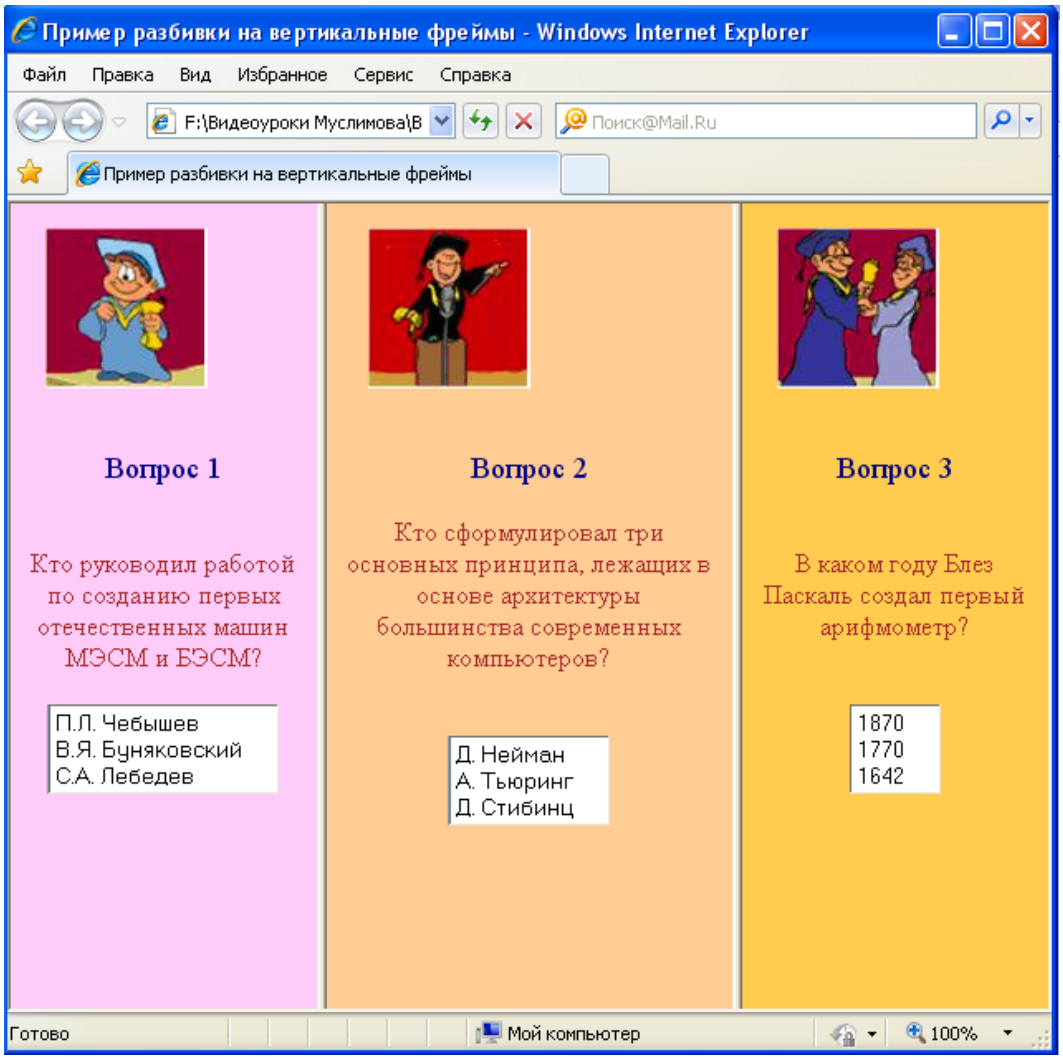
32.html:



33.html:

Задание №4

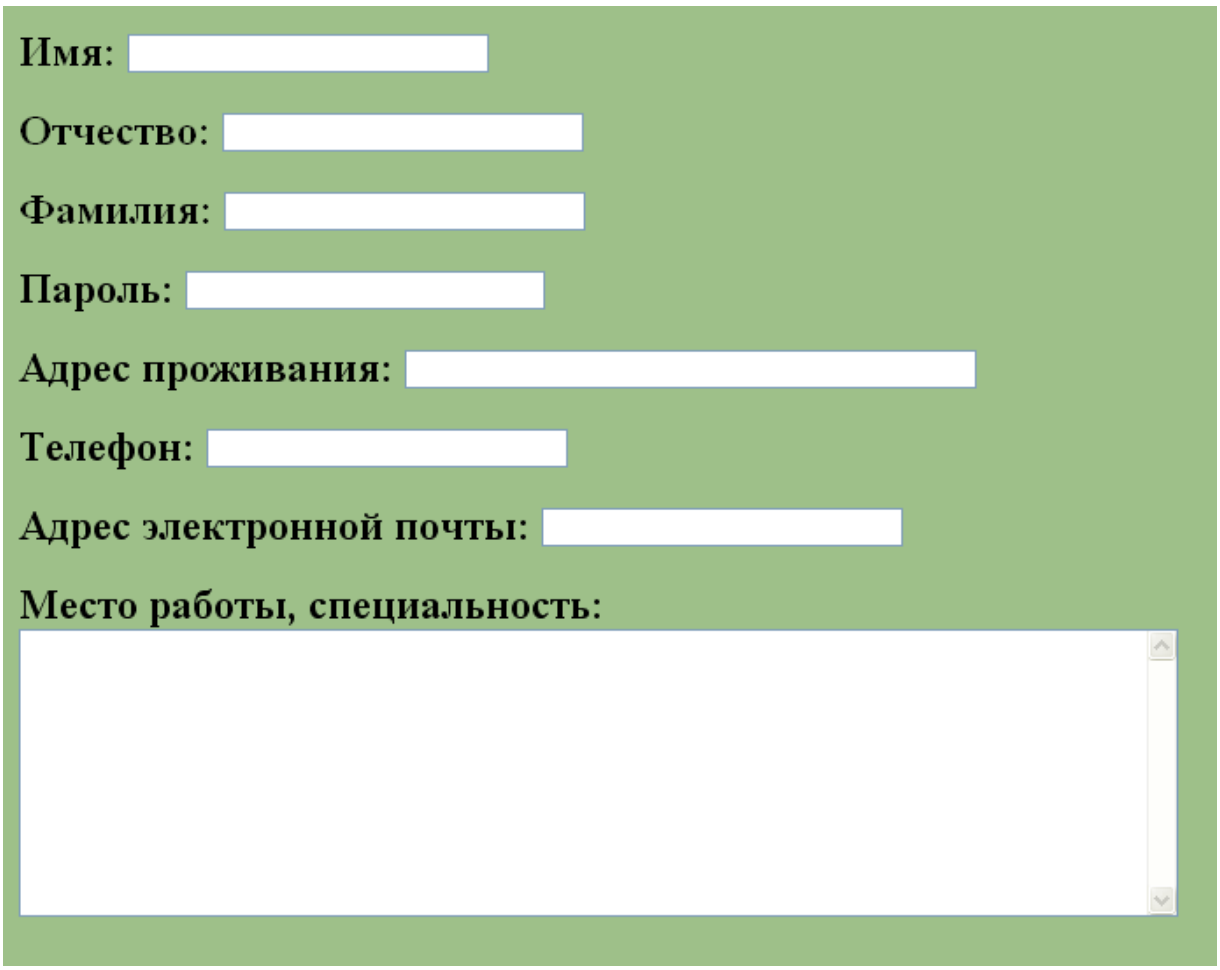
Разбейте окно браузера на три фрейма. Поместите в каждый фрейм ранее созданные web-страницы.



Задание №5

Создайте web-страницу, используя текстовые поля ввода, поле ввода пароля и текстовую область.

Образец:



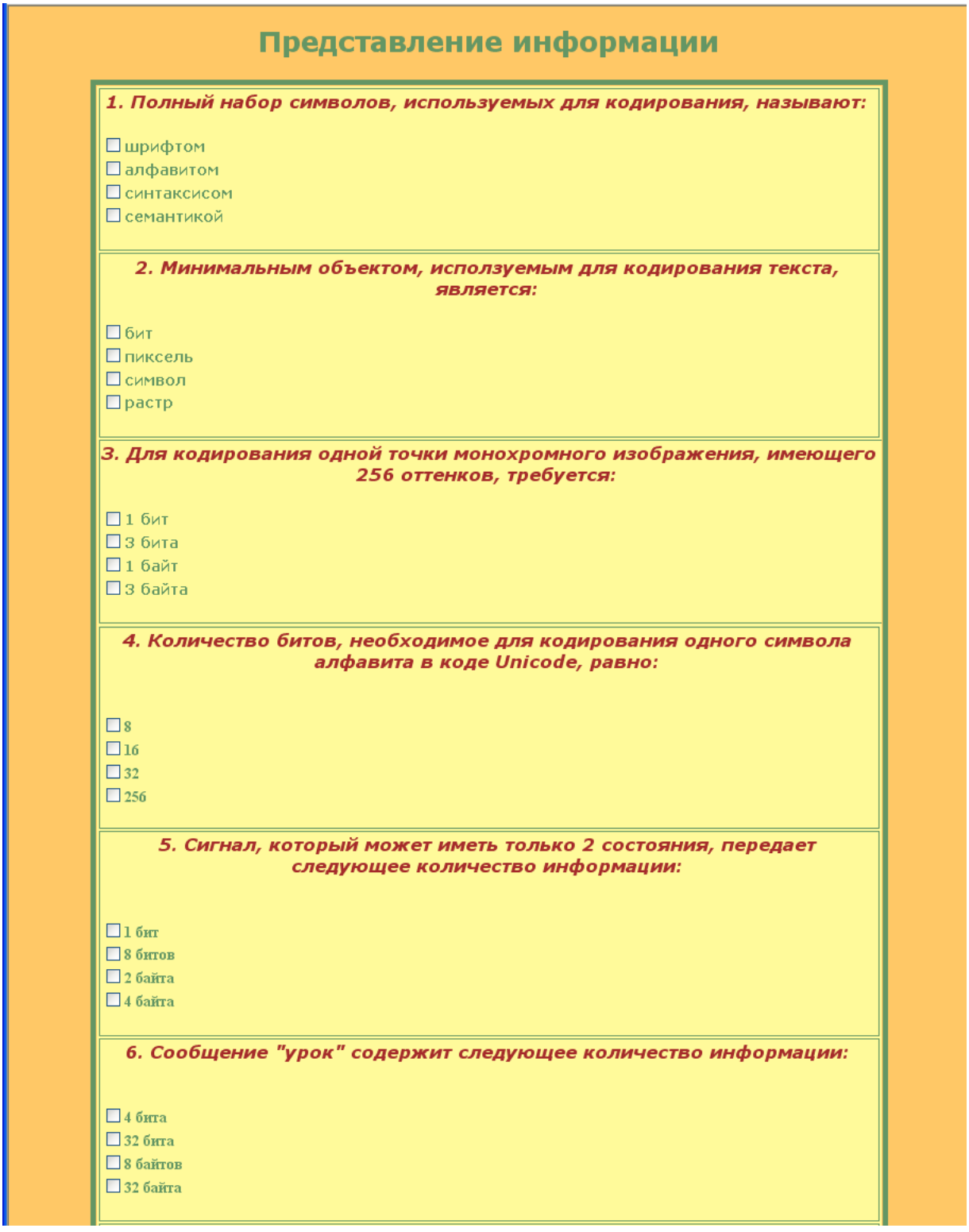
Лабораторная работа №15 и 15-1

Задание №1

Прослушайте видеоурок З.Муслимова. Сделайте то же самое, что делал автор при создании форм.

Задание №2

Прослушайте видеоурок З.Муслимова. Создайте страницу с именем test.html, содержащую пример формы с группами флажков (по образцу): создайте таблицу и в каждую ее строку поместите вопрос и группу флажков для выбора правильных ответов.



7. Автоматический датчик производит измерения 20 раз в секунду. Запись каждого измерения занимает 1 байт. Объем памяти, который потребуется компьютеру для записи всех измерений за одну минуту, составляет:

- ☐ 160 битов
- ☐ 20 байтов
- ☐ 1200 битов
- ☐ 1200 байтов

8. Объем видеопамяти, необходимый для хранения двух страниц изображения при разрешающей способности экрана 800 x 600 пикселей и количестве используемых цветов, равном 32, составляет:

- ☐ 240 000 битов
- ☐ 300 000 битов
- ☐ 1 920 000 битов
- ☐ 4 800 000 битов

9. Стандартом кодирования музыки является:

- ☐ RGB
- ☐ CD
- ☐ MIDI
- ☐ CMY

10. Объем свободной памяти на диске равен 1,44 Мб; разрядность звуковой платы - 32 бита. Длительность звучания цифрового аудиофайла, занимающего все это дисковое пространство и записанного с частотой дискретизации 22,05 КГц, составляет:

- ☐ менее 1 секунды
- ☐ менее 3 секунд
- ☐ более 16 секунд
- ☐ более 1 минуты

Проверить

Стереть

Результат:

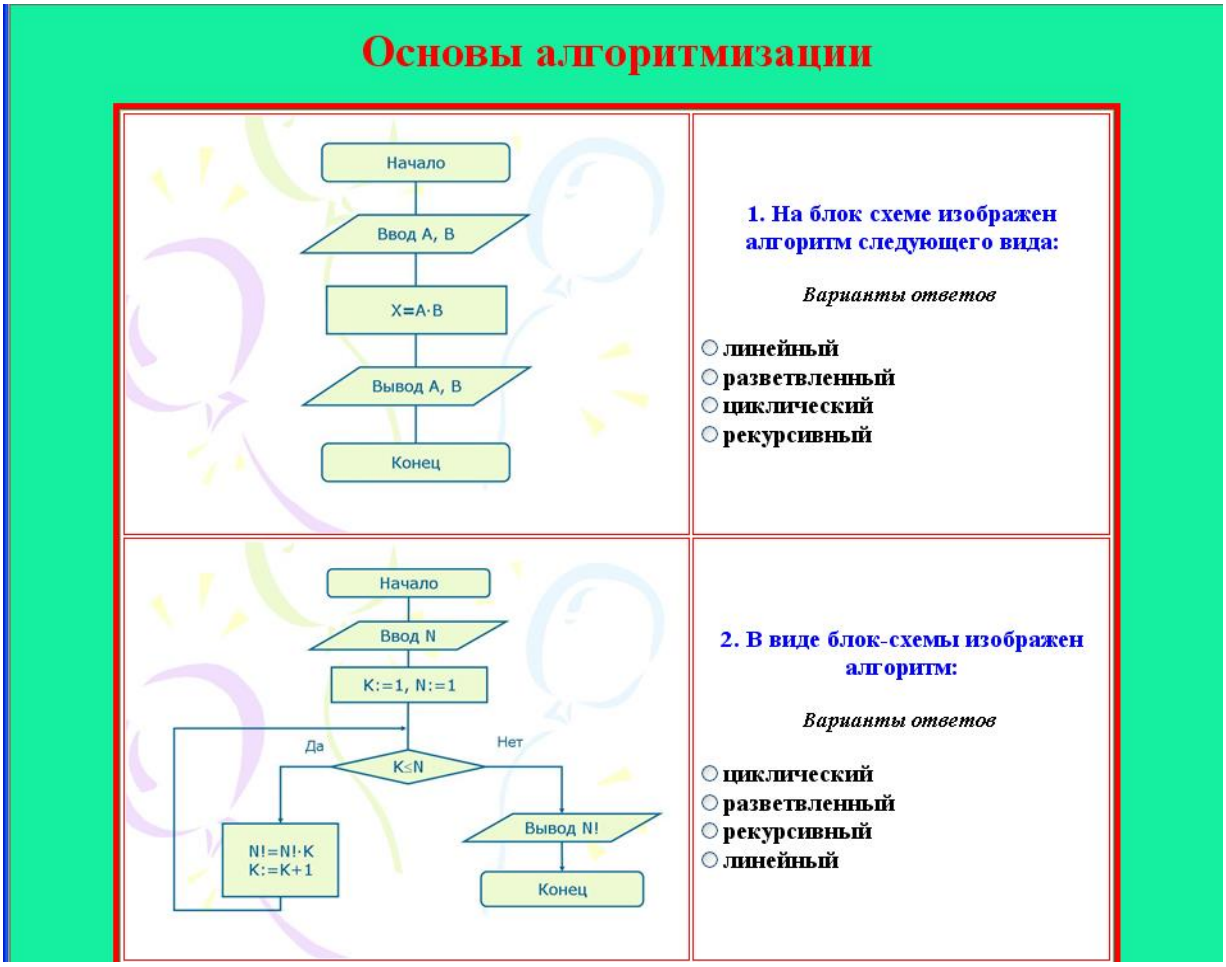
Готово | Мой компьютер | 110%

Лабораторная работа №15 -2

Задание №1

Создайте Web-страницу с именем test2.html. В ней в левых ячейках разместите рисунки 1.jpg, 2.jpg, 3.jpg, 4.jpg, 5.jpg, 6.jpg, 7.jpg, 8.jpg, 9.jpg, 10.jpg. Справа разместите группу радиокнопок для выбора правильного ответа.

Создайте сценарий аналогично тому, что было в задании с лабораторной работы 15-1. Определите правильные ответы и сформируйте для каждого вопроса запись события выбора правильного ответа. Проверьте работу созданного теста, нажав на кнопку **Проверить.**



Бейсик	Паскаль	Учебный алгоритмический язык

A=1
FOR B=1 TO 10
A=A+1
NEXT B
	a:=1;
	FOR b:=1 to 10 do
	a:=a+1;
		a:=1
		нц для b от 1 до 10
		a:=a+1
		кц

3. Значение переменной *a* после выполнения фрагмента программы:

Варианты ответов

- 13
- 12
- 11
- 10

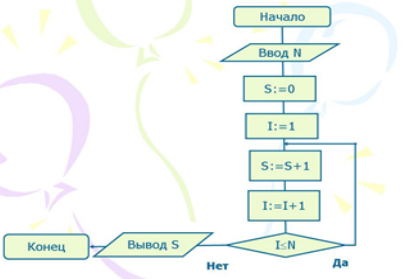
Бейсик	Паскаль	Учебный алгоритмический язык

M=1
FOR N=1 TO 4
FOR K=1 TO 3
M=M+1
NEXT K
NEXT N
	m:=1;
	for n:=1 to 4 do
	for k:=1 to 3 do
	m:=m+1;
		m:=1
		нц для n от 1 до 4
		нц для k от 1 до 3
		m:=m+1
		кц

4. Значение переменной *m* после выполнения фрагмента программы:

Варианты ответов

- 21
- 20
- 13
- 12



5. В виде блок-схемы изображен алгоритм:

Варианты ответов

- циклический
- разветвляющийся
- вспомогательный
- линейный

Бейсик	Паскаль	Учебный алгоритмический язык

a=0
FOR b=1 TO 10
a=a+2
NEXT b
	a:=0;
	FOR b:=1 to 10 do
	a:=a+2;
		a:=0
		нц для b от 1 до 10
		a:=a+2
		кц

6. Значение переменной *a* после выполнения фрагмента программы:

Варианты ответов

- 20
- 21
- 22
- 24

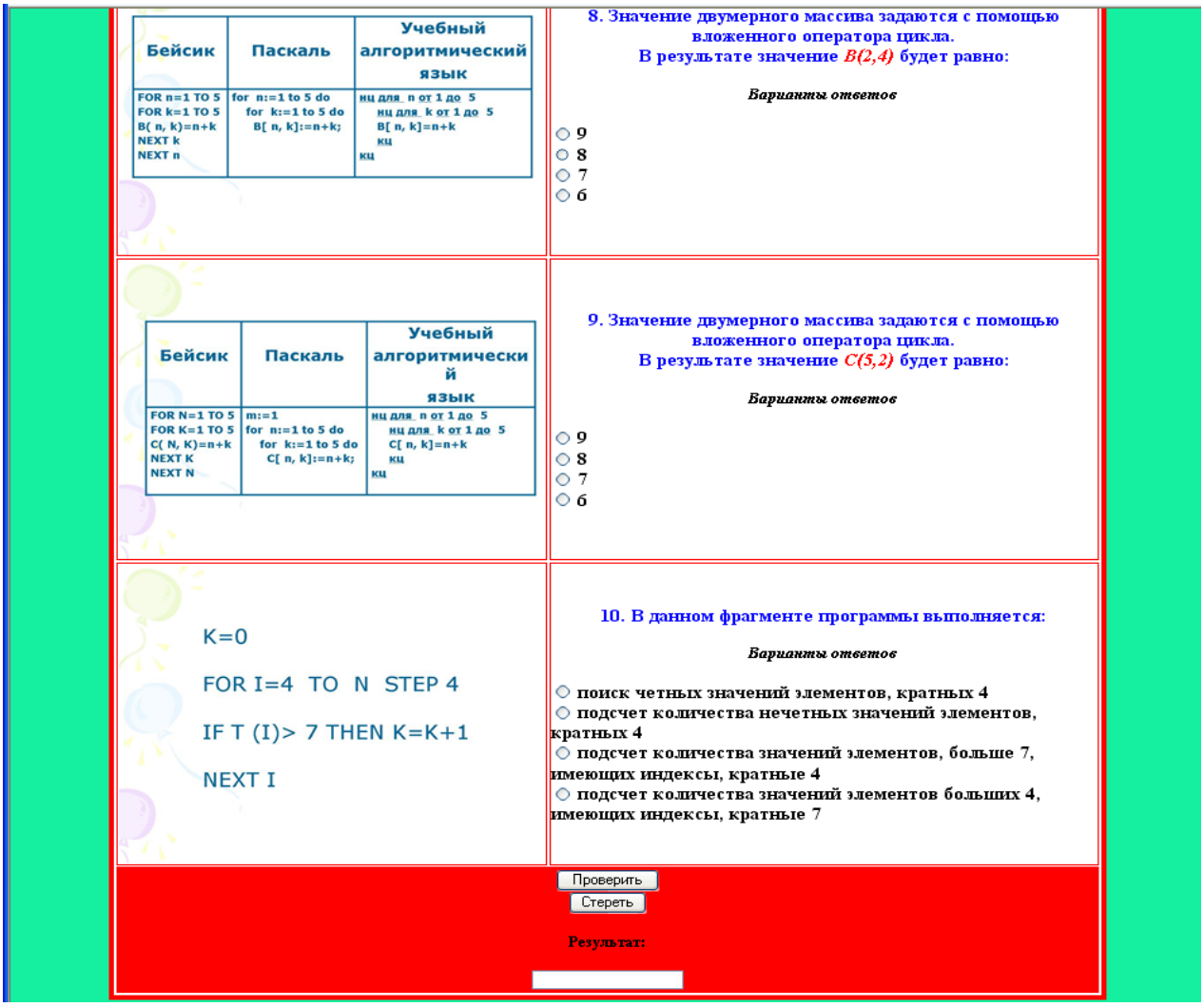
Бейсик	Паскаль	Учебный алгоритмический язык

m=0
FOR n=1 TO 3
FOR k=1 TO 2
m=m+1
NEXT k
NEXT n
	m:=0;
	for n:=1 to 3 do
	for k:=1 to 2 do
	m:=m+1;
		m:=0
		нц для n от 1 до 3
		нц для k от 1 до 2
		m:=m+1
		кц

7. Значение переменной *m* после выполнения фрагмента программы:

Варианты ответов

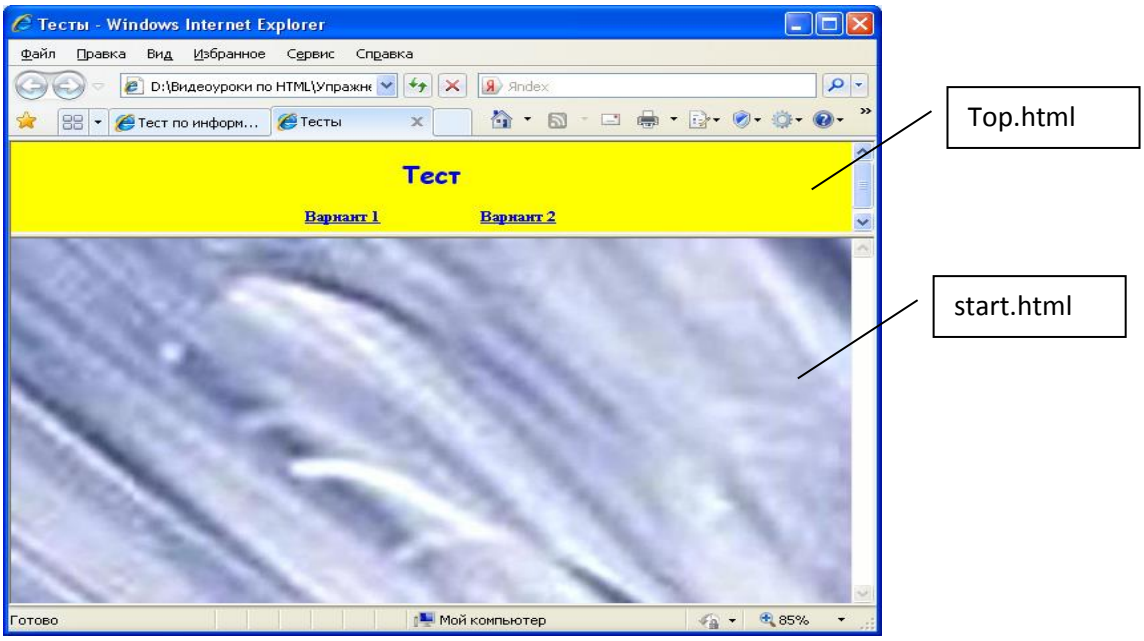
- 13
- 12
- 7
- 6



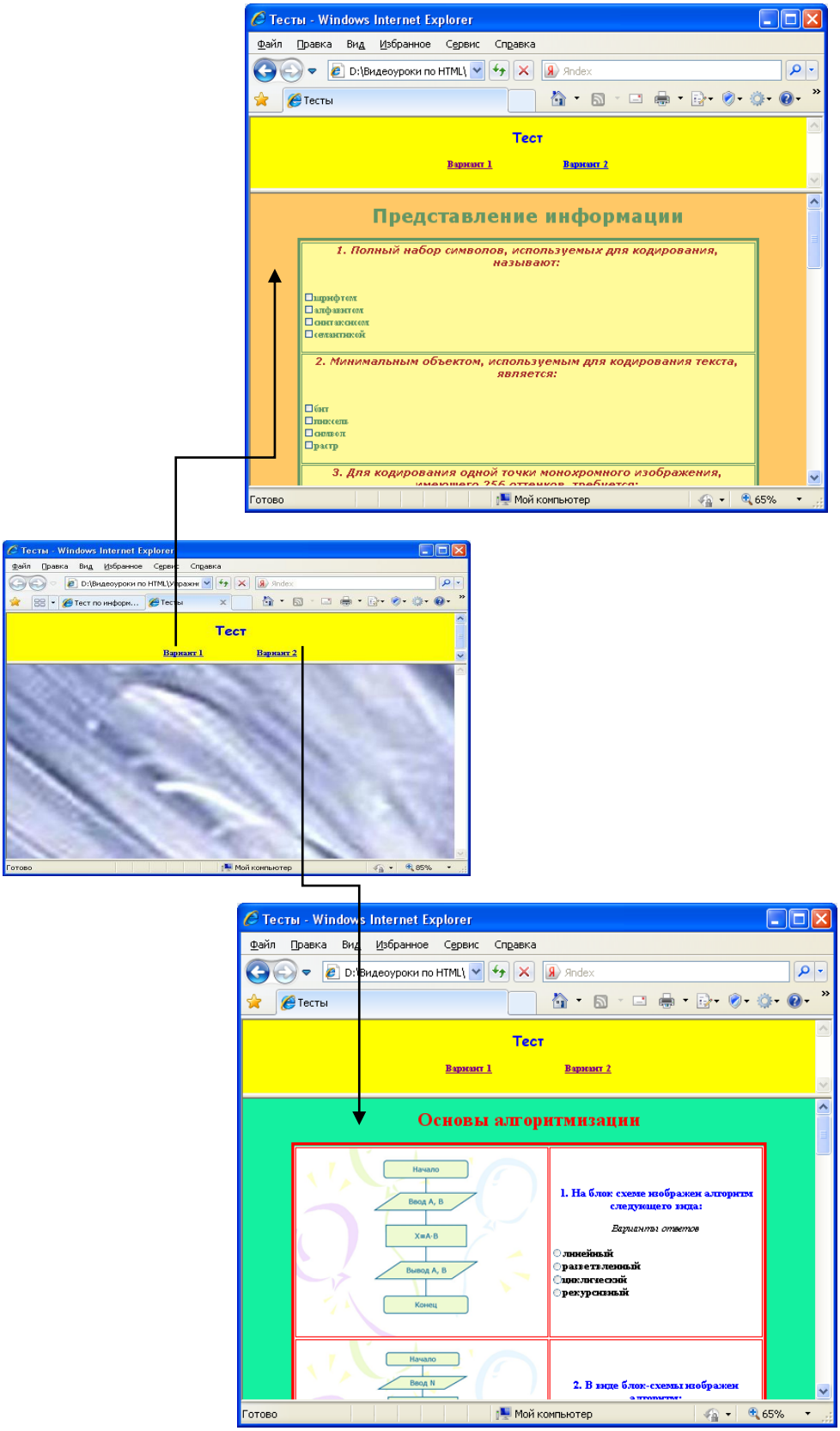
Задание №2

1. Создайте web-страницу с именем index.html. Разделите ее на два фрейма (20%, *) по образцу.

Образец:



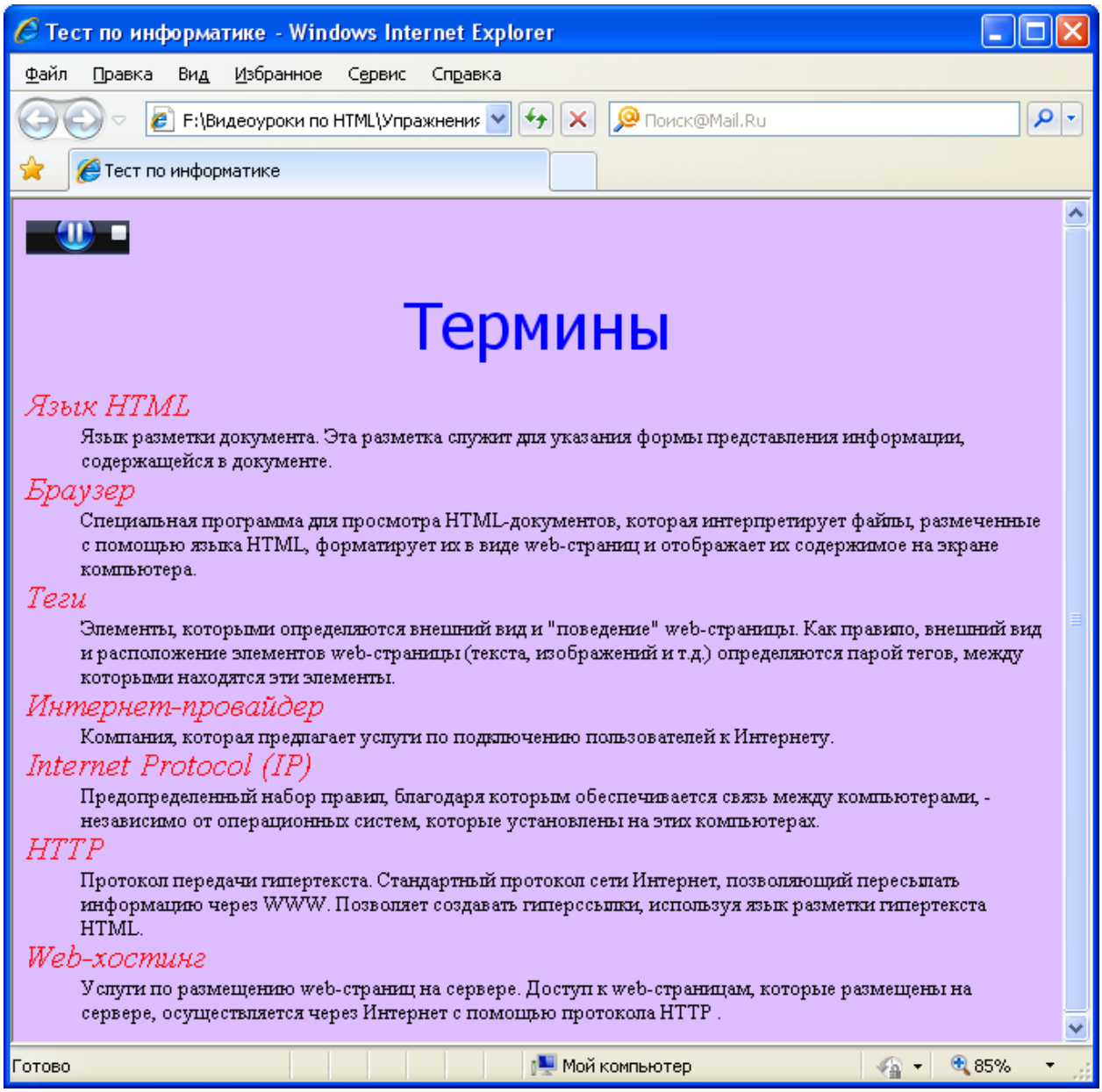
2.В первый фрейм разместите Web-страницу с именем **top.html,** на которой располагаются название («Тест») и две гиперссылки на страницы **test1.html** и **test2.html.**
Во второй фрейм поместите web-страницу с именем **start.html,** на которой сделайте фон по своему вкусу.
3.Создайте Web-сайт с загрузочной страницей index.html и возможностью загрузки в рабочий фрейм тестов.



Лабораторная работа №16

Задание №1

Создайте папку с именем Urok16. В ней создайте страницу termin.html с воспроизведением при ее открытии музыкального файла. При создании страницы воспользуйтесь многоуровневым списком. Оформите страницу по образцу:



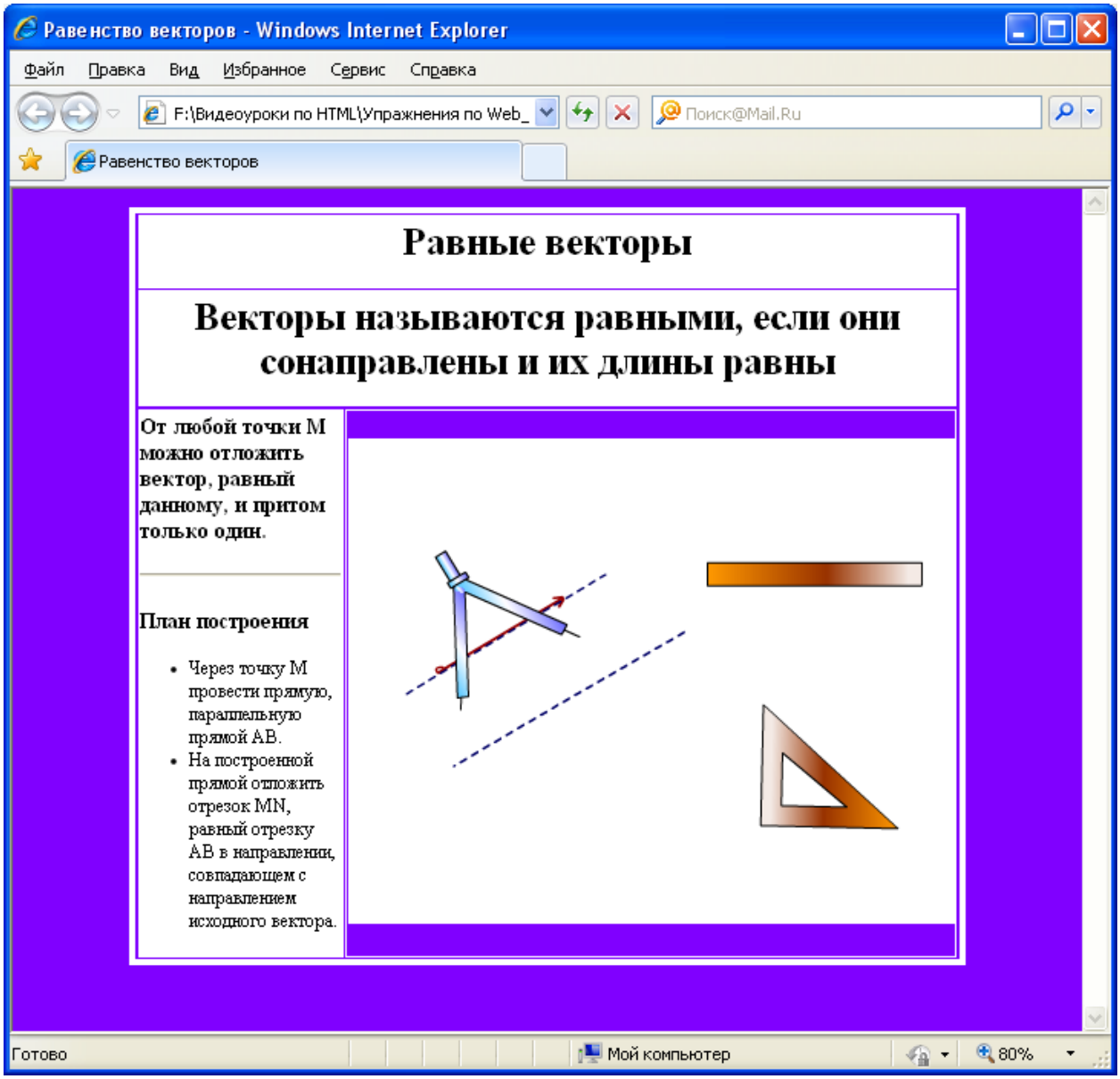
Лабораторная работа №16-1

Задание №1

Создайте Web-страницу с именем video.html. Оформите ее в виде таблицы, где в первом столбце располагаются видеоизображения, а во втором – ответы на вопросы, оформленные в виде флажков. Результат (количество правильных ответов) вычисляйте с помощью скрипта. Остальное оформление Web-страницы выполните по вашему желанию.

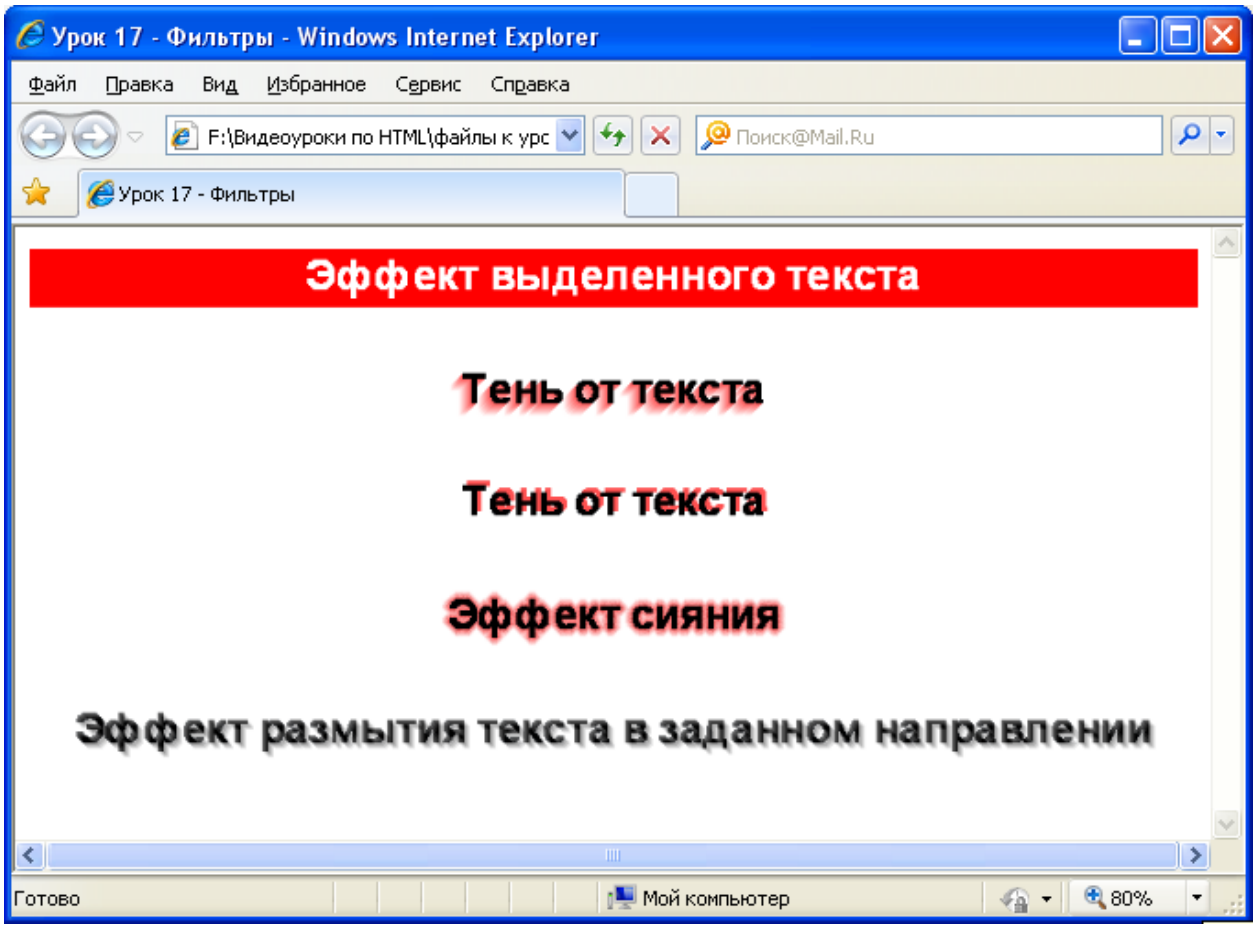
Задание №2

Создайте Web-страницу с именем flash.html с воспроизведением flash-анимации по образцу:



Лабораторная работа №17

Прослушайте видеоурок З.Муслимова по данной теме и выполнитевсе то, что было показано в видеоуроке. Образец внизу:



Новые HTML5 тэги

В таблице ниже располагаются только тэги, которые были добавлены в HTML5 (*щелкните на названии тэга, чтобы посмотреть подробную информацию о нем*).

Все тэги находящиеся в таблице ниже помимо своих уникальных атрибутов (*список которых Вы найдете на страницах соответствующих элементов*) поддерживают глобальные атрибуты и атрибуты событий.

В поле Поддержка Вы можете узнать о состоянии поддержки данного тэга в современных браузерах. Возможные значения:

- **Полная** данный тэг поддерживается всеми современными браузерами;
- **Частичная** данный тэг частично поддерживается современными браузерами (*узнать о поддержке больше Вы можете на странице элемента*);
- **Отсутствует** данный тэг не поддерживается ни одним современным браузером.

Название тэга	Описание	Поддержка
<article>	Определяет независимое содержимое страницы.	Полная
<aside>	Определяет косвенно связанные с содержимым элементы.	Полная
<audio>	Встраивает аудио файл.	Полная
<canvas>	Позволяет рисовать произвольные объекты с помощью скриптов.	Полная
<datalist>	Определяет список с данными для элемента ввода.	Частичная
<details>	Определяет поле с дополнительной информацией, которое пользователь может скрывать или отображать.	Частичная
<embed>	Позволяет встроить внешнее содержимое.	Полная
<figcaption>	Определяет подпись для изображения.	Полная
<figure>	Используется для создания подписей для изображений.	Полная
<footer>	Определяет футер для документа.	Полная
<header>	Определяет заголовочный блок для документа.	Полная
<hggroup>	Позволяет сгруппировать заголовки.	Полная
<keygen>	Генерирует открытый и закрытый ключ для безопасной связи с сервером.	Частичная
<mark>	Подсвечивает (*выделяет*) текст.	Частичная
<meter>	Определяет полосу измерения.	Частичная
<menu>	Позволяет определять контекстные меню и	Частичная

	панели инструментов.	
<nav>	Определяет навигационный блок сайта.	**Полная**
<output>	Используются для вывода данных.	**Частичная**
<progress>	Отображает состояние выполнения какого-либо процесса.	**Частичная**
<rp>	Указывает, что должно отображаться в браузерах не поддерживающих агаты.	**Полная**
<rt>	Позволяет задать агаты (*используются для уточнения чтения иероглифов в китайском и японском языке*).	**Полная**
<ruby>	Позволяет задать иероглиф, прочтение которого необходимо уточнить.	**Полная**
<section>	Позволяет сгруппировать логически связанное содержимое.	**Полная**
<source>	Позволяет задать несколько источников воспроизведения для элементов <audio> и <video>.	**Полная**
<summary>	Определяет видимый заголовок для элемента <details>.	**Частичная**
<time>	Определяет дату и время.	**Отсутствует**
<track>	Позволяет добавить субтитры к элементам <audio> и <video>.	**Отсутствует**
<video>	Позволяет добавлять на веб-страницы видео файлы.	**Полная**
<wbr>	Отмечает подходящее место в тексте для возможного переноса.	**Частичная**

Старые тэги HTML4

В таблице ниже располагаются только тэги, которые уже присутствовали в HTML4 (щелкните на названии тэга, чтобы посмотреть подробную информацию о нем).

Все тэги находящиеся в таблице ниже помимо своих уникальных атрибутов (*список которых Вы найдете на страницах соответствующих элементов*) поддерживают глобальные атрибуты и атрибуты событий.

В поле Статус указано какие изменения произошли с данным элементом в HTML5. Возможные значения:

- **Изменен** данный элемент был изменен в HTML5 (*добавились/удалились атрибуты или изменилось поведение*);
- **-** данный элемент не затронули изменения.

Название	Описание	Статус

тэга		
<!--....-->	Определяет комментарий.	-
<!DOCTYPE>	Определяет тип документа.	Изменен
<a>	Определяет ссылку.	Изменен
<abbr>	Определяет абревиатуру.	-
<address>	Определяет контактную информацию автора документа.	Изменен
<area />	Определяет область-ссылку на изображение.	Изменен
<b>	Определяет жирный текст.	-
<base />	Определяет адрес или способ открытия всех ссылок странице по умолчанию.	-
<bdo>	Определяет направление текста.	-
<blockquote>	Определяет длинную цитату.	-
<body>	Определяет тело документа.	Изменен
 	Определяет перенос на новую строку.	-
<button>	Определяет кнопку.	Изменен
<caption>	Определяет заголовок таблицы.	Изменен
<cite>	Оформляет текст как цитату.	-
<code>	Оформляет текст как компьютерный код.	-
<dd>	Определяет значение термина в списке определений.	-
<del>	Определяет зачеркнутый текст.	-
	Определяет секцию в документе.	-
<dl>	Определяет список определений.	-
<dt>	Определяет термины в списке определений.	-
	Определяет акцентированный текст.	-
<fieldset>	Определяет границу вокруг элементов формы.	Изменен
<form>	Определяет форму для ввода пользовательских данных.	Изменен
<h1> - <h6>	Определяет заголовки.	-
<head>	Определяет справочную информацию о документе.	-
<hr />	Определяет горизонтальную линию.	Изменен
<html>	Определяет корневой тэг HTML5 документа.	Изменен
<i>	Определяет курсивный текст.	-
<iframe>	Определяет строковый фрейм.	Изменен
<img />	Определяет картинку.	-

<input />	Определяет поля ввода данных в форме.	Изменен
<ins>	Определяет вложенный текст.	-
<label>	Определяет метку для элемента input.	Изменен
<legend>	Определяет заголовок для элементов fieldset, figure, и details.	Изменен
	Определяет список.	-
<link />	Определяет взаимосвязь между текущим документом и внешним файлом.	-
<map>	Определяет карту изображений.	Изменен
<meta />	Определяет метаданные HTML5 документа.	Изменен
<noscript>	Определяет альтернативное содержимое для пользователей браузер которых не поддерживает клиентские скрипты.	-
<object>	Определяет встраиваемый объект.	Изменен
	Определяет упорядоченный список.	Изменен
<optgroup>	Определяет группу похожих элементов в списке выбора.	-
<option>	Определяет вариант в списке выбора.	-
<p>	Определяет абзац.	-
<param />	Определяет параметр для встраиваемого объекта.	Изменен
<pre>	Определяет отформатированный текст.	-
<script>	Определяет клиентский скрипт.	Изменен
<select>	Определяет выпадающий список.	Изменен
<small>	Определяет маленький текст.	-
	Определяет секцию в документе.	-
	Определяет важный текст.	Изменен
<style>	Определяет информацию о стиле документа.	Изменен
<sub>	Определяет нижний индекс элемента.	-
<sup>	Определяет верхний индекс элемента.	-
<table>	Определяет таблицу.	Изменен
<tbody>	Группирует содержимое тела таблицы.	Изменен
<td>	Определяет ячейку в таблице.	Изменен
<textarea>	Определяет многострочное поле для ввода текста.	Изменен
<tfoot>	Группирует нижнее содержимое таблицы.	Изменен
<th>	Определяет заголовочную ячейку в таблице.	Изменен
<thead>	Группирует головное содержимое таблицы.	Изменен

<title>	Определяет заголовок документа.	-
<tr>	Определяет строку в таблице.	Изменен
	Определяет неупорядоченный список.	-

Удаленные тэги

В таблице ниже располагаются тэги, которые присутствовали в HTML4, но в HTML5 были удалены.

Название тэга	Описание
<acronym>	Определяет акроним.
<big>	Определяет большой текст.
** **	Выравнивает текст по центру.
<dir>	Позволяет задать список каталогов.
<font>	Позволяет задать тип, размер и цвет шрифта.
<frame />	Определяет фрейм (окно) в наборе фреймов.
<frameset>	Определяет набор фреймов.
<noframes>	Определяет альтернативное содержимое для пользователей браузер которых не поддерживает фреймы.
<strike>	Определяет зачеркнутый текст.

Оглавление

Краткий справочник XHTML тегов включая HTML5 1
Лабораторная работа №1. 8
Лабораторная работа №2. 9
Задание №1. 9
Задание №2 9
Лабораторная работа №3. 11
Лабораторная работа №4. 12
Лабораторная работа №5. 13
Задание №1: 13
Задание №2: -3 14
Лабораторная работа №6. 15
Лабораторная работа №7. 17
Задание №1 17
Задание №2 17
Лабораторная работа №8. 19
Задание №2 19
Задание №3 20
Задание №4 20
Лабораторная работа №9. 21
Задание №1 21
Задание №2 22
Задание №3 23
Лабораторная работа №10 24
..... 24
Самостоятельная работа к Лабораторной работе №10 25
Задание №1 25
Задание №2 26
Задание №3 27
Задание №4 28
Лабораторная работа №11 29
Задание №1 29
Задание №2 30
Лабораторная работа №12 31
Задание №1 31

Задание №2 33
Задание №3 33
....35
Задание №4 36
Самостоятельная работа к лабораторной работе №12-1 37
Лабораторная работа №12-2 38
Задание №1 38
Задание №2 39
Лабораторная работа №12-3 40
Задание №1 40
Задание №2 40
Задание №3 41
Задание №4 42
Задание №5 43
Лабораторная работа №13 44
Задание №1 44
Задание №2 44
Задание №3 45
Задание №4 45
Задание №5 47
Задание №6 49
Лабораторная работа №14 50
Задание №1 50
Задание №2 50
Задание №3 51
Задание №4 52
Задание №5 53
Лабораторная работа №15 и 15-1 54
Задание №1 54
Задание №2 54
Лабораторная работа №15 -2 56
Задание №1 56
Задание №2 58
Лабораторная работа №16 60
Задание №1 60

Лабораторная работа №16-1 61
Задание №1 61
Задание №2 62
Лабораторная работа №17 63
Новые HTML5 тэги 64
Старые тэги HTML4 65
Удаленные тэги 68