

Najczęstsze polecenia

Tworzenie stron internetowych



Witaj w materiałach pomocniczych przygotowanych specjalnie dla Ciebie. Znajdziesz tutaj najczęstsze kody i komendy potrzebne przy programowaniu. Zapisz, wydrukuj i korzystaj! Powodzenia



Nagłówki

Mamy do dyspozycji sześć nagłówków. Przeglądarka wyświetla zawartości nagłówków z różną czcionką.

```
<h1>Giganci programowania</h1>  
<h2>Giganci programowania</h2>  
<h3>Giganci programowania</h3>  
<h4>Giganci programowania</h4>  
<h5>Giganci programowania</h5>  
<h6>Giganci programowania</h6>
```



Giganci programowania

Giganci programowania

Giganci programowania

Giganci programowania

Giganci programowania

Giganci programowania

Akapity

Żeby stworzyć akapit tekstu używamy znacznika `<p>`. Domyślnie przeglądarki wyświetlają zawartość każdego akapitu od nowego wiersza.

```
<p>Pierwszy przykładowy akapit tekstu</p>  
<p>Drugi przykładowy akapit tekstu</p>
```

Łączy

Pozwalają przenosić się pomiędzy stronami i dzięki temu możemy swobodnie poruszać się po zasobach sieci.

Rodzaje łączy:

- łączy pomiędzy odrębnymi witrynami
- łączy pomiędzy różnymi stronami ale należącymi do tej samej witryny
- łączy pomiędzy różnymi fragmentami tej samej strony
- łączy wyświetlające nowe karty przeglądarki



Łącza tworzy się z wykorzystaniem elementu `<a>`

Przykład łącza pomiędzy odrębnymi witrynami.

```
<a href="https://www.wp.pl/">strona WP</a>
```

Strona otworzy się w tej samej karcie, jeśli chcemy otworzyć dane łącze w nowej karcie użyjemy atrybutu `target`.

```
<a href="https://www.wp.pl/" target="_blank">strona WP</a>
```

[strona WP](https://www.wp.pl/)

Dodawanie obrazów

Aby umieścić na stronie obraz należy użyć znacznika `<img>` jest to tzw. element pusty i oznacza, że nie wymaga znacznika domykającego

Atrybuty znacznika `<img>`

- `src`- informuje przeglądarkę gdzie znajdują się plik obrazu
- `alt`- tekst alternatywny zostanie załadowany jeśli nie uda się wyświetlić zdjęcia
- `height`-określa wysokość obrazu wyrażoną w pikselach
- `width`-określa szerokość obrazu wyrażoną w pikselach

Dodanie zdjęcia na stronie

Po wgraniu zdjęcia klikamy na nie i wybieramy copy.





Żeby zdjęcie wyświetliło się na stronie używamy `<img>`

```

```

Dodanie elementów pochodzących z innych stron.

`<iframe>` tzw. pływająca ramka, to ramka poprzez którą możemy oglądać inne strony internetowe lub filmy pochodzące z innych miejsc np. youtube

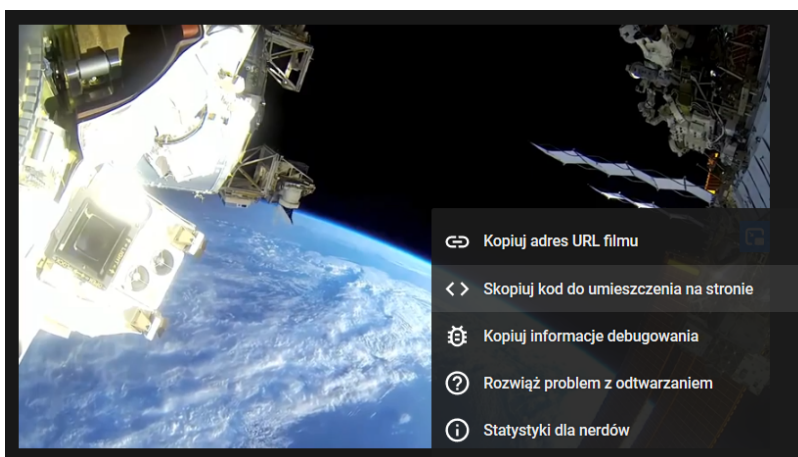
Atrybuty

- `src`-określa adres URL czyli lokalizację która ma być wyświetlona w ramce
- `height`-wysokość ramki mierzona w pikselach
- `width`-szerokość ramki mierzona w pikselach

Dodanie filmu z Youtube



Na filmie klikamy prawy przycisk myszy i wybieramy pokazaną opcję. Zostanie wygenerowany kod który następnie wklejamy na swojej stronie.



```
<iframe width="640" height="360" src="https://www.youtube.com/embed/EXkwYTNfCKg"
frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

Dodanie ikonek do nagłówków

Dodajemy ikony obok do naszych nagłówków. <https://www.flaticon.com/> najlepiej pobrać plik .svg a następnie pomniejszyć. Wgrywamy plik w glitchu i dodajemy odpowiedni kod.

```
<h2> Lokalizacja</h2>
```



Lokalizacja



Dodanie favicon (ang. favorites icon: ikona ulubionych) – ikona, która pojawia się przed adresem w polu adresowym przeglądarki internetowej lub na karcie z otwartą stroną www.

W sekcji <head> dodajemy i podajemy adres zdjęcia, które ma być ikoną
<link rel="icon"
href="adres_zdjecia">

Listy

Listy często pojawiają się na stronach internetowych w celu zaprezentowania jakiś informacji, bardzo często używane są również w celu stworzenia panelu nawigacyjnego co zostanie zaprezentowane na kolejnych spotkaniach.

Listy numerowane, nienumerowane

Znacznik listy nienumerowanej to (unordered list) i znacznik kończący listę nienumerowaną . Element listy zarówno nienumerowanej jak i numerowanej to , który ma swój znacznik kończący .



```
<h1> Lista nienumerowana</h1>

<ul>

  <li>Element 1</li>

  <li>Element 2</li>

  <li>Element 3</li>

</ul>
```

Znacznik listy numerowanej to `<ol>` (ordered list) i jej tag kończący `</ol>` . Tworzy się ją dokładnie tak samo jak powyżej np:

```
<h1> Lista numerowana</h1>

<ol>

  <li>Element pierwszy</li>

  <li>Element drugi</li>

  <li>Element trzeci</li>

</ol>
```

Listy zagnieżdżone



```
<ul>

  <li>Napoje

    <ul>

      <li>Sprite</li>

      <li>Pepsi</li>

    </ul>

  </li>

</ul>
```

Tabele

Istnieje wiele typów informacji które wygodnie ogląda się w formie tabeli np. wyniki meczów, rozkład jazdy, prognoza pogody i wiele innych. Tabela prezentuje informacje w układzie siatki składającą się z wierszy i kolumn.

Podstawowym znacznikiem do tworzenia tabel jest `<table>` cała zawartość tabeli musi znaleźć się pomiędzy tym znacznikiem.

Nowy wiersz tabeli tworzymy za pomocą znacznika `<tr>` (table row)

Każda komórka tabeli reprezentowana jest przez znacznik `<td>` (table data)

Przykład

```
<table>
```



```
<!--pierwszy wiersz tabeli-->

<tr>

  <td>7</td>

  <td>8</td>

  <td>9</td>

</tr>

<!--drugi wiersz tabeli-->

<tr>

  <td>4</td>

  <td>5</td>

  <td>6</td>

</tr>

<!--trzeci wiersz tabeli-->

<tr>

  <td>1</td>

  <td>2</td>

  <td>3</td>

</tr>

</table>
```



Nagłówki tabeli

Tag `<th>`(table heading) – stosowany jest do oznaczania nagłówków tabeli domyślnie przeglądarka wyświetla jego zawartość pogrubioną czcionką

Content Division element (`<div>`) jest rodzajem pojemnika na treść. Nie ma on żadnego wpływu na treść ani układ graficzny, dopóki nie zostanie sformatowany z użyciem CSS. Element `<div>` jako "czysty" pojemnik niczego nie reprezentuje. Zamiast tego, jest on używany do grupowania zawartości, dzięki czemu można go łatwo stylizować za pomocą atrybutu `class` lub `id`, tworząc układ strony.

Identyfikatory

Atrybut, który możemy dodać w znaczniku html, nadający unikalny charakter danego elementu, **nie mogą** istnieć dwa elementy o tym samym identyfikatorze. Nadając identyfikator możemy odwołać się później do tego elementu np. ustawiając styl CSS.

Odwołanie do identyfikatora **#nazwaidentyfikatora**

```
<table id="plan">

<h2 id="kalendarz">

    Kalendarz i wydarzenia

</h2>

<h2 id="notatki">

    Notatki z zajęć

</h2>
```



Aktualizujemy menu. Odwołujemy się do ustawionych id, przez co klikając dane łącze strona będzie przeskakiwać do danego elementu.

```
<ul>

  <li><a href="#plan">Plan lekcji</a></li>

  <li><a href="#kalendarz">Kalendarz i wydarzenia</a></li>

  <li><a href="#notatki">Notatki z zajęć</a></li>

</ul>
```

Klasy

W każdym tagu HTML możemy dodać atrybut class, może się zdarzyć że zamiast identyfikować jeden unikalny element (wtedy używamy atrybutu id) będziemy chcieli wskazać kilka, które powinny mieć to samo formatowanie.

Odwołanie do klasy **.nazwaKlasy**

```
<h4><a href="https://cdn.glitch.com/9ea762d0-9e26-41b1-8978-c8f2f19fe8c6%2Fs%C5%82%C3%B3wka.pdf?v=1605866103651"></a>Słówka język angielski</h4>
```



```
.icon{  
margin-right:20px;  
  
}
```

Style CSS

```
#najczestsze_polecenia{  
width:1200px;/*szerokość elementu*/  
height:600px;/*wysokość elementu*/  
margin-left:auto;/*wyśrodkowanie elementu*/  
margin-right:auto;/*wyśrodkowanie elementu*/  
font-family: 'Lato', sans-serif;/* rodzaj czcionki*/  
border-radius:5px;/*zaokrąglenie rogów elementu*/  
margin-bottom:100px;/*odstęp z dołu*/  
border: 4px solid #64a43a; /*obramowanie elementu podajemy grubość rodzaj i  
kolor obramowania*/  
color:#d9dadd;/*kolor tekstu*/  
font-size:25px; ;/*wielkość czcionki*/  
background-color:#2a2a2a; ;/*kolor tła*/  
padding:20px;/*odstęp pomiędzy obramowaniem elementu a zawartością ustawiony z  
każdej strony elementu*/  
text-align:center;/*wyśrodkowanie tekstu w danym elemencie*/
```



Pseudoklasy

Pseudoklasy mogą być dynamiczne w tym sensie, że element może nabyć lub utracić pseudoklasę w zależności od oddziaływania użytkownika na dokument.

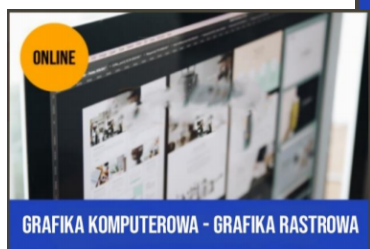
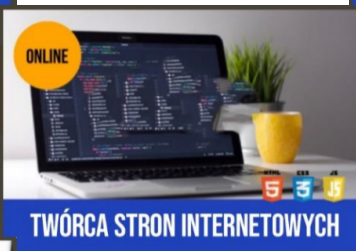
:hover – pozwala określać odrębne style, które zostaną załadowane po najechaniu kursorem myszki

```
td:hover{  
  
    background-color:#f78989;  
    transition-duration:0.4s; ;/*czas na załadowanie nowych stylów*/  
}
```





Chcesz stworzyć jeszcze więcej gier i wypróbować nowe możliwości? Zapraszam Cię na krótkie kursy online, w których możesz uczestniczyć w dowolnym czasie. Nowe gry, kolejne wyzwania - dla każdego, kto w grach i programowaniu chce być mistrzem. Zajrzyj, sprawdź, skorzystaj!



Zapisz się
już dziś!

<https://www.giganciprogramowania.edu.pl/>

sekretariat@giganciprogramowania.edu.pl





tel: 22 112 10 63

