



Цифрлық әдіскер

ақпараттық-білім беру ортасы

ПРАКТИКАЛЫҚ САБАҚТАР

Web технологиялар

HTML, CSS және JavaScript негізінде веб-беттер құру — World Wide Web-тің жұмыс принциптерінен бастап интерактивті беттерге дейін.

HTML және гипермәтін

CSS стиль кестелері

Кестелер, фреймдер, формалар

JavaScript негіздері

2 НӨМІРЛЕНБЕГЕН ТІЗІМ.

Әдетте браузер нөмірленбеген тізімдерге арнайы маркерлері тізім элементтерінде қолданылады. Маркер түрі, ереже сияқты, пайдаланушысы браузер жөңдейді.

Нөмірленген тізім < UL > тегімен басталады және тегімен аяқталады. Өрбір тізім элементі < LI > тегімен басталады. Мысалы :

```
<LI> Программалау  
<LI> Алгоритмдеу  
<LI> Жобалау  
</UL> Программалау Алгоритмдеу Жобалау  
  
<UL>тегімынадай параметрлерге ие:  
  
<ULTYPE=disc
```

circle

square>

```
Тегтің типі< UL >үндемеуентүрсияқтытаңбалағышсыртпішініанықтайды ( disc ), дөңгелек ( circle ) немесешаршы ( square ). мысалы :  
  
<UL TYPE=square>  
  
<LI> Программалау  
  
<LI> Алгоритмдік  
  
<LI> Проектирлеу  
  
</UL> Программалау Алгоритмдік Проектирлеу
```

1. Салынған тізімдер.

Ішіне салынған тізімдерге мысалы көрсетеміз :

```
<HTML><HEAD><TITLE> Қызметкерлер тізімі  
  
</TITLE></HEAD><BODY><H2> Біздің фирманың қызметкерлерінің тізімі  
  
<H3>Құрастырылған: 1996 жыл 30 шілде </H3>
```

Біздің компанияның тізімдер құрамында қызметкерлерінің аты-жөні жазылады.

```
<P>Тізім тек қана қызмет жағдайында ғана қолдануы тиіс.</P>  
  
<OL><LI> Дирекция<UL><LI> Иванов И.И.  
  
<LI> Петров К.В.
```

```
</UL><LI> Бөлім маркетингі  
  
<UL><LI> Варшавская Е.Л.  
  
<LI> Самсонов Д.М.  
  
</UL></OL></BODY></HTML>
```

Дирекция Аманов А.Н. Амиртаев К.Б.

Отдел маркетинга

```
Маханбектова М. Ибадуллаева А. Тізім элементі <LI>  
  
<LI> тегі мынадай параметрлерге ие:  
  
<OLTYPE=disc
```

circle

```
squade>или<OL TYPE=A  
  
1 VALUE=n>
```

сол уақытта тізімде қандай түрі болса, соған байланысты.

```
Маркер түрі (см. <UL>) немесе счетчик (см.OL)
```

VALUE=n Нөмірленген тізім элементіне арналған мағына (оның нөмірі). Бүкіл алдындағы тізім элементтерінің нөмірлері осы нөмірмен болып саналады.

Мысалы:

```
<OL TYPE=I START=15>  
  
<LI> Программалау <LI TYPE=i VALUE=25> Алгоритмдік
```

< Алгоритмдік Жобалау

LI> Жобалау

```
</OL> Программалау
```

1. Анықтамалардың тізімі.

Анықтамалардың

тізімі

>тегімен

басталып

```
</D> тегімен аяқталады.
```

Термин

описание

тізімдерді түріқазіргі тізім үшін қызмет атқарады. Өрбір термин <DT> тегінен және <DD> суреттеу тегінен басталады. мысалы :

<DT> Бөлім маркетингі

<DD> Көкініс және қызмет қозғалысымен айналасатын бөлім

<DT>Қаржы бөлімі

<DD> Берілген бөлім барлық қаржыоперациялармен айналасады.

<DT> Кадрлар бөлімі

<DD> Берілген бөлім жаңа фирманың қызметкерлерін алуымен және санақпен айналасып, еңбек демалыстарын орналастырумен, емханалық парақтар іздестірумен және т.б </DL>

Маркетинг бөлімі

Берілген бөлім азық-түлік және көмек көрсету қозғалысымен айналасады. Қаржы бөлімі

Берілген бөлім барлық қаржыоперациялармен айналасады.

Тапсырма

Берілген бөлім фирманың жаңа қызметкерлерін алуымен және санақпен айналысып, еңбек демалыстарын орналастырумен, емханалық парақтарды іздестірумен және т.б.

1 тапсырма

Мынадай нөмірленген тізім жасау қажет :

Арман; Айжан; Гүлназира

2 тапсырма

Өз беттеріңізбен мынадай нөмірленген тізім жасау керек: апельсиндер персиктер жүзім

3 тапсырма

Осындай анықтамалар тізімін жасаңдар:

Маркетинг бөлімі

Тап осы бөлім өнімдердің жылжуымен және қызмет қозғалысымен шұғылданады

Қаржы бөлімі

Берілген бөлім барлық қаржы операцияларымен айналысады

Кадрлардың бөлімі

Тап осы бөлім есеппен және фирма жаңа қызметкерлерінің терімімен , демалыстардың таратуымен шұғылданады, ауруханалық парақтарды іздестіруімен және т.б.

4 тапсырма

Өз еркімен міне мынадай ішіне салынған тізім жасаңыздар:

Біздің фирмамыздың қызметкерлерінің тізімі

Құрастырылған:30 қараша 2000 жыл

Тап осы тізім біздің компанияның барлық қызметкерлерінің аты-жөнінен тұрады. Тізім тек қана қызмет жағдайында қолдануы тиіс .

Дирекция Иванов И.И. Петров К.В. Маркетинг бөлімі Варшавская Е.Л. Самсонов Д.М.

5-тапсырма

Жолдар енгізіп, инженер, дәрігер, бухгалтер мамандықтарына түсінік беріңіздер.

6-тапсырма

Өр жолға топ оқушыларының аттарын жазып және оларға

оқу озаты

дарынды бала

көрікті бойжеткен

сияқты қысқаша анықтамалар беріп, қосымша мінездемелер жазу

қажет.

Бақылау сұрақтары

1. Нөмірленбеген тізім тәгтері дегеніміз не

1. Нөмірленетін тізім тәгтері қандай

Олардың атрибуттары ше

1. Нөмірді 5 санынан бастау үшін не істеу керек

4. Нөмірлерді a), b), c),

деген түрде жасауға бола ма

Болса, қалай

1. Анықтау тізімдері қалай құрылады

Олар қысқаша құрыла ала ма

1. Қабатталған тізімдер қалай құрылады

Әдебиеттер

1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.:Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000.Е. В. Давыдова

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: HTML құжатына графиканы қолдану

Графикалық компоненттердің белгіленуі және оларды құжатқа орналастыру

Графиканы қоюға арналған тегтер.

Анимация.

Мақсаты: HTML

құжатының ішіндегі графика, суреттер, фотографиялармен жұмыс істеу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

1. HTML-құжаттарындағы графика.

Web-тің ең бірінші тартымдылығы

HTML-құжатының сілтемелерінің графикалық

және өзге үлгілерінің қосу мүмкіншілігі. Бұнын бәрі <IMG...ISMAP> тегтерінің көмегі арқылы жасалады. Осы тегті пайдалану құжаттардың сыртқы түрін және қызметтілігін едәуір жақсартады.

HTML-құжаттарындағы графиканы пайдаланудың екі түрі бар. Біріншісі- құжатқа графикалық образды енгізу, ол пайдаланушыға контекстегі құжаттың басқа да элементтердің бейнесін көруге мүмкіндік береді. Құжаттарды жобалау кезінде жиі пайдаланатын техника "inline image" деп аталады.

Тегтің синтаксисі:

```
<IMG SRC="URL" ALT="text" HEIGHT=n1 WIDTH=n2 ALIGN=top
```

middle

bottom

texttop

ISMAP>

Синтаксис және қалыпты URL сияқты міндетті параметрі болып табылады. Осы URL броузерге сурет қайда екенін көрсетеді. Сурет броузермен сүйемелденетін графикалық форматта сақталады. Қазіргі күні GIF және JPG форматтары броузерлермен сүйемелденіледі.

Суреттік бейнелер Web-парақтарды әшекейлеп безендіру кезінде маңызды рөл атқарады. Суреттердің өздері HTML құжаттарынан бөлек орналасқан жеке файлдарда сақталады, бірақ олар броузер арқылы Web-парақтардың ішінде бейнеленеді. Суреттерді бейнелеу ережелерін былай беруге болады.

Суреттерді құжаттардың ішіне орналастыру үшін жеке, яғни жабылмайтын жалқы тег қолданылады.

Бұл тегте міндетті түрде SRC=

атрибути болуы керек, оның мәнін абсолюттік және салыстырмалы түрде жазылған бейнелеу файлының URL-адресі көрсетеді. Құжатты экранға шығарған кезде ол міндетті түрде құрамындағы суреттермен бейнеленеді және ол тегі тұрған орыннан көрінеді. Мысалы, мына жол:

```
<IMG SRC="fish.jpg">экранға fish.jpg файлындағы балық суретін шығарады.
```

Ескерту: Қазіргі кездегі броузерлер тек қана gif, jpg, png типтердегі суреттік файлдарды ғана пайдаланады.

Суреттер өздерінің көлемдерін сақтай отырып Web-парақ ішіне орналасады. Егер суретті ықшамдап бейнелеу кезінде оның масштабын өзгерту қажеттігі туса, суреттің қажетті көлемін WIDTH= (ені) және HEIGHT=(биіктігі) атрибуттары көмегімен беруге болады. Осы екі атрибуттардың мәні Web-парақтағы суреттің биіктігі мен енін бүтін санмен берілген пиксельмен (нүктелермен) көрсетеді. Төмендегі жол:

```
<IMG SRC="fish.jpg"WIDTH=500 HEIGIT=250>
```

суретті 500x250 нүктелерден тұратын төртбұрышқа орналастырады.

Сурет айналасындағы жақтау (рамка

border) сызығының қалыңдығын да параметр ретінде көрсетуге болады:

Border = Пиксельдер саны. Жақтау тек әдемілік үшін ғана емес, суретті <A

> тәгінің ішінде гиперсілтеме ретінде пайдаланғанда, ол бір рет шертілген соң жақтау сызығының түсі өзгеріп, оның қолданылғаны белгілі болып тұрады. Енді гиперсілтеме ретінде суретті пайдаланудан бір мысал келтірейік:

```
<HTML><BODY>
```

```
<A HREF = "dog.htm"><IMG SRC = "dog.gif" WIDTH = 87
```

```
HEIGHT=100 BORDER=2></A>
```

```
</BODY></HTML>
```

Бұл жолдар гиперсілтеме ретінде шағын ит суретін (ол сурет алдын ала болуы тиіс)

шығарады, оны шерту иттер туралы мәліметке ауысуды орындайды.

Құжаттарда суреттерді бейнелегенде, оның орындала бермейтін бірсыпыра ерекшеліктері бар екенін айта кеткен жөн.

Біріншіден, шығарылатын Web-парақ суреттерді көрсетуге қажетті мүмкіндігі жоқ браузерлер арқылыда шығарыла береді.

Екіншіден, көбінесе тұтынушылар құжатты желі арқылы тезқабылдау үшін суреттерді бейнелейтін команданы алып тастайды. Бұл екі жағдайда да суреттік өреалмағанның өзінде, суреттен бейнеленетінін білген дұрыс болар еді. Бұл мақсат үшін суретті сипаттайтын қосымша мәтіндерді қолданады.

Қосымша мәтін суреттің мүмкіндігінше толық мәтін түрінде сипатталады. Егер қандайда болсын себептерге байланысты браузер суретті көрсете алмаса, сол суреттің орнына сипаттама ретінде қосымша мәтін беріледі. Ол мәтінтәгіарқылы ALT=

арнайы атрибутының мәнімен беріледі. Мысалы:

```
<html>
```

```
<BODY><IMG SRC="nan.gif" alt="нансуреті"></BODY>
```

```
</html>
```

Бұл жолдар сурет шықпаған жағдайда, сол сурет орнына тышқан курсорын алып барғанда, нан суреті деген сөзі бейнелейді.

тәгінің атрибуттарының толық кестесін келтірейік.

кесте.Сурет атрибуттары

Атрибут

Жазылу форматы

Атқаратын қызметі

```
<IMG SRC="DOG.GIF" ALT="сурет">
```

Сурет көрсетілмейтін браузерде оның орнына сурет аты (ол жайлы түсінік беретін мәтін ретінде) көрсетіледі

BORDER

```
<IMG SRC="DOG.GIF" BORDER="3">
```

Сурет қоршап тұратын жақтау сызығының қалыңдығын пиксельмен береді

HEIGHT

```
<IMG SRC="DOG.GIF" HEIGHT=111>
```

Суреттің биіктігін пиксельмен немесе терезе биіктігінің пайызымен береді

```
<IMG SRC="DOG.GIF" WIDTH=220 >
```

Суреттің енін пиксельмен немесе терезе енінің пайызымен береді

VSPACE

```
<IMG SRC="DOG.GIF" VSPACE="8">
```

Суреттің жоғарғы, төменгі жақтарындағы бос аймақ көлемін пиксельмен береді

HSPACE

```
<IMG SRC="DOG.GIF" HSPACE="8">
```

Суреттің сол және оң жақ шеттеріндегі бос аймақ көлемін пиксельмен береді

```
<IMG SRC="DOG.GIF" ALIGN=TOP>
```

Мәтінге байланысты суреттің орналасуын көрсетеді, төмендегі мәндердің бірін қабылдайды: TOP

жоғары (мәтін суреттің жоғарғы жағында), MIDDLE – ортада, BOTTOM

төмен, LEFT

сол жақта (сурет жолдың сол жақ шетінде), RIGHT

оң жақта (сурет жолдың оң жақ шетінде)

Суреттер маңына оған түсінік беретін мәтін жазылғанда, оны суретке байланысты

жоғары немесе төмен жылжытатын мүмкіндіктер және суретті беттің сол немесе оңжақшөтіне жылжыту Align атрибуты арқылы беріледі. Оны туралау атрибуттары деп атайды, олар:

Align=

bottom

мәтін суреттің төменгі жағында; Align=

сурет жолдың сол жағында;

Align=

middle

```
мәтін суреттің ортасында; Align=
```

сурет жолдың оң жағында;

Align=

мәтін суреттің жоғарғы жағында орналасады.

Мысалы:

```
<IMG SRC="fish.jpg" border=2 align="middle">
```

Мұнда мәтін сурет ортасында орналасады.

```
<IMG SRC="fish.jpg" border=2 align="top">
```

Мұнда мәтін суреттің жоғарғы жағында орналасады.

5.2- СУРЕТ. БҰЛ ДА БАЛЫҚ

```
<IMG SRC="fish.jpg" border=2 align="right">—Мұнда сурет жолдың оң жағында орналасады.
```

```
ALT="text"
```

Осы міндетті емес элемент график бейнесін сүйемелдемейтін немесе бейне басқылауы ажыраланған броузермен бейнеленілетін мәтінге бағытталған. Әдетте, ол пайдаланушы экранда көретін немесе көре алатын қысқа сипаттама. Егер осы параметр болмаған жағдайда сурет орнына көптеген броузерлер пиктограмманы жасайды. Оны белсендіріп, пайдаланушы бейнені көре алады. Егер сіздің пайдаланушыларыңыз графикалық режимді сүйемелдемейтін броузерді пайдаланса, ALT тегін ұсынуға болады. Мысалы, Lynx.

```
HEIGHT=n1
```

міндетті

параметр

пиксельдағы

суреттің

биіктігін көрсету

үшін пайдаланылады. Егер осы параметр көрсетілмесе, онда суреттің биіктігінің соны пайдаланылады. Бұл параметр бейнені тік созуға немесе қысуға мүмкіндік береді, оның нәтижесінде құжаттың сыртқы түрі анығырақ белгіленеді. Бірақ, кейбір броузерлер осы параметрді сүйемелдемейді. Бір жағынан, сіздің клиентіңіздің экранды рұқсаты сізден өзгеше көрінуі мүмкін. Сондықтан графикалық объектің абсолюттік көлеміне бағыт берген кезде мұқиятты болыңыз.

```
WIDTH=n2
```

Параметр

бұрынғы

сияқты

міндетті

Сондықтан пиксельдағы суреттің абсолюттік еніне бағыт бұруға мүмкіндік береді.

Осы параметр браузерге мәтіннің келесі блогын қайда орналастыруын хабарлау үшін пайдаланылады. Ол экрандағы элементтердің қатаңырақ орналастыруына мүмкіндік береді. Егер осы параметр пайдаланылмаса, онда браузерлердің көбісі бейне экранның сол жақ бөлігінде, ал мәтін оң жақ бөлігінде жайғасады.

Осы параметр бейнеде белгіленген жерде тышқанды баса отырып, пайдаланушыға қандай да бір әрекеттер жасауға мүмкіндік беретіні жөнінде браузерге хабардар етеді. Бұл мүмкіндік HTML кеңейтілуі болып табылады және ол жөнінде кейінірек талқыланатын болады.

Осы тегті пайдалануға мысал келтірейік:

HYPERLINK "http://www.softexpress.com/images/nekton.jpg"

SRC="http://www.softexpress.com/images/nekton.jpg"

```
ALT="СофтСервис лого"
```

```
ALIGN="top" ISMAP>
```

HTML 2.0 версиясымен тегте қосымша параметрлер пайда болады:

```
<IMG SRC="URL" ALT="text" HEIGHT=n1 WIDTH=n2
```

```
ALIGN=top
```

middle

bottom

texttop

absmiddle

baseline

```
absbottomBORDER=n3VSPACE=n4
```

```
HSPACE=n5 ISMAP>
```

Жаңа параметрлер:

BORDER - Осы параметр авторға суреттің маңайындағы рамкасының енін белгілеуге мүмкіндік береді..

VSPACE- Ол мәтін суреттің үстіне шығып кетпеу үшін пиксельдағы суреттің үстіндегі және астындағы бос кеңістіктің көлемін анықтауға мүмкіндік береді. Әсіресе, құжат алдын ала көрінбеген кезде динамикалық қалыптасатын бейнелерге өте маңызды.

HSPACE VSPACE - тәрізді,бірақ тік.

Фонды суреттер.

Көптеген

браузерлер

құжатқа

барлық

құжаттың

фонында бейнелейтін

және матрициялайтын фонды суретті қосуға мүмкіндік береді. Кейбір пайдаланушылар фонды графиканы ұнатады, ал кейбіреулері оны жақтырмайды. Жабысқақ емес жартылай тұнық сурет көптеген құжаттарда фон ретінде жақсы көрінеді.

Фонды суреттің сипаттамасы BODY тегіне қосылады және мына образда көрінеді:

```
<BODY BACKGROUND="picture.gif">
```

Қалыпты түстерге бағыт жасау

HTML-авторлары ертерек алдын ала белгіленген құжаттың, әдетте мәтін мен сілтеме

фонының түсін пайдалануды ұнатады. Осы түстерді бағыттау үшін <BODY> тегіне қосымша параметрлерді қосу қажет:

```
<BODY BGCOLOR="
```

```
XXXXXX" TEXT="
```

```
XXXXXX" LINK="
```

```
XXXXXX">
```

Онда параметрлердің біреуі элементтің түсін белгілейді. Осы параметрлерді сипаттаймыз:

BGCOLOR - Құжат фонының түсі

TEXT - Құжаттың жай мәтінінің түсі

LINK - Сілтемелердің түсі

Түс схема бойынша он алтыншы форматтағы алты санмен бағытталады RGB (Red, Green, Blue). Түс

000000 қараға, ал түс

FFFFFF

аққа сәйкес келеді. Мысалы,

```
<BODY BGCOLOR="
```

```
000000" TEXT="
```

```
FFFFFF" LINK="
```

```
9690CC">
```

Осы жол құжаттың ақ түсін, қара түсті мәтінді және күміс түсті сілтемелерді белгілейді.

Тік сызықтар.

```
<HR> тегін пайдалана отырып, Сіз мәтінді тік сызықпен бөле аласыз.
```

Тегтің форматы:

```
<HR SIZE=number WIDTH=number
```

percent ALIGN=left

center NOSHADE>

Тегтің параметрлері:

SIZE- Пиксельдағы сызықтың қалыңдығы.

WIDTH- Пиксельдағы сызықтың ені немесе броузер терезесінің ені пайыз есебінде.

ALIGN- Экранда орналасуы (солға

орталық бойынша

оңға).

NOSHADE - Көлеңкелі 3D түрінде сызық үндемеу бойынша ұсынылған. NOSHADE жай бір үнді қара тіліммен сызықты ұсынуға мүмкіндік береді.

RGB түсінің кейбір он алтыншы мағыналы мысалдары : қызыл, көк және жасыл түсті басқыштаушылықтар

Жолды литер алдардың көмегімен түсті бағыттау.

Пайдаланушылар ыңғайлы болу үшін кейбір түстерге және олардың үйлестеріне ат берілді. Ол арқылы барлық браузерлермен танылады және олардың көпшілігін бағыттауға мүмкіндік пайда болды. Кестеде төменде көрсетілген түстердің атаулары мысал ретінде көрсетіледі:

Orange

Yellow

Purple

Aliceblu

Web-парақ ішіне сурет орналастыру. тәгі құжат ішіне сурет қою мүмкіндігін береді.Сурет осы тәг жазылған орында пайда болады.Бұл тәг қосарланбай,жалғыз жазылады.Web-құжаттардағы сурет немесе графика негізінде үш форматта жазылады,олар:GIF,JPG,PNG.Келесі мысалдағы WDOG.JPG графикалық файлы осы Web- құжат орналасқан KURS бумасы ішінде жазылып тұр деп есептеледі.

RASP.HTM файлына төмендегідей өзгерістер енгізіңіздер:

```
<HTML>

<HEAD><H2 ALIGN=
```

CENTER

```
>менің алғашқы парағым</H2>

<TITLE>алғашқы HTML файлы</TITLE></HEAD>

<BODY BGCOLOR=
```

FFFFFF

TEXT=

330066

```
<P ALIGN=
```

CENTER

```
><FONT COLOR=
```

008080

SIZE=

```
<B> сәрсенбі күнгі </B></FONT><BR>

<FONT SIZE=
```

```
><I>сабақ кестесі</I></FONT><BR><BR>
```

```
<IMG SRC=
```

DOG.JPG

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

```
<IMG>тәгінің бірсыпыра атрибуттары бар,оларды қосымша көрсетуге болады. Атрибуттар
```

IMG тәгінен кейін кез келген реттілікпен орналаса береді.

2-мысал

```
<HTML>
```

```
<HEAD><TITLE> Суретті текстпен бөлек орналастыру
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<H1 Align =CENTER><B>Ұстаздар күні</B></H1>
```

```
<P ALIGN=CENTER><IMG SRC=
```

NAME.gif

```
Текст></p>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Тапсырма

1 тапсырма:

А. Web-парақ ішіне сурет орналастыру. Сурет атрибуттарын тағайындау.

В. Бір құжаттың ішіне екі суретті қою керек.

2 тапсырма:

А. Web-параққа фондық сурет қою.

В. Фон бір суретті болу қажет және бір сурет фонның үстіне қою керек.

Бақылау сұрақтары

1. HTML-құжаттарындағы графика ерекшеліктер

1. HTML-құжаттарындағы графиканы қоюға арналған тэгтерге сипаттама бер

1. HTML-құжатқа

орналастыру

қандай

қолданылады

Оның атрибуттарын атап шығыңыздар.

1. Суреттердің көлемін қалай өзгертуге болады
1. Пиксель ұғымын қалай түсінесіздер
1. Сырғымалы жолдар қалай ұйымдастырылады
1. Суреттік бейнелерді сырғытуға бола ма

Әдебиеттер

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық.Алматы,2011
1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.:Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000.Е. В. Давыдова

1. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Специальная информатика: Уч. пособ. -М.: АСТ-ПРЕСС: Инфорком-Пресс, 1998.-480с.
1. А. Гончаров. HTML в примерах.

СПб: "Питер", 1997.

1. Лэмонт Вуд. Web-графика. Справочник.

СПб: "Питер", 1998.

1. С. Бейн, Д. Грей. Как сделать красиво в Интернете. Перевод с англ.

СПб: "Символ-

Плюс", 1998.

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Гипермәтіндік сілтемелерді ұйымдастыру. Сілтемелерді ұйымдастыру

Мақсаты: HTML

құжатының ішіндегі гипермәтіндік сілтемелермен жұмыс істеу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

HTML тілінің ең негізгі қасиеті ретінде оның басқа құжаттарға сілтеме жасау мүмкіндігін айтуға болады.

Бір HTML файлынан мынадай басқа құжаттарға:

- алыста орналасқан компьютердегі HTML

файлға,

- ағымдағы HTML

құжаттың ішіндегі белгілі бір орынға,

- HTML

құжаты болмайтын кез келген файлға сілтемелер жасауға болады. Сілтеме ретінде мәтінді немесе суретті пайдаланауға болады.

Бір құжат аймағында сілтемелер жасау

Мұндай сілтемелер екі бөліктің болуын талап етеді, олар: белгі және сілтеме. Белгі

сілтеме бойынша ауысып баратын осы құжат ішіндегі бір нүктені анықтайды. Сілтеме белгі атын пайдаланады. Браузердің алдын ала тағайындалатын параметрлеріне сәйкес сілтемелер басқа түспен ерекшеленіп тұрады немесе оның асты сызылады. Сілтеме сөздің түсін өзгерту үшін <BODY> тәгінің LINK=

атрибуттары пайдаланылады.

Сілтеме былай сипатталады:

<A HREF

```
> Дүйсенбі </A>
```

Сілтеме арқылы тауысып баратын нүктедегі белгі (ДС) алдына

символы қойылады. Белгі атынан кейінгі

және

символдары арасына ауысу үшін тышқанмен шертілетін сілтеме сөз (

Дүйсенбі

) жазылады.

Осы Дүйсенбі гиперсілтеме сөзін шерткенде баратын нүктеде төмендегідей белгілер тұруы тиіс:

```
<A NAME=
```

```
> Дүйсенбі </A>
```

1.Бұрынғы КЕСТЕ.HTML файлын Web

парақтың алдыңғы жағына жазылатын апта күндерінің аттары жазылған кестелермен толықтырайық. Ол үшін:

```
<FONT COLOR=
```

```
SIZE=
```

```
FACE=
```

```
KZ ARIAL
```

```
топтарының сабақ кестесі </B>
```

```
</FONT></P><BR> жолдарынан кейін мынадай тәгтер тізбегін жазайық:
```

```
<TABLE WIDTH=100%>
```

```
<TR><TD>Дүйсенбі </TD><TD> Сейсенбі </TD><TD> Сәрсенбі </TD>
```

```
</TR></TABLE><BR>
```

1. Бұл фрагменттен кейін (INT.HTM файлында) Дүйсенбі сөзіне сілтейтін белгі қоямыз, яғни Дүйсенбі сөздері орнына:

```
<B><A NAME=
Дүйсенбі</A></B></FONT>
```

сөздерін жазу керек.

1. Енді кесте ішіндегі Дүйсенбі сөзіне гиперсілтеме жасаймыз, яғни <TABLE WIDTH=100%><TR><TD> Дүйсенбі</TD><TD>Сейсенбі</TD><TD> Сәрсенбі</TD>

сөздері орнына: <TABLE WIDTH=100%>

```
<TR><TD>< A HREF=
>Дүйсенбі</A></TD>
<TR><TD>< A HREF=
>Сейсенбі </A></TD>
<TR><TD>< A HREF=
>Сәрсенбі </A></TD>
```

сөздерін жазамыз.

1. Файлды дискіге жазып сақтаймыз.
1. Осының нәтижесінде алынған парақты қарап шығыңыздар. Экранда келесі сурет шығады. (Сурет 1)

Сурет 1 Сілтеме қою

1-мысал. Абсолютті сілтемелерді қолдану

```
<html>
<body>
```

HYPERLINK "http://www.yandex.ru"

```
href=www.yandex.ru>Іздейтін
жүйе Яндекс</a>
</body>
</html>
```

2-Мысал:

Гиперсілтемелерді құру үлгісі

Сабақ 1 Сабақ 2 Сабақ 3 Сабақ 4 Сабақ 5

```
Сабақ 6 Сабақ 7 Сабақ 8 Сабақ 9 < html>

< head> < title> Гиперсілтемелерді құру үлгісі </ title> < /head>

< body>

<p align=
```

center

```
><font
```

color=

008000

> Гиперсілтемелерді

құру үлгісі

```
</font></p>

<hr> size=2 color=

<a href=
```

сабақ 1,html

```
>сабақ 1</a><br>

<a href=
```

сабақ 2,html

```
>сабақ 2</a><br>

<a href=
```

сабақ 3,html

```
>сабақ 3</a><br>

<a href=
```

сабақ 4,html

```
>сабақ 4</a><br>

<a href=
```

сабақ 5,html

```
>сабақ 5</a><br>
```

```
<a href=
```

сабақ 6,html

```
>сабақ 6</a><br>
```

```
<a href=
```

сабақ 7,html

```
>сабақ 7</a><br>
```

```
<a href=' 'сабақ 8,html
```

```
>сабақ 8</a><br>
```

```
<a href=
```

сабақ 9,html

```
>сабақ 9</a><br>
```

```
<hr size=2 color=
```

```
<p align=center>
```

```
<font size=3 color=
```

008000

copy;сабақ

```
10</font></p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

3 -мысал

```
<html><body>
```

```
<h1> Мамандығы </h1>
```

```
<A href=
```

```
>Информатика</A>
```

```
<A href=
```

```
>Математика</A>
```

```
<A href=
```

```
>Физика</A>
```

```
<h2 ><A name=
>Информатика</A></h2>
```

Информатика мамандығы бойынша түлектер 4 жыл оқиды

және программист, инженер

программист мамандығын алып шығады.

```
<h2 ><A name=
>Физика</A></h2>
```

Физика мамандығы туралы мәліметтер

```
<h2 ><A name=
>Математика</A></h2>
```

Математика мамандығы туралы мәліметтер

```
</body> </html>
```

Дайындалған құжатты Tapsirma2. Htmфайлы түрінде сақтаңыз.

Тапсырмалар:

1. Web-параққа кез келген мәтін арқылы сілтеме құрыңыз
1. Басқа HTML құжатқа сілтіме жасаңыз
1. Web-параққа сурет арқылы сілтеме құрыңыз
1. Курстық жұмыстардың

мәліметтер қорын кесте түрінде құрыңыз. Өр тақырып туралы түсініктемені және қолданылатын әдебиеттерді гиперсілтемелер арқылы көрсетіңіз.

1. Гиперсілтемелерді қолдана

компьютерлік фирма

тауарлары

туралы шағын жарнама жасаңыз.

1. Гиперсілтемелерді қолдана өз тобыңыз

туралы шағын мәлімдеме жасаңыз.

Бақылау сұрақтары

1. Гипермәтіндік сілтемелер
1. Бір құжат аймағында сілтемелер жасау
1. Гиперсілтеме түсін қалай өзгертеміз, қарастырылған, курсор көрсетіп тұрған сілтемелер түрін басқаша ету қалай орындалады
1. Мәтін фоны ретінде суретті қалай пайдалануға болады
1. Түрлі түстердің RGB-кодтары дегеніміз не

Сарғыш жасыл түстің RGB-кодын қалай есептеп шығаруға болады

1. Гиперсілтеме қалай құрылады

7. атрибуты мәні ретінде қандай сөз тіркестерін алуға болады

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Сілтемелермен жұмыс жасау

Сілтемелер картасы

Сілтемелер картасын құру

Карта бейнелеулер

Мақсаты: HTML тілінде тегтарды пайдаланып текстік және графикалық сілтемелер жасау.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

Гипермәтіндік сілтемелер.Кескін картасы.

Кескін картасын жасау HTML-ды қолданушылар үшін берілген кескіндердің әр бір

бөліктерімен басқа да құжаттарды сілтеме арқылы байланыстыратын ең қызықты мүмкіндіктерінің бірі болып саналады. Қолданушы кекіннің кез келген бөлігіне тышқан батырмасын шерту арқылы сілтеме бекітілген құжатқа өте алады.

Кескін нұсқаулық картасын қосу үшін IMG тегіне міндетті түрде келесі берілгендерді енгізген жөн:

```
<IMG SRC="url" USEMAP="url
```

```
name">
```

USEMAP параметрі суреттелген кескін картасының орнын нұсқайды. Кескін картасы кескіннің қай бөлігіне қай URL сәйкес келетінін анықтайды.

name параметрі кескін картасының атауын көрсетеді, ал оған сәйкес URL картаның орнын анықтайды. Егерде бізге керек URL болмаса, онда карта берілген құжат ішінен керек атауды іздестіреді.

Кескін картасының анықталу синтаксисін қарастырайық:

```
<MAP NAME="map
```

```
name">
```

```
<AREA
```

```
SHAPE=" shape "
```

```
COORDS="x,y,..."
```

```
HREF=" reference "
```

```
NOHREF
```

```
</MAP>
```

Параметрлері:

```
<MAP NAME="map"
```

name">

Берілген тег картаны бейнелеудегі map

name атауымен анықталады.

```
<AREA...>
```

Кескін аумағын бейнелейді және сәйкесінше оған URL қояды.

Өте қажет бола бермейтін параметр, тек қана кескіннің белгіленгін аумағының формасын береді:

```
default – өз еркімен (көбінесе тіктөртбұрыш)
```

rect

тіктөртбұрыш

circle

дөңгелек

poly

көпбұрышты форма

COORDS

Координаталар бейнеленген аумақтың пикселдер санымен белгіленеді. Тіктөртбұрыш

үшін сол жоғарғы жағы мен оң төменгі жағының төрт координатасы беріледі. Дөңгелек үшін үш координата беріледі.

Көпбұрыш үшін бұрыш сандарының екі еселенген саны беріледі.

Координаттар нөлден басталады. Сондықтан көбінесе 100 де 100 координаты беріледі.

```
<AREA COORDS="0,0,99,99" ...>
```

```
HREF="url"
```

Тышқан батырмасын шерткенде іске қосылатын сілтемені сипаттайды

NOHREF

Берілген аумақтағы сілтемені жоққа шығаратын параметр. Егер де сілтеме HREF

параметрі болмай, өз еркімен режимінде тұрған болса, онда автоматты түрде NOHREF параметрі қосылады. Және де кескіннің бейнеленбеген аумағында да NOHREF параметрі қосылады.

Егер де екі бейнеленген аумақ бір-біріне бағытталса, онда тек қана бірінші бағытталған аумаққа сілтеме қолданылады.

```
</MAP>
```

Берілген тег кескін картасының бейнеленуін тоқтатады.

shape

Бұл атрибут карта мен оның координаталарының белсенді аумағына форма береді,

және мынадай мәндер қабылдауы мүмкін: "circle" coords=X,Y,R, где X,Y,R

дөңгелек ортасы мен радиусының координаталары, "poly" coords=X1,Y1,X2,Y2,X3,Y3..., где X1,Y1,X2,Y2,X3,Y3...

көпбұрыш төбелерінің координаталары, егер көпбұрышымыз төртбұрыш қалпында болса, онда оның тек қана сол жоғарғы жағы мен оң төменгі жағының төрт координатасы беріледі "rect" coords=X1,Y1,X3,Y3.

```
Синтаксис: <AREA " circle " coords= X,Y,R>
```

Кескін картасының мысалы:

map.gif"

```
usemap="
```

supermap

border=

```
name="
```

supermap

```
<AREA shape= circle coords=" 34,32,23 " href=" page1.html " title=" ссылка 1 ">
<AREA shape= poly coords=" 12,110,37,62,72,114 " href=" page2.html " title=" ссылка2">
<AREA shape= rect coords=" 83,44,133,94 " href=" page3.html " title=" ссылка3"></MAP>

2 <BGSOUND> дыбыс элементі.

<BGSOUND> элементі
```

жүктегеннен

кейінгі

фондық

дыбыс шығаруда қолданылады. Оның өзіне меншікті тегі болмай, тек қана атрибуттардан тұруы мүмкін:

Бұл атрибут WAV, AU немесе MIDI форматындағы URL дыбыс файлына нұсқайды..

```
Синтаксис: < bgsound src= URL>
```

loop

Бұл атрибут дыбыс файлының қосылу санын береді. Ол тек қана 1 немесе infinite

үздіксіздікті

қабылдауы

мүмкін..

```
Синтаксис: <BGSOUND loop= мән>
```

Қолданушыға WEB-ты көркем қылып көрсететін негізгі компонент гипермәтіндік сілтемелер болып табылады. Гипермәтіндік сілтемелерді қосқанда, құжаттардың жиынтығы байланысқан және структураланған болады, бұл қолданушыға керекті ақпаратты ыңғайлы және тез алуға мүмкіндік береді. Сілтемелерде стандарттық формат бар, бұл браузерге оларды түсіндіріп беруге және сілтеменің түріне қарай керекті функцияларды (әдістерді шақыру) орындауға мүмкіндік береді. Сілтемелер басқа құжатты, берілген құжаттың арнайы орнын көрсете алады немесе басқа функцияларды орындайды, мысалы, браузермен көрсетілген FTP-протоколы бойынша файлдарды сұрату.

URL рұқсат етілген абсолюттік жол бойынша арнайы орынға көрсете алады немесе рұқсат етілген ағымды жолдағы құжатқа көрсете алады, бұл көбінесе структураланған үлкен WEB- сайттарды құру кезінде қолданылады.

HTML гипертекстік сілтемелерді және HTML-құжаттың ішіндегі желілік сервиске сілтемелерді ұсыну үшін URL-ды (Uniform Resource Locator) қолданады. URL-дың бірінші бөлімі (қос нүктеге дейін) рұқсат етудің әдістерін немесе желілік сервисті суреттейді. URL-дың екінші бөлімі (қос нүктеден кейін) рұқсат етудің әдістеріне байланысты түсіндіруге болады. Әдетте қос нүктеден кейінгі екі тік слэш машинаның атын береді:

method://machine-name/path/foo.html

HTTP протоколды

қолданатын

HYPERLINK "http://www.softexpress.com/"

www.softexpress.com серверінен

HTML-ұжатты

index.html шақыруды келесі мысал көрсетеді:

HYPERLINK "http://www.softexpress.com/index.html"

http://www.softexpress.com/index.html

Uniform Resource Locator-да келесі формат бар:

method://servername:port/pathname

anchor URL-дың бірнеше компонентін өрнектейміз:

METHOD - Берілген URL-ды түсіндіру кезінде орындалатын операцияның аты. Жиі қолданылатын әдістер:

file - локальдық дисктан файлды оқу. Файлдың аты қолданушының локальдық машинасымен түсіндіріледі. Берілген әдіс қолданушының машинасында орналасқан қандай да бір файлдың көрінуі үшін қолданылады.

Мысалы:

file:/home/alex/index.html

қолданыстағы машинадағы /home/alex каталогынан index.html файлын көрсетеді.

http - желідегі WEB-параққа HTTP-протоколды қолдану арқылы кіруді рұқсат етеді. ftp - анонимді FTP-серверден файлдың сұранысы. Мысалы:

HYPERLINK "ftp://hostname/directory/filename"

ftp://hostname/directory/filename

mailto - көрсетілген қолданушы мен хосты бар пошталық сессияны белсенді қылады.

Мысалы:

HYPERLINK "mailto:info

softexpress.com"

mailto:info

softexpress.com

егер браузер электрондық поштаның қосылуын қолдаса, softexpress.com машинасындағы info қолданушыға хабарламаны жіберу сессиясын белсенді қылады. mailto әдісі қос нүктеден кейінгі слэштің көрсетілуін қажет етпейді (әдетте қос нүктеден кейін абоненттің электрондық мекен-жайы келеді).

telnet - telnet қызметіне жүгіну.

news - егер браузер оны қолдаса, хабарлар қызметін шақыру.

Мысалы:

HYPERLINK "news:relcom.www.support"

news:relcom.www.support

SERVERNAME

Машинаның толық желілік атын өрнектейтін міндетті емес параметр. Мысалы:

HYPERLINK "http://www.softexpress.com/"

www.softexpress.com

СофтСервис фирма серверінің толық желілік аты.

Егер сервердің аты көрсетілмесе, онда сілтеме локальдық болып табылады және URL- дағы ары қарай көрсетілген толық жол берілген сілтемесі бар HTML-құжат алынған машинада есептелінеді. Машинаның символдық атының орнына IP-адрес қолданылуы мүмкін, бірақ бұл ішкі желідегі бекітілген локальдық мекен-жайдың қиылысу мүмкіндігінен ұсынылмайды.

WEB-сервер жұмыс жасайтын TCP портының номері. Егер порт көрсетілмесе, онда қалыпты түрде 80 порты қолданылады. Берілген параметр (port) URL-дың басым көбінде қолданылмайды.

Құжатқа URL-ды түсіндіру нәтижесінде шақырылатын бөлек немесе толық жол. Әр түрлі WEB-серверлер құжатқа рұқсат етілген жолды түсіндіру үшін әр түрлі үйлесімділенген. Мысалы, CGI скриптің қолданғанда (орындалатын бағдарламалардың), әдетте олар жолы WEB-сервердің арнайы параметрлерінде жазылған бір немесе бірнеше белгіленген каталогтарда жиналады. Берілген каталогтар үшін URL-да қолданылатын WEB- серверден арнайы логикалық жол бөлінеді. Егер WEB-сервер берілген жолды көрсесе, онда сұралған файл орындалған модуль ретінде түсіндіріледі. Болмаған жағдайда, сұралған файл қарапайым берілгендердің файлы сияқты түсіндіріледі, егер тіпті ол орындалатын модуль болса да.

Мысалы:

HYPERLINK "http://www.softexpress.com/cgi-win/handle.exe"

http://www.softexpress.com/cgi-win/handle.exe

Берілген мысалда HTTP-сервер машинадағы

HYPERLINK "http://www.softexpress.com/"

www.softexpress.com желілік

атымен орналасқан handle.exe аты бар CGI-скрипті шақыруы тиіс. - /cgi-win/ - берілген скрипт жолы шын мәнінде виртуалды жол болып табылады (орындалатын модуль үшін белгіленген сервер болып). Жолды өрнектегенде синтаксис тәрізді UNIX қолданылады, мұнда DOS және Windows-қа қарағанда кері слэштардың орнына тік слэштар қолданылады. Егер машинаның желілік атынан кейін әлбетте құжаттың аты келсе, онда ол жойылған машинаның түпкі каталогында орналасуы керек немесе (жиі болатын) түбір ретінде WEB-сервермен белгіленген каталогта. Егер де URL машинаның желілік атымен аяқталса, онда құжат ретінде аты WEB-сервердің күйге келтіруінде орналасқан жойылған машинаның түпкі каталогынан құжат сұранылады (әдетте бұл index.html).

HTML-құжаттағы сілтеме құрылымы.

Браузер URL-да сілтемені шығару үшін HTML-құжатта URL-ды арнайы тэгтармен белгілеу қажет. Не істейтінін көрсететін HTML синтаксисі келесі:

```
<A HREF="URL"> сілтеме-сияқты-жарқылдайтын-мәтін </A>
```

тәгі сілтеменің суреттеуін ашады, ал тәгі оны жабады. Екі берілген тәгтардың арасында орналасқан кез-келген мәтін арнайы Web-броузер бейнемен жарқылдайды. Әдетте бұл мәтіннің асты сызылған және көк түспен (немесе қолданушының басқа берген түсімен) белгіленген болады. URL-ды белгілейтін мәтін броузермен өрнектелмейді, ал сілтемені белсенді қылғандағы оларға жазылған әрекеттерді орындау үшін ғана қолданылады (әдетте жарқылдайтын немесе асты сызылған мәтінге тышқанмен шерткенде). HTML-құжат сегментінің мысалы:

Қосымша ақпаратты алу үшін:

HYPERLINK "http://www.softexpress.com/index.html"

```
href="http://www.softexpress.com/index.html" СофтСервис компаниясының парағын қара
```

1-мысал. Қатысты сілтемелерді қолдану.

```
<html>

<body>

<a href=images/xxx.jpg> Посмотрите на мою фотографию

</a><br>

<a href=tip.html>Как сделать такое же фото

</body>

</html>
```

Құжаттың ішіндегі нүктелерге сілтемелер.

Сіз арнайы жасырылған маркерлерді қолдана отырып, бір құжаттың ішіндегі әр түрлі бөліктер мен бөлімдерге сілтемелер жасай аласыз. Бұл экран беттерін айналдырмай-ақ құжаттың ішінде бөлімнен бөлімге тез өтуді қамтамасыз етеді.

Сілтемеге шерткенде, броузер сізді құжаттың көрсетілген бөліміне алып барады, ал берілген бөлімнің маркері тұрған жолы (әдетте, бөлімнің бірінші жолы немесе бөлімнің тақырыбы) броузер терезесінің бірінші жолында орналасады (егер берілген жол бұрын броузердің экранында орналаспаса).

Мұндай сілтемені құру үшін келесі қадамдарды орындау қажет: Бөлімнің маркерін құрыңдар. Берілген маркердің синтаксисі келесі:

```
<A NAME="named
```

anchor"> броузердің-бірінші-жолында-өрнектелетін-мәтін Берілген маркерге сілтемені құрыңдар: <A HREF="

```
anchor"> Мәтін </A>
```

Тапсырма

1 тапсырма:

Қолданушы тышқанмен "Раздел 1" жолына шерткенде, броузер лезде 1 бөліміне өтеді.

Қолданушы тышқанмен "Раздел 2" жолына шерткенде, броузер лезде 2 бөліміне өтеді.

Список разделов

```
HYPERLINK "javascript:if(confirm('http://www.softexpress.com/intra/htmlbook/
html.htm%20%20This%20file%20was%20not%20retrieved%20by%20Teleport%20Pro,
```

%20because%20it%20is%20addressed%20on%20a%20domain%20or%20path%20outside%20the%20boundaries%20set%20for%20its%20Starting%20Add
%20%20Do%20you%20want%20to"

blank"

Раздел 1

HYPERLINK "javascript:if(confirm('http://www.soft

Раздел 2

Раздел 1

Текст раздела 1

Раздел 2

Текст раздела 2

2-тапсырма:

Кез-келген жұмыс үстеліндегі текстік документке сілтемелер ұйымдастыр және керісінше. Ұйымдастырылған сілтемелерге түсініктемелер бер.

Бақылау сұрақтары:

1. атрибуты мәні ретінде қандай сөз тіркестерін алуға болады

1. Ішкі сілтемелер дегеніміз не

1. Орнатылған анкерге сілтеме жасау үшін не істеу керек

4. HTML-құжатқа

орналастыру

қандай

қолданылады

Оның атрибуттарын атап шығыңыздар.

1. Сілтемелер картасын құру реті

1. Құжаттың ішіндегі нүктелерге сілтемелер

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық. Алматы, 2011

1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.: Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000. Е. В. Давыдова

1. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Специальная информатика: Уч. пособ. -М.: АСТ-

ПРЕСС: Инфорком-Пресс, 1998.-480с.

1. А. Гончаров. HTML в примерах.

СПб: "Питер", 1997.

1. Лэмонт Вуд. Web-графика. Справочник.

СПб: "Питер", 1998.

1. С. Бейн, Д. Грей. Как сделать красиво в Интернете. Перевод с англ.

СПб: "Символ- Плюс", 1998.

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Сырғымалы жолдарды ұйымдастыру

Мақсаты: HTML тілінде тегтарды пайдаланып сырғымалы жолдарды ұйымдастыру.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

```
<MARQUEE>жүгіртпе жол элементі.  
  
<MARQUEE>элементі құжат бетінде жүгіртпе жолдың құрылуын қамтамасыз етеді.  
  
<MARQUEE атрибуттар> Жолдағы мәтін </MARQUEE>
```

Ол мынадай атрибуттар қолдануы мүмкін:

bgcolor

Бұл атрибут жүгіртпе жол

фонының түсін орнатады.

Синтаксис: <MARQUEE bgcolor="түс">

height

Бұл атрибут жүгіртпе жолдың пиксельдердегі биіктігін орнатады.

Синтаксис: <MARQUEE height=сан>

align

Бұл атрибут жүгіртпе жолдың жоғарғы шеті - top, ортасы- middle немесе төменгі шеті- bottom

арқылы

түзетуді

қамтамасыз

етеді.

Синтаксис: <MARQUEE align= ...>

direction

Бұл атрибут жүгіртпе жолға бағыт береді: left- солға, right-оңға, up-жоғарыға, down-

төменге.

Синтаксис: <MARQUEE direction="...">

behavior

Бұл атрибут жүгіртпе жолдың жылжуын енгізеді, scroll айналдыру немесе slide

айналып келіп тоқтау,немесе alternate бі шеттен екінші шет аралығында қозғалу. Синтаксис: <MARQUEE behavior="...">

hspace

Бұл атрибут жүгіртпе жол пиксельдерінің орналасу санын

береді

Синтаксис: <MARQUEE hspace=сан>

vspace

Бұл атрибут жүгіртпе жолдағы жоғарғы және төменгі бос кеңістік сандарын береді.

Синтаксис: <MARQUEE vspace=сан>

Бұл атрибут жүгіртпе жолға

айналу

береді.

Синтаксис: <MARQUEE loop=сан>

scrollamount

Бұл атрибут жүгіртпе жолға жылдамдық береді, егер мәні 1-ге тең болса, онда ол өте

ақырын

қозғалады,

10-нан

болса,

тезірек

қозғалады. Синтаксис: <MARQUEE scrollamount=сан>

scrolldelay

Бұл атрибут жүгіртпе жолға әр қадам аралығын орнатады.

Синтаксис: <MARQUEE scrolldelay=число>

LOOP -

сырғымалы жолдардың

қайталану санын анықтайтын бүтін сан, INFINITE

(шексіздік) мәнін қабылдауы да мүмкін.

SCROLLAMOUNT

жылжудың

қадамында

мәтіннің

қанша пиксельге жылжитынын анықтайтын бүтін сан.

SCROLLDELAY

екі сырғудың арасындағы интервалды миллисекундпен көрсететін бүтін сан.

WIDTH

экрандағы

сырғымалы жолдың

енін пиксель арқылы анықтайтын бүтін сан, оны пайызбен де (%) көрсетуге болады.

Енді келесі мысалды Блокнотта теріп, 3-2 мысал.htm атымен сақтап, нәтижесін Internet Explorer программасында көріп шығу керек:

```
<HTML> <HEAD> <TITLE> 3-2 мысал </TITLE> </HEAD>

<BODY text=red>

<CENTER>

<H2> Сырғымалы жолдар </H2> <HR>

<H3> <MARQUEE BGCOLOR=
```

yellow

DIRECTION =

SCROLLAMOUNT =

SCROLLDELAY=

WIDTH=

> Бұл бірінші сырғымалы жол

```
</MARQUEE>

<P> <MARQUEE BGCOLOR=
```

DIRECTION =

HEIGHT=30 SCROLLAMOUNT=

SCROLLDELAY=

WIDTH=

```
Бұл екінші сырғымалы жол </MARQUEE> </H3> <HR>

</CENTER>

</BODY>

</HTML>
```

1-Мысал:

Элементтермен

берілген

жүгіртпе

```
жол <MARQUEE height=10 behavior="scroll">ЖОЛ</MARQUEE>
```

2-Мысал:

```
<HTML>

<HEAD><TITLE> Сырғымалы жолды ұйымдастыру </TITLE></HEAD>

<BODY text=red>

<center>

<H2>Сырғымалы жолдар</h2 <HR>

<H3><MARQUEE BGCOLOR=
```

yellow

DIRECTION =

SCROLLAMOUNT=

SCROLLDELAY=

WIDTH=

> Бұл бірінші сырғымалы жол.

```
</MARQUEE>

<MARQUEE BGCOLOR=
```

DIRECTION =

HEIGHT=30 SCROLLAMOUNT=

SCROLLDELAY=

WIDTH=

Бұл екінші сырғымалы жол

```
</MARQUEE></h3><HR>
```

```
</CENTER></BODY>
```

```
</HTML>
```

4 <EMBED> видео элементі.

<EMBED> элементі Netscape тіліне қарағанда HTML тілінде өте жиі кездеседі әрі

танымал. Осыған орай Microsoft компаниясы өз браузерлері арқылы бұған көп көмек жасады. Консорциум W3C HTML 4,0

да көбінесе <OBJECT> дескрипторын қолдануды

ұсынады,

бірақ қолданады.

Web-шебері

көбінесе

```
<EMBED>
```

```
</EMBED> параметрлерін
```

Синтаксис: <EMBED атрибуты></EMBED>

Элемент келесі атрибуттардан тұрады:

height орнатылған объектке вертикальды өлшем береді

width орнатылған объектке горизонтальды өлшем береді

autostart true және false мәндерін қосуға мүмкіндік береді.

loop true және false мәндерінде қайталану санын береді

hidden

мәндерінде

басқару

панелін

жасырады.src

мультимедиялық файлға нұсқайды

pluginspage мультимедиа файлдың ойнауы үшін URL плагиноға нұсқайды

bgcolor объектке фон береді

type мультимедиялық файл типін анықтайды

quality мультимедиялық файл сапасын анықтайды

alt альтернативті мазмұн береді

1-Мысал:

```
<EMBED src="file.swf" menu=true quality=h  
Дыбыстық фрагмент (MIDI форматы) Видео фрагмент (AVIформаты)  
<HTML> <HEAD>  
<TITLE>Дыбыстық және видео фрагменттерінің үлгісі </TITLE>  
</HEAD> <BODY>  
<H1 ALIGN=CENTER >Дыбыстық және видео фрагменттерін web
```

бетіне орналастыру

```
<BR> (
```

It;EMBED

```
gt;тәрі)</H1>  
<p ALIGN= CENTER>  
<TABLE width =100% border=0>  
<TR valign=BOTTOM >  
<TD width =50% align =center><embed src=name1.mid><br>  
</P><P>  
<BR>  
<BR>  
</P> </BODY> </HTML>
```

Тапсырмалар:

1. Алдыңғы бөлімдегі мысалды Блокнот программасында теріп, нәтижесін Internet Explorer

программасы арқылы көріңіздер де, өз қалауларыңыз бойынша өзгерістер енгізіңіздер.

1. Сырғымалы жолдарға құжат құрастырып оны Блокнот программасында теріп, оны 3-2 мысал.htm деп сақтап алып, нәтижесін Internet Explorer программасы арқылы көріңіздер де, келесі өзгерістер енгізіңіздер:

а) сырғымалы жолдардың биіктігін ауыстыру;

ә) бірінші сырғымалы жолдағы мәтін түрін қызылмен, екінші жолдағы мәтін түрін

көкпен бояу;

б) азат жолтан кейінгі көлденең сызықтарды әр түрлі түстерге бояу, оның қалыңдығы мен ұзындығын өз қалауларыңызша өзгерту керек.

3.HTML документ ашылғанда музыка ойнау тиіс.

Физика

математика факультеті

Филология факультеті

және

Шеттілі факультеті

деген сөздерді сырғымалы жолдар бойынша жүргізіп, фондарын және қаріп түстерін әр түрлі бояулармен көрсетіңдер. Сілтемелер жасау арқылы:

А)Өз тобыңның студенттерінің тізімін жазып шығыңыз. Б)Маркерлеу арқылы мамандық аттарын жазып шығыңыз.

Бақылау сұрақтары:

1.Сырғымалы жолдар қалай ұйымдастырылады

1. Суреттік бейнелерді сырғытуға бола ма

1. Сырғымалы жолдар жасау тәгінің қандай атрибуттары бар, олардың мәндері неге тең бола алады

1. Сырғымалы жолды екі бағытқа да кезектестіре отырып жылжытуға бола ма

1. Сырғыту жылдамдығын қалай өзгертеміз

1. Жолды жоғары, төмен сырғытуға бола ма

Зертханалық жұмыс

12-13

Тақырыбы: Фреймдер

Бірнеше құжаттарды бейнелеу

Фреймдерді құру

Беттердің фреймдік берілуі

Мақсаты: HTML тілінде тегтарды пайдаланып фреймдар құру.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

Фреймнің синтаксисы.

HTML тілі браузер терезелерін бірнеше бөліктерге бөлу мүмкіндігін береді және

олардың әрқайсысында жеке web-құжаттар бейнеленеді. Осындай бөліктер фрейм немесе кадр деп аталады. Мұнда әрбір фрейм экрандағы жеке тіктөртбұрышты аймақты алып тұрады. Әр фрейм ішінде бір-бірінен тәуелсіз құжат орналастыра аламыз. Мысалы, экранды екі фреймге бөліп, сол жағына Netscape фирмасының, ал оң жағына Microsoft фирмасының web-сайттарының алғашқы парақтарын шығарып салыстыра отырып көруге болады.

Фреймдер құру тәсілдері

Фреймдер құру үшін <FRAMESET> және <FRAME> тәгтері қолданылады да, мұнда әдеттегідей <BODY> тәгі пайдаланылмайды. <FRAMESET> тәгі браузер терезесіндегі фреймдердің көлемдері мен олардың орналасу тәртібін сипаттайды, <FRAME> тәгінде фреймдердің әрқайсысына шақырылатын құжаттар аттары көрсетіледі. Екі фреймнен тұратын экран құрайтын программа бөлігінен мысал келтірейік:

```
<html> <frameset rows="50%,50%">

<frame src="1 файл.htm"> <frame src="2 файл.htm"> </frameset> </html>
```

1- сурет. Фреймдердің экрандағы көрінісі

Фреймді қолдана отырып, Web-беттегі мүмкіндікті дамыту барысында, сіз сыртқы түрді жақсарты аласыз және ақпараттық жүйе функциясы мен Web-қосымшасы. Әрбір терезе, немесе фрейм мынандай мағынаға ие болады:

- Әрбір фреймде өзінің URL орны бар, басқа тәуелсіз фреймдерге қарағанда қолдана алады.
- Әрбір фреймде өзінің жеке аты бар(параметр NAME), бір фреймнен басқа фреймге көшуге мүмкіндік береді.

Фреймнің өлшемі экранда тышқанның көмегімен өзгере алады(егерде бұл тиымсыз параметр болса). Берілген фрейм қозғалмалы интерфейстік шешім құруға мүмкіндік береді олар мынандай:

Статистикалық информация араласуы, автордың ойы бойынша тұрақты қолданушының көрсетуі бір статистикалық фреймде. Бұл фирманың графикалық логотипы болуы мүмкін, copyright бұл басқарушы батырма.

Статистикалық фреймнің орналастыру Web

құжаты енгізілген. Web

серверде қызықтыратын информация табады. Терезе тапсырысының нәтижесін орналастыру, егерде бір фреймде арнайы тапсырыс болады, ал басқада тапсырыс нәтижесі. Форма типіның

мастер-деталь

Web-қосымшасына орналастыру, база данных да қолданады.

Құжат форматы , фрейм қолданушысы сыртқы формат жәй құжаттан ерекше, тек тега

BODY орнына контейнер FRAMESET қолданады, ішкі HTML-құжатты қарастырады.

```
<HTML>

<HEAD>...</HEAD>

<FRAMESET>...</FRAMESET>

</HTML>
```

Фрейм құжаты специфиттілік түрде HTML-құжаты болады, BODY элементін қарастыра алмайды, қандай да бір ақпараттық жүктемеге сәйкес. Ол тек қана фреймді қарастырады, қандай да бір ақпаратты қарастырады (екі құжтты кейін қарастырамыз).

Ортақ синтаксис фреймді таныстырамыз:

```
<FRAMESET COLS="value" ROWS="value">

<FRAME SRC="url1">

<FRAME...>

... </FRAMESET>
```

Ортақ контейнер FRAMESET бүкіл фреймді қарастырады, экранның бөлінуіне қарай. Сізге экранды вертикальді және бірнеше горизонтальді фреймге бөлуге болады.

Тег FRAME әрбір фреймді әр түрлі қарастырады. Әрбір компонент бірдей қарастырайық. FRAMESET

<FRAMESET

```
COLS="value"
```

```
ROWS="value"
```

Тег <FRAMESET> аяқталу тег <FRAMESET> болады. Әр бір екі тегтың арасында , бұл тег <FRAME>, жалған тег <FRAMESET> және </FRAMESET> және контейнер тегтен

<NOFRAME> және</NOFRAME> екі құжат браузерден орналастырады қолдайтын фрейм және қолдамайтын фреймдер.

Берілген тег екі қарама-қарсы параметр болады: ROWS и COLS. ROWS =

Анықталған-горизонтальді-список

Берілген тег кейбір терезе саның қарастырады, айырылған нүкте.

Әрбір көзқарас сандық мағына береді, терезе пиксельнің өлшемі, процент әр бір өлшем терезе және масштаб терезесімен байланысты. Сандық терезе сандық мағынамен анықталады. Ортақ суммасы биіктігі бүкіл терезе биіктігін қарастырады. Атрибутты ROWS анықтайды бір фрейм, браузер терезесі.

Синтаксистік қолданатын түрінің терезесі:

Жәй сандық мағынаны анықтайды терезеде пиксель биіктігін. Бұл алыс ен жақсы міндет емес терезе биіктігі әр түрлі браузер болады. Егер сіз осындай мақсатты қолдансаңыз онда басқа да араластыруға болады., нәтижесінде 100 процент алсаңыз терезе браузердің қолданушысы.

value%

Өлшемнің мәні 1 ден 100процент. Егерде ортақ суммасы 100 көтерілсе, онда бүкіл

фреймнің суммасы 100 процентке азаяды. Егер сәйкес сумма 100 болса, онда өлшемі көбейеді.

Айта кетсек Value мәні берілген мағынада міндетті емес.Символ қарастырады қалған

орын басқа фреймге ие болады. Егер де екі және бірнеше фрейм бейнелеуі анықталса (Мысалы) қалған бөлшек фреймге бөлінеді. Егер жұлдыз алдында сан тұрса, берілген фреймді анықтайды. Мысалы, бейнелеу 3

, үш фрейм құруға болатынын айтады мынадай өлшемдермен 3/5 бірінші фреймге және 1/5 екінші мен басқасына.

COLS=

анықталған-горизонтальды-список терезесі

Сол сияқты ROWS, бірақ терезені вертикальді және горизонтальді деп бөледі.

Мысалы:

```
<FRAMESET COLS="50,
```

,50">- үш фреймді бейнелейді, екі ден 50 нүкте сол және оң жақ және ішкі бір нүкте.

```
<FRAMESET ROWS="20%,3
```

"> - үш фреймді бейнелейді, біріншісі 20процент пен орын алады экранның үстінде, екіншісі 3/4 қалғаны бірінші фрейм орны (т.е 60 процент терезе площады), ал соңғысы

(т.е 20 процент бүкіл терезе площады

```
<FRAMESET ROWS="
```

```
">- аналогтық мысалға. Теги <FRAMESET> салынған бола алады, т.е. Мысалы:
```

```
<FRAMESET ROWS="50%,50%">
```

```
<FRAMESET COLS="
```

```
</FRAMESET>
```

```
</FRAMESET>
```

Тег FRAME атрибуттары.

<FRAME

```
SRC="url"
```

```
NAME="frame"
```

```
MARGINWIDTH="nw"
```

```
MARGINHEIGHT="nh"
```

```
SCROLLING=yes
```

NORESIZE

Берілген тег фреймнің ішкі контейнерін анықтайды

FRAMESET SRC="url"

URL құжатты бейнелейді, егерде фреймнің ішкі көрінісін анықталса. Егер ол бос фрейм болса.

```
NAME="frame"
```

Берілген параметр фреймнің атын бейнелейді. Фреймнің аты анықталған фрейм

қолдана алады басқа да HTML- құжаты . Аты міндетті түрде символдан басталуы керек. Қарастырылған фрейм басқа да құжатпен қарастырылады атрибут TARGET. MARGINWIDTH="value"

Бұл атрибут қолданылған болатын, егер де құжаттың авторы фреймді бөлгісі келсе. Value мәні пиксель мен анықтайды, ол единицадан кіші бола алмайды. MARGINHEIGHT="value"

Сол да MARGINHEIGHT бірақ жоғарғы және төменгі орын.

```
SCROLLING="yes
```

auto"

Бұл атрибут фреймді қарастыруға мүмкіндік береді. Параметр

yes жолақ фреймде

қайтсе де белгіленеді, параметр по керсінше жолақ айналмасы болмайды. Auto жолақ айналма керек кезінде анықтайды.

NORESIZE

Берілген атрибут фреймнің еш өзгеріссіз құрастыруға мүмкіндік береді. Фреймнің

өлшемі тышқан арқылы өзгертуге болады. Windows. өлшемінің терезесі. NORESIZE берілген мүмкіндікті алып тастайды. Егер де бір фреймде атрибут NORESIZE орнатылса, онда көршілес фреймдерде де өлшемі өзгере алмайды.

NOFRAMES

Берілген тег қолданылады, егер де сіз құжат орнатсаңыз браузер қарастырылады.

Берілген тег ішкі контейнер FRAMESET барлық тег іште орналасқан<NOFRAMES> және</NOFRAMES> браузер мен қарастырылады.

Мысалы

Фреймнің реализациясын сынық терезесін қарастырайық:

```
<FRAMESET ROWS="
<NOFRAMES>
<H1> Сіздің версияңыз WEB– браузер фреймнің ұстамайды
</H1>
</NOFRAMES>
<FRAMESET COLS="65%,35%">
<FRAME SRC="link1.html">
<FRAME SRC="link2.html">
</FRAMESET>
<FRAMESET COLS="
<FRAME SRC="link3.html">
<FRAME SRC="link4.html">
<FRAME SRC="link5.html">
</FRAMESET>
</FRAMESET>
```

Әр бір фрейм жалпы аты болады анықталған параметр NAME бейнелеу фреймі. Сондай-ақ жалпы атрибут TARGET болады, ол қай операцияға жататындығын анықтайды. Берілген атрибут форматы келесі:

```
TARGET="windows
```

name"-Берілген атрибут басқа да тегтермен кездеседі:

TARGET A тегта-Бұл тікелей қолданылатын TARGET . Атрибут TARGET құжаттан басқа фреймге қосылады. Мысалы:

```
<A HREF="mydoc.html" TARGET="Frame1">
```

Фреймге көшу

```
1 </A>
```

TARGET BASE тегта-Бұл өте ыңғайлы сіздің фреймде меню тұр ал басқа да ақпарат енгізілген.

TARGET в теге AREA -Сонымен қатар тег TARGET қосады бейнелеу картасын қосқанда.

Мысалы:

```
<AREA SHAPE="circle"
COORDS="100,100,50"
```

HYPERLINK "http://www.softexpress.com"

```
HREF="http://www.softexpress.com"
TARGET="Frame1">
```

TARGET FORM тегта

Бұл да анықталған формаға қойылады. Берілген параметр формасы құжат қойылған жерде пайда болады.

```
<FORM ACTION="url" TARGET="window
```

name">

Фреймнің қысқартылған аты әрбір мәселені қарастырады. Олар сызу белгісімен басталады. Басқа да фреймнің аты сызу браузермен басталады.

```
TARGET="
```

blank"

Берілген мәнді анықтайды, егер де алынған құжат терезе браузерде қарастырылса.

```
TARGET="
```

Берілген мәнді анықтайды, егер де құжат берілген ссылка да болса. Бұл аты ыңғайлы анықтаған терезе болса тег BASE.

```
TARGET="
```

parent"

Берілген мәнді анықтайды, егер де құжат алынған FRAMESET параметрге тәуелді болса. Егер аналық терезе болмаса берілген аты "self" болады.

```
TARGET="
```

Берілген мәнді анықтайды, егер де құжат фреймге тәуелді болса. Енгізілген параметр фреймі ыңғайлы болып келеді.

Енді бес тордан

алғашқы бағанасы биіктіктері бірдей екі жолдан, ал екінші бағанасы

бірдей үш жолдан тұратын фреймдер тұрғызатын программа бөлігін келтірейік.

```

<frameset cols="50%,50%">

<frameset rows="50%,

"><frame src="1 top.htm"><frame src="2 top.htm">

</frameset>

<frameset rows="33%,33%,

"><frame src="3 top.htm"><frame src="4 top.htm">

<frame src="5 top.htm">

</frameset>

</frameset>

```

Бұл программаның нәтижесі төменде көрсетілген (2-сурет).

2сурет . Бірнеше фреймдердің орналасуы

Әрбір фрейм көлемі, яғни ұзындығы немесе ені абсолютті түрде пиксельмен, экран мөлшерінің пайызымен немесе салыстырмалы і

бүтін сан) түрінде беріледі. Егер екі-үш мән көрсетіліп, олар әр түрлі бірліктерде берілсе, браузер алдымен абсолюттік пиксель түріндегі мәнді тағайындайды, сонан соң қалғандарын пропорционал түрде алады.

белгісі

деген белгімен парапар. Экранды фреймдерге бөлу солдан оңға және жоғарыдан төмен қарай жүргізіледі.

Экранды үш тік орналасқан фреймдерге бөлейік: екіншісінің ені 250 пиксель (мөлшері берілген сурет еніне тең), біріншісі қалған көлемнің 25%-ын, ал үшіншісі

75%-ын алатындай ету үшін мынадай атрибуттар мәнін жазу керек

```
<FRAMESET cols=
```

```
,250,3
```

```
</FRAMESET>
```

Келесі мысалда 2x3 мөлшерлі төртбұрыштар жиынынан тұратын фреймдер жасалады.

```
<frameset rows=
```

```
30%,70%
```

```
cols=
```

```
33%,34%,33%
```

```
</frameset>
```

Келесі мысалда терезе биіктігі 1000 пиксельге тең деп қабылданған. Бірінші фреймге жалпы биіктіктің 30%-ы (300 пиксель) берілген. Екіншісіне

400 пиксель, ал қалған екеуіне

300 пиксель тағайындалған, төртінші фрейм биіктігі
түрінде, үшіншісінің биіктігі
деп анықталған, сондықтан үшінші фреймнің
100, төртінші фреймнің
200 пиксель биіктігі болуы тиіс.

```
<FRAMESET rows=
```

30%, 400,

```
</FRAMESET>
```

Егер бір фреймге абсолюттік мән нақты берілген кезде қалғандарынан белгілі бір көлем артылып қалып, немесе жетпей қалып жататын жағдай туындаса, онда браузер сол қалған фрейм көлемдерін пропорционал күйде көбейтеді немесе азайтады. FRAMESET тәгі бір- бірімен қабаттасып жазыла береді. Келесі мысалда сыртқы FRAMESET терезені үш тең бағаналарға бөледі. Ал ішкі FRAMESET екінші бағананы биіктіктері әр түрлі екі жолға бөліп тұр.

```
<FRAMESET cols=
```

33%,33%,34%

бірінші бағана фреймі ішкі мәліметі

```
<FRAMESET rows=
```

40%,50%

екінші бағанадағы бірінші жол фреймі ішкі мәліметі

екінші бағанадағы екінші жол фреймі ішкі мәліметі..

```
</FRAMESET>
```

үшінші бағана фреймі ішкі мәліметі

```
</FRAMESET>
```

SRC атрибуты фрейм ішіне орналасатын мәтінді анықтайды. Ол фреймнің ішкі мәтіні сыртқы фрейм жазылған құжатта болмауы керек. Мысалы:

```
<FRAMESET cols=
```

33%, 33%, 33%

```
<FRAMESET rows=
```

```
<FRAME src=
```

мазмұны.htm

```
<FRAME src=
```

мазмұны.gif

```
</FRAMESET>
```

```
<FRAME> src=
```

мазмұны.htm

```
<FRAME> src=
```

мазмұны.htm

```
</FRAMESET>
```

Бұл тәгтер жұмысының нәтижесінде төмендегісуреттегідей төртбұрышты фреймдер жиыны экранға шығады (3-сурет).

3-сурет. Фреймдердің тіктөртбұрыш түріндегі көрінісі

1-Мысал шығу фреймнің коды өте күрделі структура.

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE>FRAMES</TITLE>

</HEAD>

<FRAMESET FRAMEBORDER=1 BORDER=2 ROWS=150,

<FRAME SCROLLING="YES" NORESIZE SRC="page1.html" NAME="1">

<FRAMESET FRAMEBORDER=1 BORDER=2 COLS=150,

<FRAME SCROLLING="YES" NORESIZE SRC="page2.html" NAME="2">

<FRAME SCROLLING="YES" NORESIZE SRC="page3.html" NAME="3">

</FRAMESET>

</FRAMESET>

</HTML>
```

2 мысал. Web

парақты екі бөлікке бөліп, екінші бөлімдегі құжат мазмұнын бірінші бөлімдегі сілтеме арқылы ауыстырып отыратын HTML құжатты дайында.

Шешімі: Бірінші құжатта жаттығулар тақырыптарын жазамыз және осы тақырыптарға сілтеме жасаймыз, яғни сілтеме арқылы жаттығу мазмұны жүктеледі.

```
<html>

<body>
```

```
<h2>Жаттығу тақырыптары</h2>

<FONT FACE="KZ Times New Roman" SIZE=4>

<A href=
```

gat1..htm

target =

```
> 1 жаттығу</A>

<A href=
```

gat2..htm

target =

```
> 2 жаттығу</A>

</body>

</html>
```

Жаттығулар

мазмұны gat1..htm, gat2..htm файлдарында сақталады.

Құжатты doc1..htm файлы түрінде сақтаймыз.

Екінші құжатты мына үлгіде дайындаймыз:

```
<html>

<body>

<h2> Құжаттар алмасуы </h2> Құжат мазмұны өзгеріп отырады.

</body>

</html>
```

Құжатты doc2. файлы түрінде сақтаймыз. Фрейм қолданылған құжат мазмұны:

```
<html>

<head><title>Фреймдер</ title>

</head>

<h2>Фреймдерді қолдану</h2>
```

<Frameset

```
<frame src=
```

doc1..htm

```
<frame src=
```

doc2.htm

name=

```
</Frameset>
```

```
</html>
```

Тапсырма

1 тапсырма:

Терезені үш фреймға бөлу керек : 1 терезе 25%, 2 терезе 25%, 3 терезе 25%.

2 тапсырма

Экранды вертикальді және бірнеше горизонтальді фреймге бөлуге керек және оларды бар файлдарды толтыру қажет.

3 тапсырма

Web-параққа кез келген сурет арқылы аудио немесе видео файлға сілтеме орнатыңыздар

Web-парақты әр түрлі фреймдерге бөліңіздер

4-тапсырма

1. Оқытушы ұсынған тақырып бойынша (

Біздің топ

Туған жерім - Темір

Біздің

мақтанышымыз

мамандығымды сүйемін

, т.б.)

фреймдерді қолдана отырып Web-парақтың негізгі интерфейсін құрыңыз.

1. Негізгі бетте (жоғарыда көрсетілген

тақырып бойынша) екінші бөлімдегі құжат мазмұнын бірінші бөлімдегі сілтеме арқылы басқаруды ұйымдастырыңыз.

1. Өзіңіз туралы мәліметті ішкіфрейм түрінде көрсетіңіз.

1. Frame1.html файлын ашып, FRAMESET тәгі арқылы броузер терезесін 5-суреттегідей кадрларға бөліңіздер.

5-сурет

5.Index.html деген файл ашып, терезені төрт фреймге бөліңіздер (екі жол және екі бағана), оларға алдын ала ішіне HTML тәгтерімен толықтырылған мәлімет жазылған мынадай файл- дардың мәліметін орналастырыңыздар: list.html, table.html, image.html және first.html. Одан кейін:

а) list.html файлы орналасқан фреймде міндетті түрде жылжу жолақтары болатын болсын;

ә) table.html файлы орналасқан фреймнің мөлшерін өзгермейтін (NORESIZE) етіңіздер;

б) first.html файлын былай етіп өзгерту керек: image.html файлына жасалған сілтемені таңдағанда, ол first.html файлы тұрған фреймге жүктелетін болсын;

в) image.html файлындағы first.html файлына арналған сурет түріндегі сілтемені шерткенде, first.html файлы жаңа терезеде ашылатын болсын.

Бақылау сұрақтары

1.Фреймдер дегеніміз не

Көлденең орналасқан фреймдер қалай жасалады

Тік орналасқан фреймдер ше

2.<FRAMESET> тегінің атрибуттары қандай

1. Бір фрейм ішінде орналасатын web-парақ аты қалай көрсетіледі

4.<FRAME> тегінің қандай атрибуттары болады

Олардың атқаратын қызметі қандай

5.Аты көрсетілген фреймге қалай сілтеме жасауға болады

6.Фреймдер шекаралық сызықтарының түсін қалай өзгертеді

1. TARGET атрибуты қандай қызмет атқарады

Ол қандай тәгпен бірге орналасады

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық.Алматы,2011

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.:Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000.Е. В. Давыдова

1. А. Гончаров. HTML в примерах.

СПб: "Питер", 1997.

1. Лэмонт Вуд. Web-графика. Справочник.

СПб: "Питер", 1998.

1. С. Бейн, Д. Грей. Как сделать красиво в Интернете. Перевод с англ.

СПб:"Символ-Плюс", 1998.

Зертханалық жұмыс

14-15

Тақырыбы: Формалар

Форманың белгіленуі <Form> тегі және оның атрибуттары

Форма элементтерінің түрлері және олардың типтері

Формаларды құру

Формаларды қолдану

Мақсаты: HTML тілінде тегтарды пайдаланып фреймдар құру.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

1. Формадағы деректерді беру әдісі.

HTML формалары web-құжат жариялаушылар мен оқырмандар арасында ақпарат

алмасуға мүмкіндік жасайды. Бұған дейін біз web-құжаттарды тек экранға шығару әдістерін талқылап келген болсақ, енді, керісінше оларға мәлімет енгізу әрекеттерін қарастырамыз. Формалар арқылы тұтынушыдан жалпы мәтін түрінде ақпарат сұрап алуға, "иә/жоқ" деген жауаптың бірін таңдауға немесе бірнеше жолдың біріне тоқтауға болады.

Формаларды әр түрлі мақсаттарда қолдану мүмкіндігі бар. Мысал ретінде, сайтқа кірген оқырмандардың ол туралы өз пікірлерін формаға енгізуі туралы айтуға болады, жалпы HTML формаларын пайдалану аймағы алуан түрлі болып келеді.

2. <FORM> тәгі

Әрбір форма осы тәгпен басталады. Оның қолданылатын форманы өңдеу программасын (скрипт) және мәліметтерді жөнелту әдісін көрсететін екі атрибутын анықтап алу қажет.

1-кесте. FORM> тәгінің атрибуттары

Атрибуты

Атқаратын қызметі

ACTION

Форма мәліметтерін қабылдап алып, оны өңдейтін URL-ды анықтайды. Егер

бұл атрибут анықталмаса, онда мәліметтер форма орналасқан web-парақ адресіне жіберіледі

METHOD

Форманы өңдеу программасына (скрипт)

қалайша ақпарат жөнелтілетінін көрсетеді. Әдетте, оның мәні POST болады, мұндайда форма мәліметі URL-дан бөлек жеке жөнелтіледі. Ал оның мәні GET болса, онда мәлімет URL-мен бірге жіберіледі

Мысал:

```
<FORM METHOD="post" ACTION="/cgi-bin/comment
```

```
script">
```

```
</FORM>
```

Бұл мысалда браузерге мынадай нұсқау берілген: толтырылған форманы post әдісін қолдана отырып жөнелтіп, оны web-құжат орналасқан сервердің cgi-bin каталогында орналасқан comment

script скрипті көмегімен өңдеу керек екендігі көрсетілген. Бір web- парақта орналасатын формалар саны шектелмейді, бірақ бір форманың екінші бір форманың ішіне кіріп кетпеуін қадағалап отыру керек.

2.1. Форма жасау тәгтері

HTML тілінде формадағы әр түрлі

өріс типтерін

жасау үшін <TEXTAREA>,

<SELECT> және <INPUT> сияқты үш түрлі тэг қолданылады. Олардың кез келген саны

<FORM> ... </FORM> тәрізді қосарланған тәгтер ішінде, яғни контейнерде орналаса алады. Төмендегі кестеде солардың қысқаша сипаттамалары көрсетілген, кейінірек олар толық қарастырылады.

2-кесте. Тәгтердің қысқаша сипаттамалары

Атқаратын қызметі

<TEXTAREA>

Кез келген тұтынушы бірнеше жолдан тұратын мәтіндік ақпарат енгізе

алатын өрісті анықтайды

<INPUT>

Мәлімет енгізудің кейбір өзге түрлерін: бір жол мәтін енгізу,

жалаушаларды көтеріп қою және түсіру (check boxes), ажыратып қосқышты таңдау (radio buttons) және мәліметтерді жөнелтуге немесе форманы тазартуға арналған батырманы басу сияқты әрекеттерді орындауды қамтамасыз етеді

<SELECT>

Тұтынушыға жылжымалы жолағы бар терезедегі немесе суырылып

шығатын меню ішіндегі бір жолды таңдау мүмкіндігін береді

Шыққан мәнді қайтаратын арнайы форманы толтыратын, кейбір WWW browser қолданушыға өзінің WWW-серверінде кейбір әрекеттерді орындауға рұқсат етеді. WEB- броузер формамен жұмыс істегенде енгізу өрісі checkboxes, radiobuttons, түсетін меню, айналдыратын тізімдер, батырмалар және тағы с.с арнайы GUI экрандық элементтен құралады. Қолданушы форманы толтырып "Подтверждение" (SUBMIT

құжаттың суреттеуі бойынша шақырылатын арнайы батырма түрі), ақпарат, формаға пайдаланушымен енгізілген HTTP-серверге өңдеу үшін және басқа бағдарламалармен алмасу үшін жіберіледі, сервер арқылы CGI (Common Gateway Interface) интерфейсімен жұмыс жасайды.

Сіз форманы суреттеген кезде берілгендерді енгізудің әрбір элементі <INPUT> тегін қолданады. Қолданушы берілгендерді форманың элементіне орналастырған кезде, ақпарат берілген элементтің VALUE бөлімінде енгізіледі.

Барлық формалар <FORM> тегінен басталады және </FORM> тегімен аяқталады.

<FORM METHOD="get

post" ACTION="URL">

Элементы

другие

элементы

HTML </FORM>

METHOD - Формадағы деректерді беру әдісі. Әдістің қолданылуына байланысты нәтижелерді формаға деректер түрінде берудің екі жолы бар:

GET: Формадағы мәлімет форма тақырыпшасында көрсетілген URL соңына қосылады. CGI-бағдарламасы (CGI-скрипт) формадан QUERY

STRING өзгеру ортасы параметрі түрінде деректерді алады. GET әдісі қолдануға ұсынылмайды.

POST: Берілген әдіс URL-ға жүгінгенде форма туралы барлық мәліметті береді. CGI- бағдарламасы мәліметтерді формадан қалыпты енгізе алады. Сервер қалыпты енгізуге деректерді жіберіп болғаны туралы хабар жіберілмейді; оның орнына оқылуға керек деректерді анықтау үшін CONTENT

LENGTH өзгеру ортасы қолданылады. Берілген әдіс қолдануға ұсынылады.

ACTION

ACTION форманы өңдеу үшін шақырылатын URL-ды сипаттайды. URL берілгендерді әрқашан берілген форманы талқылайтын CGI- бағдарламаға сілтемелейді.

<TEXTAREA> тегі қолданушыға бірнеше жолдан тұратын ақпаратты енгізу үшін қолданылады (еркін мәтін). <TEXTAREA> тегінің қолданылуына мысал:

```
<TEXTAREA NAME="address" ROWS=10 COLS=50>
```

Москва, Дмитровское шоссе, д.9Б, офис 448

```
</TEXTAREA>
```

<TEXTAREA> тегінің ішінде қолданылатын атрибуттар енгізілетін мәннің атын және сыртқы келбетін суреттейді. </TEXTAREA> тегі ең басында енгізу өрістері бос болған кездің өзінде қажет болады. Атрибуттардың мағынасы:

NAME

енгізу өрісінің аты

ROWS

символмен берілген енгізу өрісінің биіктігі

COLS

енгізу өрісінің ені символмен

Егерде сіз енгізу өрісінде өсуі бойынша қандай да бір мәтін берілгенін қалаған болаңыз, онда оны <TEXTAREA>және </TEXTAREA> тегтарының арасына орналастыру қажет.

<INPUT> тегі мәтіннің бір жолын немесе бір сөзін енгізу үшін қолданылады. Тег атрибуттары:

CHECKED - CHECKBOX немесе RADIOBUTTON таңдалатынын білдіреді.

MAXLENGTH

Пайдаланушылар енгізу өрісіне қолдана алатын символдар санын анықтайды. Рұқсат етілетін символдардың саны өскен кезде браузер жаңа символ енгізуді дыбыстық сигналмен жүргізуге талпынып оның енгізілуіне рұқсат етпейді. SIZE атрибутымен шатыстырмау қажет. Егер MAXLENGTH атрибуты SIZE атрибутынан артық болса, онда өрісте скроллинг пайда болады. MAXLENGTH по умолчанию бойынша мағынасы шексіздікке тең.

NAME

енгізу өрісінің аты. Берілген ат өрістің осы өріске пайдаланушылармен енгізілген мәліметтерді сіз ала алатын ерекше идентификаторы ретінде қолданылады.

символмен берілген экрандағы енгізу өрісінің визуалды өлшемі.

SRC

URL суретке сілтемелеуші (IMAGE атрибутымен бірігіп қолданылады).

TYPE

енгізу өрісінің типін білдіреді. По умолчанию бойынша бұл мәтіннің бір жолының қарапайым енгізу өрісі. Қалған типтер анық көсетілуі қажет:

CHECKBOX

Қарапайым логикалық мәндерде (BOOLEAN) қолданылады. Шақырылған CGI-бағдарламаға берілетін, ON немесе OFF мәндерін қабылдай алатын, берілген өріс атымен ассоциированное мән.

HIDDEN

Берілген типтің өрісі браузермен сипатталмайды және пайдаланушыға кему ретінің мәні бойынша берілгендерді өзгертуге рұқсат етпейді. Бұл өріс CGI-бағдарламаға статикалық ақпараттарды, ID пайдаланушыларды, парольдарды және бақа да ақпараттармен алмасуға қолданылады.

Берілген өріс типі сізге графикалық бейнені өріс атымен байланыстыруға рұқсат етеді. Тышқанның көмегімен суреттің кез келген жеріне басатын болсақ, дереу ұқсас CGI- бағдарлама шақырылады. NAME ауысуына меншіктелген мән мынадай түрде көрінеді- екі жаңа ауысу құрылады: біріншісі NAME өрісінде атының соңында .x енгізуді сипаттауды білдіретін өріс аты. Бұл ауысуға X-пиксельмен сипатталатын нүкте координатасы енгізіледі. (координат басы ретінде суреттің жоғарғы бұрышын есептеу), ал қарама қарсы атпен аталатын NAME өрісінің соңында .y енгізуді сипаттайтын өріс аты Y- координатаны білдіреді. VALUE атрибутының барлық мәндері қабылданбайды. Суреттің бейнелеуі SRC атрибуты арқылы пайда болады және синтаксисі бойынша тегімен сәйкес келеді.

PASSWORD

TEXT атрибуты сияқты, бірақ пайдаланушымен енгізілген мәндер браузермен экранда көрінбейді.

Берілген атрибут бірнеше альтернативтерден бір мән шығаруға

мүмкіндік береді.

Альтернативтерді құру үшін сізге TYPE="RADIO" атрибутымен бірнеше енгізу өрістерін құру қажет. Ол өрістер VALUE атрибутының әр түрлі

мәндерімен, бірақ NAME атрибутының бірдей мәндерімен болуға тиіс. В CGI-бағдарламаға NAME=VALUE типінің мәні жіберіледі. VALUE атрибуты дәл қазіргі уақытта таңдалған (белсенді) VALUE атрибутының мәнін қабылдайды. RADIO енгізу өрісінің типінің біреуін таңдаған кезде қалған барлық енгізу өрістері сол атпен (NAME атрибуты) автоматты түрде экранда таңдалмаған болады.

Берілген тип басқан кезде форманың барлық өрістері мәнге ие болатын, олар үшін кему реті бойынша суреттелетін батырманы білдіреді.

SUBMIT

Берілген тип басқан кезде форманың бөлімінде бейнеленген CGI-бағдарлама (немесе URL) шақырылатын

батырма. Атрибут VALUE

атрибуты батырмада көрінетін жолды бейнелей алады.

Берілген енгізу өрісінің типі біржолдық енгізу өрісін сипаттайды. MAXLENGTH және SIZE атрибуттарын енгізіліп жатқан мәнің максималды ұзындығын символмен анықтауға және экрандағы енгізу өрісінің өлшемін анықтауға қолданыңыз. (кему реті бойынша 20символ қолданылады).

VALUE - өріске мәнді кему ретібойынша қосадынемесеRADIO (RADIO типі үшін берілген атрибут міндетті түрде қажет) типі қолданылған кезде таңдалатын мән.

Формадағы таңдау менюінде интерфейстің LISTBOX атты элементі қолданылады. Форма үшін таңдау менюінің үш түрлі типті тегі болады:

Select

пайдаланушы мәнің орнатылған тізімінің ішінен OPTION тегтарымен берілген бір мәнді таңдайды. Берілген түр түсетін LISTBOX сияқты суреттейді.

Select single

Select сияқты, бірақ пайдаланушы экранда таңдаудың үш элементін қатар көреді. Егер де олар көп болса, онда автоматты вертикалды скроллинг пайда болады.

Select multiple

LISTBOX-тан бірнеше элементті таңдауға рұқсат етеді.

Мысал:

```
<html><body> <form>  
  
<table border=1 cellpadding=0 cellspacing=0 bgcolor=
```

DFD9BB>

```
<tr> <td>Сатып алушы</td>  
  
<td><input  
  
type=text name=Сатып  
  
size=30 value="Сатов Арман Қуандықұлы"><br></td>  
  
</tr> <tr> <td>Электрондық адрес</td>
```

HYPERLINK "mailto:satov

mail.ru"

```
<td><input  
  
type=text name=email value="satov  
  
mail.ru"></td>  
  
</tr> </table></form></body></html>
```

Нәтижесі:

2 SELECT тегі.

SELECT тегі қолданушыға орнатылған мәндер тізімінен мәнді таңдауға мүмкіндік береді. Әдетте ол түсетін менюмен көрсетілген.

SELECT тегі <SELECT> старттық тегі мен аяқтаушы </SELECT> тегтарының арасында бір немесе бірнеше параметрлерге ие. Кему ретінде бірінші элемент таңдау жолында көрсетіледі. <SELECT> тегінің мысалы:

```
<FORM>
```

```
<SELECT NAME=group>
```

```
<OPTION> AT 386
```

```
<OPTION> AT 486
```

```
<OPTION> AT 586
```

```
</SELECT>
```

```
</FORM> SELECT SINGLE
```

```
SELECT SINGLE тері
```

бұл Select-ке ұқсас, бірақ қолданушы экранда бір уақытта бірнеше таңдау элементін көреді (үшеу кему реті бойынша). Егер де олар көп болса, онда

автоматты вертикалды скроллинг пайда болады. Бір уақытта көрінетін элементтердің саны

SIZE атрибутымен анықталады. Мысал:

```
<FORM>

<SELECT SINGLE NAME=group SIZE=4>

<OPTION> AT 386

<OPTION> AT 486

<OPTION> AT 586

<OPTIONS> Pentium PRO

</SELECT>

</FORM>

SELECT MULTIPLE тері SELECT SINGLE теріне ұқсас, бірақ бұнда қолданушы бір уақытта біреуден көп тізім элементін таңдай алады. SIZE атрибуты экранда бір уақытта көрінетін элементтердің санын анықтайды. MULTIPLE атрибуты
```

бір уақытта таңдалған элементтердің максималды саны. Мысалы:

```
<FORM>

<SELECT SINGLE NAME=group SIZE=4 MULTIPLE=2>

<OPTION> AT 386

<OPTION> AT 486

<OPTION> AT 586

<OPTIONS> Pentium PRO

</SELECT>

</FORM>
```

Егер бір уақытта бірнеше мән таңдалған болса, онда серверге таңдалғанға сәйкес келетін NAME=VALUE бірдей мәнмен NAME, әр түрлі мәнмен VALUE параметрлер саны жіберіледі.

3 ФОРМАНЫҢ КӨМЕГІМЕН ФАЙЛДАРДЫ ЖІБЕРУ.

Формаларды кішкене ақпараттық хабарларды жіберу үшін ғана емес, сонымен қатар файлдарды жіберу үшін де қолдануға болады. Мысалы:

```
<FORM ENCTYPE="multipart/form-data" ACTION="url" METHOD=POST>

Отправитьданныйфайл: <INPUT NAME="userfile" TYPE="file">
```

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Отправить файл">

</FORM>
```

Начало формы

Берілген файлды жіберу:

Синтаксис:

HYPERLINK "mailto:mailto:имя

домен.ru"

```
<FORM action="mailto:имя
subject="Comment from Home Page" method="post" enctype="text/plain">

<br>Комментарии:<br>
<TEXTAREA type="text" NAME="комментарий" ROWS=5 COLS=50></TEXTAREA><br>
Имя:<br> <INPUT type="text" NAME="имя" SIZE="57"><br>
E-mail:<br> <INPUT type="text" name="e-mail" size="52" maxlength="360"><br>
<INPUT type="reset" VALUE=Сброс>

<INPUT type=SUBMIT VALUE=Послать> </FORM>
```

Мысал:

<INPUT> элементі барлық элементтер формасына базалық болып табылады. Ол батырма формасына, графикалық суретке, жалауға, қосылғышқа, парольға және мәтіндік жолға кіру үшін қолданылады. Сыртқы формаларының айырмашылықтарына қарамастан олардың бәрі CGI сценарийін, аты: белгіні жібереді. Элемент type сияқты 8 атрибутты.

Бір жолды мәтіндік өріс, ақпаратты енізу үшін қолданылады. Бұны басқа форма элементтеріне енгізуге болмайды. Мұнда есімдер, мекен

жайлар, телефондар, хобби, әртүрлі типті жазбалар енгізіледі. Элементтің атрибуттары болуы мүмкін.

O maxlength. Символдарға енгізілетін белгілерге максималды ұзындық беріледі.

O size.Символмен берілетін өрісте максималды ұзындық.

O value. Өзгертуге келетін қалыпты белгі береді.

Синтаксис: <INPUT

```
type="TEXT"

name="Hobby" maxlength="35" size="20"

value="Shopping">
```

Енгізілетін символдардың орнына жұлдызшалар шығатын бір жолды өріс:

O maxlength. Символдарға енгізілетін белгілерге максималды ұзындық беріледі.

O size. Символмен берілетін өрісте максималды ұзындық

O value. Өзгертуге келетін қалыпты белгі береді.

```
Синтаксис: <INPUT type="PASSWORD" name="PASSWORD
```

BOX" maxlength="35"

```
size="20">
```

HIDDEN

Енгізуде ақпаратты тжасыратын тағы бір типі. Қолданушымен өзгермей, сценариге ақпаратты жіберуге мүмкіндік береді. CGI

дің кейбір программалары жасырын өрісті, ақпаратты бір беттен басқаға жіберу үшін қолданылады, мысалы, аты немесе нөмірі. Бұл қолданушының жұмысын жеңілдетіледі, оны қайталамалы енгізуден құтылдырады. Мысалы, файлдыHTML шығу кодымен ссылакалау үшін келесі қолданылады.

```
<INPUT type="HIDDEN" name="file" value="anyfile.html">
```

CHECKBOX

Жалаушалар қолданушыға бір жауап арқылы жауап беруге мүмкіндік береді: ия/жоқ

шын/жалған үлкен/кіші және тағы басқа. Крест немесе құсша түрінде болады. Элементтің атрибуттры болуы мүмкін:

o checked. Жалаушаның бастапқы статусын береді.

O value. Өзгертуге келетін, қалыпты белгі береді.

```
Синтаксис: <INPUT type="checkbox" name="send  
mail" value="yes" checked>
```

Мысал:

Қосылғыштары жалаушаға ұқсас, олардың айырмашылықтары тек қана

функционалды кең таңдау мүмкіндігінде. Қосылғыштар тобында тек біреуі ғана таңдалады. Өрбір қосылғышқа бөлек INPUT элементі сілтеледі. Мысал:

```
Visa<INPUT type="radio" name="payment  
type" value="visa"> Mastercard<INPUT type="radio" name="payment  
type" value="mastercard"> American Express <INPUT type="radio" name="payment  
type" value="AmEx" checked>
```

Visa Mastercard American Express

SUBMIT

Егер бұл батырманы шертсек, <FORM> элементінде action атрибутымен берілген

сценари формасының құрамы ссылақаға жіберіледі. Синтаксис:

```
<FORM method="get" или "post"
```

HYPERLINK "mailto:mailto:name

domen.ru"

```
action="mailto:name
```

domen.ru"

```
<INPUT type="submit" value="послать"></FORM>
```

Бұл батырма, қалыпты берілген белгілерді қайта құру үшін қолданылады. Егер

қалыпты белгі қарастырылмаса, онда ол нөлденеді. Батырма ені басқа элементтерге байланысты

өзгеруі

мүмкін.

атрибуты

Синтаксис:

<INPUT

```
type="reset"
```

```
value="
```

очистка

IMAGE

SUBMIT батырмасына ұқсас, бірақ батырма орнына сурет қолданылады.

Артықшылықтарының бірі, шерту координатасын қолданушыға жіберу мүмкіндігі болып табылады. Ол бізге сурет картасынқұрастыруға мүмкіндік береді. Элементтің атрибуттары бар:

src. URL сурет файлын береді

align. TOP, MIDDLE және BOTTOM белгілері көмегімен мәтінге байланысты

суретті түзелтеді.

name. Координаталарымен бірге сценари жіберілетін картаның атын береді.

```
Синтаксис: <INPUT type="image" src="кнопка.gif">
```

BUTTON

Басқа батырманы құрайды. Қолданушы браузерлері value атрибут белгісін

```
файлдың берілген аты деп қолдана алады. Синтаксис: <INPUT type="button" value="кнопка">
```

FILE

Файлды таңдау үшін басқаратын элемент шығарады.

```
Синтаксис: <INPUT type="file">
```

ACCESSKEY

Басқан кезде өріс өңделетін батырма белгіленеді.

```
Синтаксис: <INPUT accesskey="a">
```

Мысал: Alt

а басыңыз:

Ссылка атын береді.

```
Синтаксис: <INPUT id="имя">
```

SIZE

Элементтің енің пиксельдермен береді.

```
Синтаксис: <INPUT size="число">
```

DISABLED

Өрістің құрамын немесе батырма күйін өзгерту мүмкіндігін сөндіреді.

```
Синтаксис: <INPUT disabled">
```

Мысал: Shopping

```
<TEXTAREA> элементі.
```

```
<TEXTAREA>элементі. Бұл элементтің көмегімен енгізу және мәтінді қарау облысын
```

құрайды. Форманың құрамында қолданбауы мүмкін, айналдыру жолағы көмегімен енгізу облысын үнемдеуге болады.

Атрибуттары бар:

name. Негізгі сөз сценари оның құрамына жолығуына арналады.

rows. Жол облысының биіктігін береді.

cols. Символдар облысында енің береді.

```
<SELECT> элементі.
```

```
<SELECT>элементі
```

ашылатын

немесе

элемент

формасын

```
мүмкін.<OPTION> кірілген тегі және атрибуттары бар:
```

name. Атын береді.

size. Бір уақытта экранға шығатын максималды элементтер тізімін береді.

multiple. Бір уақытта бірнеше белгілерді таңдауға мүмкіндік береді.

<OPTIONS> элементі.

Ал <OPTIONS> элементі <SELECT> менюі таңдай алатын нұсқалар ұсынады. Синтаксис: <OPTION value="n" selected>значение

атрибуттары бар:

selected. Бастапқы таңдалған сөзді белгілейді.

value. Сценариге таңдалған сөз белгісін береді. Мысал:

```
<H3>Выберинужное</H3>

<SELECT multiple>

<OPTION value=a>Первый</OPTION>

<OPTION value=b>Второй</OPTION>

<OPTION value=c>Третий</OPTION>

<OPTION value=d>Четвертый</OPTION>

</SELECT>
```

Керектіні таңда

Мысал:

```
<SELECT size=1>

<OPTION selected value=1>Выберите:</OPTION>

<OPTION value=2>Первый</OPTION>

<OPTION value=3>Второй</OPTION>

<OPTION value=4>Третий</OPTION>

<OPTION value=5>Четвертый</OPTION>

</SELECT>

<OPTGROUP> элементі.

<OPTGROUP>элементі <SELECT> тегі

ішіндегі <OPTION>элементінің логикалық
```

топтастыруға қолданылады. Label атрибуты бар: Синтаксис:

```
<SELECT size=1>

<OPTGROUP label="Первая группа">

<OPTION selected value=1>Выберите:</OPTION>

<OPTION value=2>Первый</OPTION>

<OPTION value=3>Второй</OPTION>
```

```
</OPTGROUP>

<OPTGROUP label="Вторая группа">

<OPTION value=4>Третий</OPTION>

<OPTION value=5>Четвертый</OPTION>

</OPTGROUP>

</SELECT>

<LABEL> элементі.
```

<LABEL> элементі ақпараттағы альтернативті тапсырма үшін, басқарылатын форма өрісі үшін қолданылады. For атрибутын ұстанады, ол <LABEL> элементін басқа форма элементімен байланыстырады, ал for атрибут басқарылатын элемент байланысқан id атрибутының белгісімен сәйкес келуі керек.

Тапсырма

1 тапсырма:

Бақылау сұрақтары

1. Формадағы деректерді беру әдісі

2. SELECT тегі

1. Форманың көмегімен файлдарды жіберу

1. Формалардың атқаратын қызметі, орындалу тәгі және атрибуттары.

1. <TEXTAREA>, <SELECT>, <INPUT><OPTION> тәгтерінің қызметі мен атрибуттары және олардың мүмкін мәндері.

1. Батырманы қалай жасауға болады

Қосқышты ше

1. Енгізілген мәліметтерді тазалау қалай орындалады

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық. Алматы, 2011

1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.: Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000. Е. В. Давыдова

1. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Специальная информатика: Уч. пособ. -М.: АСТ-

ПРЕСС: Инфорком-Пресс, 1998.-480с.

1. А. Гончаров. HTML в примерах.

СПб: "Питер", 1997.

1. Лэмонт Вуд. Web-графика. Справочник.

СПб: "Питер", 1998.

1. С. Бейн, Д. Грей. Как сделать красиво в Интернете. Перевод с англ.

СПб: "Символ- Плюс", 1998.

Зертханалық жұмыс

16-17

Тақырыбы: HTML-де CSS-ті қолдану технологиялар

CSS стилінің каскадты кестелері

Тұрғызылған стильдік безендірулер, style атрибуты

Стильдердің сатылы кестелері

Жеке бір тэг үшін жазылған стиль

Мақсаты: HTML тілінде CSS-ті қолдану технологияларын білу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

Cascading Style Sheets (Стильдердің сатылы кестелері)

гипермәтіндік

мәліметтер мазмұнын олардың экрандағы бейнелену формасынан бөліп орындауға мүмкіндік беретін құрал болып табылады.

Қазіргі WWW-сайттарын безендіруді стильдердің сатылы кестелерінсіз көзге елестету қиын. Стильдердің сатылы кестелері мынадай мүмкіндіктер береді:

WWW-парағын безендіруді оның мазмұнынан бөліп тәуелсіз орындау;

Стандартты HTML тілі мүмкіндіктерін түбегейлі түрде кеңейту;

CSS технологиясы, мысалы, объектілерді абсолюттік орналастыру ісін орындай алады, яғни объектілерді экранға нақты координаталар арқылы қажетті орынға шығаруға болады. Мұндағы объектілік модельдің координатасын программада өзгерту экрандағы сол элементтің орнын ауыстыра алады. Олардың ара қашықтықтарын өзімізге ыңғайлы болып табылатын өлшемдердің бірі - мм, см немесе дюйм, пункт арқылы беруге де болады. CSS сценарийлермен қосыла отырып, гипермәтіндік парақтарды кәсіби программаларда жасалған мультимедиялық өнімдерден айнымайтын динамикалық әрі интерактивті деңгейде көрсетуге мүмкіндік береді.

Скриптер

немесе

сценарийлер

гипер-мәтіндерді түрлендіре алатын арнайы программалау тілінде жазылған программалық кодтар. JavaScript

кодтарын HTML- мәтіндеріне енгізе отырып, құжаттарды түрлендіре алатын, көпшілікке арналған тіл. Сценарийлер енгізілген CSS статикалық HTML-тілін динамикалық жаңа күйге келтіретін қосымша мүмкіндіктер жиыны.

CSS арқылы HTML-тілінің экрандағы элементтерді бейнелеудің көптеген тәсілдеріне жауапты тәгтер мен олардың атрибуттарын алып тастау жолымен файлдың жалпы көлемін кішірейте аламыз (мысалы, мынадай тәгтер: , <center>, , <i>, <s>,

<U> т. б. ; атрибуттар: align, color, bgcolor, size, width, height, т. с. с.);

HTML тілінің тәгтері мен атрибуттарына қарағанда, CSS кестелері сайттың сыртқы түрін басқарудың жеңіл тәсілдерін береді;

бір файлдағы стиль сипаттамаларын өзгерту арқылы жүздеген гипермәтіндік парақтардың сыртқы түрлерін бірден өзгерте аламыз.

Стильді бір тәгтің параметрлері ішіне жазуға болады. Ол үшін BODY ішіндегі кез келген тәгке (BODY тәгіне де) STYLE атрибуты қолданылады. Бұларды "инлайндық" стиль кестелері деп атайды.

STYLE атрибуты арқылы

- Жеке тәг стилі;
- Жеке HTML-файлы стилі;
- Бірнеше HTML-файлдарына арналған стиль;
- Аралас стильдерді пайдалану атқарылады.

Жеке бір тәг үшін жазылған стиль

Мысалы, <P> тәгі арқылы нақты бір азат жол қалай бейнеленетінін былай көрсете аламыз:

```
<P style="font-size:1.5cm; color:green">
```

Бұл азат жолқа стильдік анықтау тәсілі қолданылып отыр.

Стиль style атрибутымен берілген. Мұнда браузерге азат жолты көлемі 1.5 сантиметр болатын жасыл әріптермен жазуға нұсқау берілген.

Стильді анықтау мынадай түрде жазылады:

```
сипаттамасы: шамасы; font-size:1.5cm; color:green;
```

Әрбір анықтаулар бір-бірінен

символы арқылы бөлініп жазылады.

Style атрибутын оның параметрлері арқылы

әрбір тәгке қолдана аламыз. Енді стильдер қолданылатын бір мысалды толығырақ қарастырайық:

```
<HTML> <HEAD>

<TITLE> Жеке тәг стилі </TITLE>

</HEAD>

<BODY bgcolor=white text=black>

<H2> Бір тәг үшін жазылған стиль </H2>

<HR> <UL>

<LI> Бұл қарапайым мәтін.

<LI style="color:red; font-size:1cm; font-style:italic">
```

Биіктігі 1 см қисайтылған қызыл әріптер.

```
<LI style="margin-left:2cm">
```

Сол жақ шеттен 2 сантиметр шегініс.

```
</UL> </BODY> </HTML>
```

1-сурет. Жеке тәг стилі

Құжаттың сыртқы түрінің параметрлерін оның құрлымын анықтайтын дескриптор (тегтер мен атрибуттар) массивінен бөліп алу ойы каскадты кестелер стилі (Cascading Style Sheets, CSS) деп аталатын технологиясында іске асырылады. Символдың қаріптің және көлемін өзгерту үшін стиль қолданылады. Бұл жағдайда код HTML айқындалмайды.

Мысалы, егер барлық 1-ші деңгейдегі тақырыптар үшін Arial қаріпін 48 pt қызыл түсті анықтау керек болса, онда оған сәйкес ережені былай жазуға болады:

```
font-family: Arial; font-size: 48pt; color: red
```

HTML-құжатқа кестелер стилін кірістіру

HTML-құжатқа каскадты кестелер стилін қолдану үшін онымен байланыстыру немесе оған кірістіру керек. Оны төрт тәсілмен жасауға болады:

1. HTML-құжатқа

орналастыру

кестелер

стилінің

ережелері <head> контейнеріне орналастырылған <style> контейнерлік тегке алынады. Мысалы:

```
<style> hi
```

color: blue; font-size: 24pt

font-style: italic)

```
</style>
```

1. Элементке кірістіру фигуралық жақшасыз жол түріндегі стиль параметрлердің жиыны style тегінің атрибутының мәніретінде қай элементке қолданылады сол элементке меншіктеледі.

Мысалы:

```
<h1 style="color:blue; font-size:24pt">
```

1. Импорт

кестелер стилін сыртқы файлдан мына команда арқылы кірістіру

HYPERLINK "mailto:

import:"

import:

```
url (кестелер стилі файлының URL-адресі).
```

Кестелер стилінің файлы css. кеңейтілуі бар мәтіндік файл болып табылады.

HYPERLINK "mailto:

import"

import

операторы басқа кестелер стилінің ережелерінің алдында <style> контейнерінде немесе CSS- файлында қолданылады.

Мысалы:

```
<style>
```

HYPERLINK "http://www.myserver.ru/xyz/mystyle.css"

import:

```
url(http://www.myserver.ru/xyz/mystyle.css)
```

```
</style>
```

4. Кестелер стилімен файлда байланысы – <head> контейнерінде орналасқан <link> тегі арқылы кестелер стилінің файлына сілтемені қолдану:

```
<link rel=stylesheet type=text/css href=" кестелер стилі файлының URL-адресі ">
```

Мысал: <link rel=stylesheet type=text/css

HYPERLINK ""

```
href= "http://www.myserver.ru/xyz/mystyle.css">
```

Кестелер стилінің жазуында браузер терезесінде көрінбейтін және құжаттың элементтерін форматтауға әсер етпейтін түсініктерді қою үшін /

/ түсініктеме операторын қолдануға болады

және

/ символдар арасында орналасқанның барлығы түсініктеме болып саналады.

Мысалы: <style>

1-ші деңгейдегі тақырып үшін кестелер стилі және қарайтылған көріппен белгілеу

color: blue; font-size: 24pt

font-style: bold

```
</style>
```

Ескі браузерлер CSS пен <style> тегін қолдамауы мүмкін. Кестелер стилін мәтін түрінде көрсетпеу үшін <style> тегінің ішіндегісін түсініктеме тегінің ішіне алады <

-- >.

Мысалы:

```
<style><
```

1-ші деңгейдегі тақырып

color: blue; font-size: 24pt

Қарайтылған кәріппен белгілеу

font-style: italic

```
</style> <style> тегінде келесі атрибуттары бар:
```

type- каскадты кестелер стилі үшін әрқашанда text/css мәні болады;

media - шығару құрылғының типін анықтайды. Әдеттегідей, браузерлер келесі мәндерді қолданады: screen (экран), print (баспа) және all (барлығы).

1- МЫСАЛ:

```
<html> <head> <title>мысал CSS </title>
</head> <style>
```

.blue

color:blue; font-style:italic

boldunderline

text-decoration:underline; font-weight:bold

```
</style><body>
<p class="blue">саламатсыз ба, бұл менін web бетім. </p>
<p class="blue" id="boldunderline">Ол әлі жүктеліп жатыр ... </p>
<p id="boldunderline">... Сәлден соң ашылады</p>
</body>
</html>
```

Абсолютті өлшем бірліктері келесі түрде болады:

in – дюйм (1 дюйм = 2,54 см),

cm – сантиметр,

mm – миллиметр;

pt – пункт (1 пункт = 1/72 дюйма);

pc – пика (1 пик = 12 пункт = 1/6 дюйм).

Padding параметрі көмегімен сурет айналасында жолдар шығады, ал margin атрибутымен мәтін құрылады. Сол жағы суретті туралаумен оң жақ шетінен қасиеттер float қойылады. (2- мысал).

2-мысал. Сурет астындағы жазуды құру үшін стильді пайдалану

```
<html>

<head>

<style type="text/css">

padding: 10px; margin: 0px 10px 10px 0px;
```

background:

e0e0e0;

border: 1px solid black;

```
width: 100px; float: left; font-size: 90%

</style></head>

<body>

<div id=sign>

<img src=figure.jpg width=100 height=111><br>
```

Винни-Пух в гостях у Кролика

```
</div>

</body>

</html>
```

Мысалда көрсетілген сурет астындағы жазу суреттің төменгі жағында көрсетілген. Оң жақ шетімен төменгі шеті 10 пиксельмен, margin параметрімен қойылған. Жақтау border параметрі арқылы оның түрі, қалыңдығы және түсі беріледі.

3-мысал. Стильдерді қолдану

```
<html> <head>

<style type="text/css">
```

border: double 4px

336699; padding: 5px

```
</style> </head> <body>
```

<p>При работе на вычислительной технике необходимо сесть так, чтобы руки с предплечьями образовывали прямой угол, глаза поставить на расстояние 30-40 см от рабочей поверхности монитора.

```
</p> </body> </html>
```

Тапсырмалар

1. Жоғарыда келтірілген мысалдарды енгізіп нәтижелерін қара
1. HTML-құжатқа кестелер стилін кірістіріңіз

3. <Style> тегі көмегімен қойылған кестелер стилін қолданып HTML құжатын құрыңыз.

1. Жұмыстың мысалдарын мұқият меңгерген соң келесі сұрақтарға жауап беріңіз:

Қандай CSS-нұсқаулар басымдау: жеке тәгте жазылған ба, әлде HTML-программаның <HEAD>бөлімінде орналасқан ба

Қандай нұсқаулар басымдау: HTML-программаның <HEAD>бөлімінде жазылған ба, әлде жеке CSS-файлында орналасқан және құжатпен <LINK>тегі арқылы байланысқан ба

Нәтиже осы жазулардың орналасу ретіне тәуелді бола ма

5.Стильдерді қолдана отырып, құжатты жоғарыда көрсетілген үш тәсіл арқылы дайындаңыз.

Тапсырманы орындауға арналған сурет

Бақылау сұрақтары

1. CSS қысқартылған сөзі қалай жіктеледі

1. CSS технологиясының атқаратын қызметін сипаттаңыз.

1. Тәгте стильді қандай атрибут арқылы беруге болады

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық.Алматы,2011

1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.:Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000.Е. В. Давыдова

1. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Специальная информатика: Уч. пособ. -М.: АСТ-ПРЕСС: Инфорком-Пресс, 1998.-480с.

1. А. Гончаров. HTML в примерах.

СПб: "Питер", 1997.

1. Лэмонт Вуд. Web-графика. Справочник.

СПб: "Питер", 1998.

1. С. Бейн, Д. Грей. Как сделать красиво в Интернете. Перевод с англ.

СПб: "Символ-Плюс", 1998.

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Жеке HTML-файлға арналған стиль. Стильдік анықтаулар

Мақсаты: HTML тілінде CSS-ті қолдану технологияларын білу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

ГЛОССАРИЙ

Стильді тек бір тәг үшін немесе бірнеше тәгтер үшін бір жазылған анықтаулар HTML- құжатының басынан соңына дейін әсер ететіндей жасауға болады. Мысалы, барлық тәгтер атауларын тізіп, стильдік анықтауларды құжаттың тақырып бөлігіне орналастыру қажет. Стильдік анықтаулар немесе селекторлар мынадай блок ішіне жазылады

<style>. . . </style> және HTML-комментарий ретінде жазылады. Стильдік анықтау форматы: Тәг аты (немесе бірнеше тәгтер аттары үтір арқылы бөлініп жазылады)

сипаттама: мәні;

сипаттама: мәні;

Мысалы:

```
<HTML> <HEAD>

<TITLE> Жеке файлға арналған стиль </TITLE>

<STYLE type="text/css">
```

-- H1,H2,H3,H4,H5,H6

text-align: right;

color:red;

font-family: "Arial Cyr", Geneva, sans-serif;

```
</STYLE> </HEAD>

<BODY bgcolor=
DFF0D5 text=black>

<H2> Жеке файл стилі </H2>

<HR> <P> Бұл қарапайым мәтін

<H3> Бұл тақырып </H3>

<P> Бұл да қарапайым мәтін

</BODY </HTML>
```

3.2-СУРЕТ. ЖЕКЕ ФАЙЛ СТИЛІ

Браузер мұндағы тақырыптарды жұмыр қаріппен (рублennyй шрифт) қызыл түсте оң жақ шетке туралап орналастырады. Браузердің мұндай әрекетін мынадай кодтар атқарады:

```
<STYLE type="text/css">
```

H1,H2,H3,H4,H5,H6

text-align: right;

color: red;

font-family: "Arial Cyr", Geneva, sans-serif;

```
</STYLE>
```

Бұл мысалда үш сипаттама былай берілген:

```
text-align: right;
```

```
оң жақ шетке туралау;
```

```
color: red;
```

```
түсі қызыл;
```

```
font-family: "Arial Cyr",
```

```
жұмыр
```

```
Geneva, sans-serif;
```

```
қаріп (шрифт).
```

Тақырыптар Arial Cyr қарпімен берілуі тиіс (егер тұтынушы компьютерінде ол бар болса). Егер ол қаріп (шрифт) болмаса, браузер келесі көрсетілген Geneva, Helvetica қаріптерді немесе әйтеуір бір жұмыр шрифті (

```
sans-serif
```

) пайдаланады. Егер бірде бірі табылмаса,

үнсіз келісім бойынша қаріпті

```
(шрифтом по умолчанию), яғни көбінесе Times New Roman қарпін қолданады.
```

Стильдерді қолдану

Мәтіндегі

сөздер

арасындағы

қашықтықты

word-spacing параметрі қолданылады. Ол пиксельмен (px), пунктпен (pt), миллиметрмен (mm) және басқа да бірліктермен қойыла алады.

1-мысал. Стильдерді қолдану

```
<html> <head> <style>
```

```
word-spacing: 10px
```

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<p>—Булочку надо
```

```
<p>—Спасибо, не надо
```

```
<p>—Не надо
```

Спасибо

```
</body> </html>
```

Абзацты жасау үшін text-indent параметрлері қолданылады және жолдың алдына ешқандай шегінулер қойылмайды.

Текстің астын сызуды тудыру

Жіберудегі текстің астын сызу тұрақты болғанына байланысты басқа да безендіру сәйкес келеді. Сайтқа кірушілерді адастырмас үшін жіберетін қарапайым мәтіннің астын сызуды ешқашан қолданбау керек. Бірақ астын сызудың әр түрін қолдануға болады, мысалы, пунктирлі сызықтар түрінде. Бұл үшін border

bottom параметрін қолданатын жаңа стиль шығару керек. Ол мәтіннің астынан сызық шығарады.

```
href атрибуты бар <a> тегімен берілетін гиперсілтемелер үшін кестелер стилінде
```

псевдокласс стилдерін қолдануға болады:

a : link

қолданылмаған сілтеме;

a:visited

қолданылған сілтеме;

a:active

белсенді сілтеме;

a: hover

тышқан көрсеткіші тұрған сілтеме.

1- мысал. Пунктирлі сызықты жіберуді қабылдау.

```
<html><head>  
<style>
```

color:

FF0000;

A:visited

color:

666666;

A: hover

```
text-decoration: none; border-bottom: 1px dashed blue;  
  
</style>  
  
</head>  
  
<body>  
  
<a href=1.html>Подчеркнутая ссылка</a>  
  
</body></html>
```

Мысалда, жіберілетін стиль құрылады, онда тышқан тетігімен басылған тектің асты пунктирлі көк сызықты құрайды.

Контекстік селекторлар

Веб - парақтар құрған кезде бір тегтен кейін қатар екінші тег қолдануға тура келеді. Мысалы, қою текстің стилін ол курсивті болғанда ғана анықтауға болады.

Қарапайым селекторларды қолдану

```
font-family: Arial; font-weight: bold; color: navy;
```

font-style: italic;

Контекстік селекторлар пробелмен ажыратылған жай селекторлардан тұрады.

```
font-family: Arial; font-weight: bold; color: navy; font-style: italic;
```

Мысалдағы курсивті қою Arial шрифті көк түсті I тегіне қатысты болады егер ол B тегінің ішінде болса.

2-мысал. Контекстік селекторлар

```
<html><head>  
  
<style type="text/css"> B
```

font-weight: bold;

font-style: italic;

```
font-family: Arial; font-weight: bold; color: navy; font-style: italic;  
  
</style>  
  
</head>  
  
<body>  
  
<b>Жирный шрифт</b><br>  
  
<i>Курсивный текст</i><br>  
  
<b><i>Жирный курсивный текст</i></b><br>  
  
<i><b>Курсивный и жирный текст</b></i>  
  
</body> </html>
```

Жирный шрифт

Курсивный текст

Жирный курсивный текст

Курсивный и жирный текст

Бір мезгілде топтастырылған контекстік селекторларды қолдануға болады. B, I, H1, P. Cite

color: navy;

Мысалдағы көк түс қолданылады:

B тегінің ішіне орналастырылған I тегінің курсивіне

H1 барлық тегіне

P тегі параграфіндегі Cite класына

Тапсырмалар

1. Стилдерді пайдаланып HTML құжатын құрыңыз

1. Жіберілетін бірнеше құжаттың астын сызу

1. Қарапайым және контекстік селекторларды пайдаланып HTML құжатын құрыңыз

Бақылау сұрақтары:

1. Стилдер не үшін қажет

1. Стилдердің құрылуын қалай түсіндіруге болады

1. web-бетте құрылған стилді қалай қолдануға болады

1. HTML-құжатқа

каскадты

кестелер

стилін

қолдану

қолданамыз

Әдебиеттер

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық. Алматы, 2011

1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.: Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000. Е. В. Давыдова

1. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Специальная информатика: Уч. пособ. -М.: АСТ-

ПРЕСС: Инфорком-Пресс, 1998. -480с.

1. А. Гончаров. HTML в примерах.

СПб: "Питер", 1997.

1. Лэмонт Вуд. Web-графика. Справочник.

СПб: "Питер", 1998.

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Бірнеше HTML-файлдарға арналған стиль

Стилдер кестесі <Style> элементі

Стильдің сыртқы кестелері

Элементтер күйлері

HTML-файлға арналған стиль

Стильдік анықтаулар

Мақсаты: HTML тілінде CSS-ті қолдану технологияларын білу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

ГЛОССАРИЙ

Әдетте бірнеше файлдарға арналған стильдер басқа бір жеке файлға бөлек жазылады. Мұндай файл типі (кеңейтілуі) css болып жазылады. Мысалы, style.css файлына мынадай стильдерді жазайық:

margin-left: 40px;

H1,H2,H3,H4,H5,H6

text-align: right;

color: red;

font-family: "Arial Cyr", Geneva, sans-serif;

Осы стильдерді іске қосу үшін HTML-файлдың тақырып <head>...</head> бөлігіне мынадай сілтеме орналастыру керек:

```
<LINK rel=stylesheet type="text/css"
href=style.css>
```

Осы стильдік файлға бірнеше HTML-құжаттар сілтеме жасай алады. Осы файлға бір өзгеріс енгізу ішкі сілтемелері бар ондаған парақтарға әсер етеді.

Мынадай стильдік анықтау body

margin-left: 40px;

барлық жолдар үшін сол жақ шеттен 40 пиксель шегініс береді. Міне, HTML тіліндегідей кесте қолданбай, өріс көрсетпей, стиль арқылы ғана осындай мүмкіндіктер жасауға болады екен.

Аралас стильдерді пайдалану

Сонымен HTML-кодтары үшін стильдерді пайдаланудың үш тәсілі бар екен:

жеке тәг үшін анықтау;

HTML-файлының тақырыбында анықтау;

басқа CSS файлында стильді анықтау.

Енді осы тәсілдерді араластыра пайдаланып көрейік. Олардың қайсысы басым екенін мысалдар арқылы қарастырайық.

Бірнеше мысалдар келтірейік. CSS анықтаулары жоқ құжат

1-сурет. Программа нәтижесі

Төмендегі мысалда тақырыптар қара түспен ақ фон арқылы жазылады.

```
<HTML> <HEAD> <TITLE> 1 мысал </TITLE>
</HEAD> <BODY bgcolor=white text=black>
<H1> 1 тақырып </H1>
```

```
<H2> 2 тақырып </H2>

<H3> 3 тақырып </H3>

</BODY> </HTML>
```

Жеке тәг үшін CSS анықтау

Төмендегі код алғашқы екі тақырыпты қара түспен, ал соңғысын қызыл түспен бейнелейді.

```
<HTML> <HEAD>

<TITLE> 2 мысал </TITLE>

</HEAD> <BODY bgcolor=white text=black>

<H1> 1 тақырып </H1>

<H2> 2 тақырып </H2>

<H3 style="color:red"> 3 тақырып </H3>

</BODY> </HTML>
```

2-сурет. Программа нәтижесі

CSS-файлдағы CSS-анықтаулар prim.css файлының ішкі мәтіні:

H1,H2,H3

color: green;

Енді осы файлды пайдаланатын HTML-құжат коды мен оның бейнесін қарастырайық.

```
<HTML>

<HEAD>
```

-- prim.css файлын іске қосу. - - >

```
<LINK rel=stylesheet type="text/css" href=prim.css>

<STYLE type="text/css">
```

-- H1,H2,H3

color: blue;

```
</STYLE>

<TITLE> 4 мысал </TITLE>

</HEAD>

<BODY bgcolor=white text=black>

<H1> 1 тақырып </H1>

<H2> 2 тақырып </H2>

<H3 style="color:red">
```

```
3 тақырып </H3>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

3-сурет. Программа нәтижесі

```
<style> және <link> тәгтерін басқаша тәртіппен орналастырайық.
```

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<STYLE type="text/css">
```

-- H1,H2,H3

color: blue;

```
</STYLE>
```

-- prim.css файлын іске қосу →

```
<LINK rel=stylesheet type="text/css" href=prim.css>
```

```
<TITLE> 5 мысал </TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY bgcolor=white text=black>
```

```
<H1> 1 тақырып </H1>
```

```
<H2> 2 тақырып </H2>
```

```
<H3 style="color:red"> 3 тақырып </H3>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Сонымен, CSS арқылы мыналар атқарылады:

4-сурет. Программа нәтижесі

өрістер, шегіністер, қаріп мөлшері (көлемі) және типі, мәтін түсі мен фоны, т.б. парақтың жекелеген элементтері (азат жолтар, сөздер, әріптер) үшін беріледі.

жүздеген файлдардан тұратын толық сайт үшін оның безендірілуін HTML-кодқа тимей, тек бір ғана CSS файлын түзету арқылы өзгерту;

HTML-құжаттың ішкі тәгтері санын азайтып, оның ішкі ақпараттық мазмұнын браузер экранының сыртқы түсінен бөліп жеке стильдер түрінде жазып шығу.

Cascading Style Sheets (Стильдердің сатылы кестелері)

гипермәтіндік мәліметтер мазмұнын олардың экрандағы бейнелену формасынан бөліп орындауға мүмкіндік беретін құрал болып табылады.

Қазіргі WWW-сайттарын безендіруді стильдердің сатылы кестелерінсіз көзге елестету қиын. Стильдердің сатылы кестелері мынадай мүмкіндіктер береді:

WWW-парағын безендіруді оның мазмұнынан бөліп тәуелсіз орындау;

Стандартты HTML тілі мүмкіндіктерін түбегейлі түрде кеңейту;

CSS технологиясы, мысалы, объектілерді абсолюттік орналастыру ісін орындай алады, яғни объектілерді экранға нақты координаталар арқылы қажетті орынға шығаруға болады. Мұндағы объектілік модельдің координатасын программада өзгерту экрандағы сол элементтің орнын ауыстыра алады. Олардың ара қашықтықтарын өзімізге ыңғайлы болып табылатын өлшемдердің бірі - мм, см немесе дюйм, пункт арқылы беруге де болады. CSS сценарийлермен қосыла отырып, гипермәтіндік парақтарды кәсіби программаларда жасалған мультимедиялық өнімдерден айнымайтын динамикалық әрі интерактивті деңгейде көрсетуге мүмкіндік береді.

Скриптер

немесе

сценарийлер

гипер-мәтіндерді түрлендіре алатын арнайы программалау тілінде жазылған программалық кодтар. JavaScript

кодтарын HTML- мәтіндеріне енгізе отырып, құжаттарды түрлендіре алатын, көпшілікке арналған тіл. Сценарийлер енгізілген CSS статикалық HTML-тілін динамикалық жаңа күйге келтіретін қосымша мүмкіндіктер жиыны.

CSS арқылы HTML-тілінің экрандағы элементтерді бейнелеудің көптеген тәсілдеріне жауапты тәгтер мен олардың атрибуттарын алып тастау жолымен файлдың жалпы көлемін кішірейте аламыз (мысалы, мынадай тәгтер: , <center>, <v>, <i>, <s>, <U> т. б. ; атрибуттар: align, color, bgcolor, size, width, height, т. с. с.);

HTML тілінің тәгтері мен атрибуттарына қарағанда, CSS кестелері сайттың сыртқы түрін басқарудың жеңіл тәсілдерін береді;

бір файлдағы стиль сипаттамаларын өзгерту арқылы жүздеген гипермәтіндік парақтардың сыртқы түрлерін бірден өзгерте аламыз.

Стильді бір тәгтің параметрлері ішіне жазуға болады. Ол үшін BODY ішіндегі кез келген тәгке (BODY тәгіне де) STYLE атрибуты қолданылады. Бұларды "инлайндық" стиль кестелері деп атайды.

STYLE атрибуты арқылы

- Жеке тәг стилі;
- Жеке HTML-файлы стилі;
- Бірнеше HTML-файлдарына арналған стиль;
- Аралас стильдерді пайдалану атқарылады.

Тапсырмалар

1. Бірнеше HTML-файлдарға арналған стильдерді пайдаланып, стильдер кестесін құру керек.

2. Жұмыстың мысалдарын мұқият меңгерген соң келесі сұрақтарға жауап беріңіз:

- Қандай CSS-нұсқаулар басымдау: жеке тәгте жазылғанба,

HTML– программаның<HEAD>бөлімінде орналасқанба

- Қандай нұсқаулар басымдау: HTML-программаның<HEAD>бөлімінде жазылғанба, әлдежеке CSS-файлында орналасқан және құжатпен<LINK>тәгі арқылы байланысқан ба

Нәтиже осы жазулардың орналасу ретіне тәуелді бола ма

Бақылау сұрақтары:

1. CSS қысқартылған сөзі қалай жіктеледі
1. CSS технологиясының атқаратын қызметін сипаттаңыз.
1. Тәгте стильді қандай атрибут арқылы беруге болады

Зертханалық жұмыс

20-21

Тақырыбы: CSS қасиеттеріне шолу

Түстер

Өрістер мен жақтаулар

Сыртқы түрлері

Мақсаты: HTML тілінде CSS-ті қолдану технологияларын білу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

CSS қасиеттеріне шолу

Стильдік әр түрлі анықтаулар жазуда 70-тен аса оның түрлі қасиеттерін көрсетуге болады. Жалпы жұмыс атқару кезінде кітаптар соңында берілетін анықтамаларды пайдалану қажет.

Стильдегі оның қасиеттерін мынадай топтарға бөліп беру қалыптасқан:

қаріп (шрифт);

түстер;

мәтін;

өрістер мен жақтаулар (поля и рамки);

сыртқы түрлері.

Пункттер мен пикалар

типографиялық өлшем бірліктері, олар қаріп көлемін немесе оның кеглін береді.

Word-та, мысалы, бұл параметр 8-ден 72 пт-ке дейін. Бұл кегльдің пунктпен берілген мөлшері. 1 типографиялық пт = 1/72дюйм= 0,375 мм. Бұл символдың өз мөлшері емес, оның

) мөлшері, яғни типографиядағы сол символды (литер) ойып орналастыратын матрица биіктігі. Оның мөлшері литер мөлшерінен үлкен. Мысалы, кеглі 10 шрифтін бас әрпінің көлемі 7 пункт шамасында болады.

Кітап шығаруда

мәтін көлемі 10 немесе 12 пт болады. Тақырыптар үшін

үлкенірек кегль, ал сілтемелер мен ескертпелер үшін кішірек (әдетте 8 пт) мәндері қолданылады.

үлкенірек өлшем бірлігі. 1 пика = 12 пт.

Пайыздық өлшем (процентный отсчет) негізгі мөлшерге байланысты болады. Шрифтер үшін

ағымдағы мән негізге алынады. Пайызды пайдалану ыңғайлы болып саналады. Егер программалаушы браузердегі шрифт көлемін стильдерде пайызбен беріп отырса, олар пропорционал түрде өзгереді.

```
font-family қаріп түрі(шрифт типі)
```

Бұл стильдік қасиет шрифттің гарнитурасы атын (мысалы, Arial) немесе оның топ атауын (родовое имя) көрсетеді:

serif

шығыңқы шрифт (с засечками

```
сери́фный) ;
```

sans-serif

жұмыр шрифт (без засечек

```
рубле́ный) ;
```

monospace

ені бірдей қаріп (моноширинный шрифт

символдарының ендері бірдей). Гарнитура

бір қаріп символдарының сызылымдары жиыны.

тіке және курсивтік сызылым, қарайтылуы (жирность), литер ені (қысыңқы, қалыпты, созылмалы) және кеглі әр түрлі болуы мүмкін деген сөз.

Шрифтер серифтік (шығыңқы - с засечками) и жұмыр (рубленые - без засечек) болады. Шығыңқы шрифт

Times гарнитурасы, жұмыр шрифт

Helvetica немесе Arial гарнитурасы.

Серифтік шрифтер жеңіл оқылады. Төменгі сериф көзге жылы көрінеді. Жұмыр шрифтер тек тақырыптар үшін қажет.

Серифтік шрифт негізгі мәтін үшін, ал жұмыр

тақырыптар немесе майда ескертпелер үшін керек.Тағы екі топ: пропорционал және ені бірдей (моноширинные) шрифтер бар.

Моноенді шрифтер баспа машинкасындай етіп басады. Олар мынадай тәгтерден пайда болады: <PRE>, <CODE>, <TT>, <SAMP>, <KBD>.

Кәдімгі мәтін пропорционал шрифтпен басылады. Оларда әр түрлі символдар ені әр түрлі, 1

енсіз, ж

енді. Пропорционал шрифт моноенді шрифтке қарағанда жеңіл оқылады. Пропорционал шрифт негізгі мәтін үшін, ал моноенді шрифт

программалар үшін қажет болып саналадыTimes және Helvetica гарнитуралары

пропорционал.

Courier гарнитурасы

моно енді шрифт .

Кез келген графикалық операциялық жүйеде үш стандартты гарнитура бар, Windows үшін:

Times Roman

серифтік шрифт;

Arial

жұмыр шрифт;

Courier

моноенді шрифт.

Үнсіз келісім бойынша (по умолчанию) браузер қалыпты мәтін үшін Times Roman шрифтін, ал программалар үшін

Courier шрифтін (моноенді) пайдаланады. Сайт үшін өз гарнитуранды көрсету қажет емес, ондай шрифт компьютерде болмаса, ол иероглифке айналып кетеді. Жергілікті (локальды) гипермәтін үшін кез келген шрифт жарайды. Ал Интернет желісі үшін тек топты ғана көрсету жеткілікті шығар немесе шрифті қоса жіберіп, оны орнату ережесі де бірге берілуі тиіс. font-family қасиеті үшін бір емес, бірнеше шрифт көрсеткен абзал (үтір арқылы бөліп), мысалы: H1,H2,H3,H4,H5,H6

font-family: "Arial Cyr", Geneva, Helvetica, sans-serif;

Браузер алдымен Arial Cyr шрифтіңіз дейді, таба алмаса - Geneva, соңынан - Helvetica, ешқайсысы да болмаса, әйтеуір бір жұмыр шрифт табады (sans-serif).

Егер шрифт аты бірнеше сөзден тұрса, ол міндетті түрде қос тырнақшаға алынады. font-size font-size қасиеті шрифтің абсолюттік немесе салыстырмалы мөлшерін береді. Салыстырмалы түрде бергенде, пайыздық өлшем қолданылады (ағымдағы шрифт - негізгі) немесе мынадай түйінді сөздер қою керек:

larger

```
ірілеу (крупнее);
```

smaller

```
шағындау (мельче).
```

Абсолюттік мөлшерде келесі өлшем бірліктерінің бірін көрсету керек: in, cm, mm, px, pt, pc.

Түс - Стильдік қасиеттер түстерді тағайындаудың үш түрлі тәсілін береді:

түйіндісөз, мысалы, white;

он алтылық RGB-код, мысалы,

eee5d8;

```
ондық RGB-код, мысалы, rgb(255,64,0) Color
```

Элемент түсін анықтайды. background-color

Элемент шығарылатын маңайдағы фон түсін анықтайды.

мысалы, стиль үшін мынадай бөлік енгізуге болады:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

CSS қасиеттерінқосу →

```
<STYLE type="text/css">
```

font-family: "Arial Cyr",Helvetica,sans-serif;

font-size: 0.5cm;

color: blue;

background-color: yellow;

```
</STYLE>
```

```
<TITLE>4 Мысал</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

Мәтін үшін letter-spacing

Өріптер арасындағы аралықты қосымша анықтау үшін қажет. Normal түйінді сөзін немесе нақты мән беруге болады, минус таңбалы мәнде болады (символдар бірінің үстіне бірі жазылады). Пайыздық тәсіл қолданылмайды.

line-height

Жолдар аралығын тағайындайды (интерлиньяж). Абсолюттік биіктікті берсе де болады (14pt), жол аралығын (1.4) немесе жол биіктігінің пайызыменде (200%) көрсетіледі. Мысалы, жол аралық екі интервал:

line-height: 2 немесе

line-height: 200%. normal сөзімен де берсе болады. text-align

Мәтінді көлденең туралау тәсілін көрсетеді.

Келесі мәндер қолданылады: left

сол жақ шетке туралау; right

оң жақ шетке туралау;

center

ортаға туралау;

justify

екі шетін де туралау (по ширине).

Соңғы мәнді justify қолдану қиын, өйткені ұзын сөзді тасымалдауды браузер білмейді (мысалы, орысша немесе қазақша мәтіндерді). Өрістер мен жақтаулар

border-style

Элементті қоршап тұратын жақтау сызықтардың түрін анықтайды. Мынадай мәндер бар:

жақтау жоқ (үнсіз келісім бойынша);

solid

кәдімгі тұтас сызық;

double

екі сызық;

groove

қысылған

шекара; ridge

томпақ

шекара; inset

қысылған

элемент; outset

томпақ

элемент. border-color

Жақтау сызығының түсін анықтайды. Бұл қасиет border-style берілсе ғана жұмыс істейді.

border-width

Жақтау сызығының қалыңдығын береді. Бұл қасиет те border-style берілсе ғана жұмыс істейді. Қалыңдығын сан бірліктерімен (пайыздық жазу жоқ) немесе келесі сөздермен беруге болады:

жіңішке; medium

орташа; thick

жуан . margin

Элементтегі блок шеттерінде бос қалатын өріс енін береді. Санмен, пайызбен (блок ені негізінде) немесе түйінді сөзбен auto беріледі. Мәні Auto болса, тиімді мәнді браузер өзі анықтайды.

padding

Элемент пен жақтау арасындағы қашықтықты анықтайды. Санмен немесе пайызбен (от ширины элемента) беріледі.

Бір программа бөлігін толық келтірейік:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

CSS қасиеттерін қосу →

```
<STYLE type="text/css">
```

```
font-family: "Arial Cyr",Helvetica,sans-serif;
```

```
font-size: 0.5cm;
```

```
color: blue;
```

```
background-color: yellow;
```

```
</STYLE>
```

```
<TITLE>4 Мысал</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY bgcolor=white text=black>
```

```
<P>Тестілеу
```

бұл сіздің программаңыздың қорғаныс жүйесі, ол жарыққа шыққанға дейін сапасын арттыруға мүмкіндік беретін жалғыз және соңғы үмітіңіз (ЛуГринзоу "Программалау философиясы").

```
<H6 style="color: red;background-color: silver; letter-spacing: 20px">
```

Тестілеу

бұл емтихан формасының біртүрі

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Бұл программа нәтижесі келесі бетте орналасқан.

CSS кейбір параметрлер

Кейбір параметр шрифті

font-weight:

bold

normal

number

шрифтің семіздігі font-style:

normal

italic

oblique

шрифтің еңкейгіші font-size: number

шрифта өлшемі

font-family: name

шрифтін гарнитурасы

color: number

шрифтің түсі

background-color: number

етектің түсі

background: url

етектің мәтіндігі

Абзацтың кейбір параметрлері

text-align:

left

right

center

justify

- текістеу text-indent: number

қызыл жолдың шектеуі line-height: number - интерлиньяж

letter-spacing: number - трекинг

padding-left: number

мәтіннің сол жағынан шектеу padding-right: number

мәтіннің оң жағынан шектеу padding-top: number

мәтіннің үстінен шектеу padding-bottom: number

мәтіннің төменнен шектеу margin-left: number

сол жақтағы шекарамен шектеу margin-right: number

оң жақтағы шекарамен шектеу

margin-top: number

үстіңгі жақтағы шекарамен шектеу

margin-bottom: number

төменгі жақтағы шекарамен шектеу

CSS қолдану мысалы

Барлық сілтеме жағдайларына түс тағайындап және былай істейміз, барлық жағдайдағы сілтемелер асты сызылмасын, ал курсор сілтеменің үстінде ғана асты сызылсын.

A:link

COLOR:

0000CC; text-decoration: none

A:visited

COLOR: black; text-decoration: none

A:active

COLOR: red; text-decoration: none

A:hover

COLOR:

6666FF; text-decoration: underline

```
- (link) сілтемесі – көктүс (
0000CC);

- қатынасүсілтемесі (visited)
қаратүс (black);

- активтісілтеме (active)
қызылтүс (red);

- тышқан куроры сонын үстінде болғандағы кезкендегі сілтеме (hover)
```

ашықкөк (

```
6666FF);
```

CSS қолдана отырып біз белгілей алып немесе эффектті сілтемеге лайықты етуімізге болады.

Бұл үшін text-decoration қасиетті қолданып, мына келесі мәндерге ие болады:

реттеусіз underline

астын сызу overline

сызық үстінен

line-through

астынан сызу

blink

кірпік қағу

Тәжірбелік тапсырмалар

Тапсырма 1

1. /css/ каталогін құрыңыз

1. Сонда main.css файылын құрыңыз

3. <LINK>тег көмегімен барлық парақтарға қосыңыз .

4. Әдеттегідей барлық парақтарға келесі параметрлерді көрсетіңіз (<body>тегін алдын ала анықтап):

- фонның түсін
- шрифөлшемін
- шрифт түсін

– шрифтбасысы (мысалы, Arial)

1. Серверде жұмыс істеу қабілетін тексеріңіз.

6. Түсініктемеде (main.css файлында) мына параметрлерін түсіндір.

Тапсырма 2

Барлық абзацтарға келесі параметрлерді көрсетіңіз (алдын ала анықтап, <p>тегі және псевдокласстар <p>тегі):

- абзацты тегістеу
- қызыл жолды тегістеу
- бірінші әріптің түсі мен өлшемі

1. Серверде жұмыс істеу қабілетін тексер.

3. Түсініктемеде (main.css файлында) мына параметрлерін түсіндір.

Тапсырма 3

1. Барлық парақтарға келесі сілтеме қасиеттерін көрсетіңіз:

- сілтеме түсі және көркемдеу
- болған сілтемелердің түсі және көркемдеу
- сілтеме түсі және көркемдеу
- тышқан сілтемнің үстінде барғандағы түсі және көркемдеу

1. Серверде жұмыс істеу қабілетін тексер.

3. Түсініктемеде (main.css файлында) мына параметрлерін түсіндір.

Зертханалық

жұмысты қорғау үшін: серверде жұмыс істейтін парақтың әрбір тегке түсініктермен және оның негіздегі қасиеттер.

Бақылау сұрақтар:

1. Кестені қолданудың қандай әдістеін білесіз
1. Стилдің каскадтығы неде көрінеді
1. Мұрагерлік дегеніміз не

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық. Алматы, 2011

Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.: Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000. Е. В. Давыдова

1. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Специальная информатика: Уч. пособ. -М.: АСТ-

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: CSS құру негіздері

Стильдің мұра ретінде берілуі

Сыртқы түрлері

Мақсаты: HTML тілінде CSS-ті қолдану технологияларын білу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

Әдістемелік нұсқау

Стильдің мұра ретінде берілуі

HTML-кодтың құрылымы сатылы түрде болады. Барлық құжат <body>. . .</body> тәгтері ішінде орналасады. Ал <P> азат жолы ішінде тәгімен белгіленген элементтер болуы мүмкін.

Стильдің мұра ретінде берілуі <body> тәгі үшін анықталған стильдің құжаттағы барлық тәгтерге әсер ететіндігін білдіреді. Сәйкесінше егер бір тәг үшін стиль құрылса, онда сол тәг ішіндегі басқа тәгтерге де осы стиль міндетті түрде беріледі.

Мысалы, <P> тәгі үшін келесі стиль берілген болсын:

color: red;

font-size: 14pt;

font-family: Arial,sans-serif

Онда осы азат жол ішіне орналасқан тәгінің элементтері де экранда қызыл түспен, 14

пункт көлемде жұмыр қаріппен шығарылады.

Мысалы: <P>

Стильдік анықтаулардың мұралану қасиеті болады.

Егер тәгі үшін мәтін символдары арасын ашып жазу қажет болса, онда мұндай қасиет қосымша беріледі:

```
<HTML> <HEAD>

<TITLE>Қосымша стильдік нұсқаулар

</TITLE>

<STYLE type="text/css">

color:red;font-size:14pt;font-family:Arial,sans-serif

</STYLE>

</HEAD>

<BODY bgcolor=white text=black>
```

Стилдердің мұралану

```
<EM style="letter-spacing: 6pt;">
```

қасиеті бар

```
</BODY>

</HTML>
```

1-сурет. Программа нәтижесі

 тәгінің ішкі мәтіні <P> тәгінің мәтіндері сияқты шығады (14 пункт, қызыл түсті, жұмыр қаріп), ал style="letter-spacing: 6pt" қосымша анықтаудың әсерінен сөздегі әріптердің арасы 6 пункт болып ашылып орналасады.

Сонымен ішкі қосымша тәгте жаңа стильдік анықтаулар кіргізіп қана қоймай, оның ата тегі болып саналатын сыртқы тәгтің де қасиеттерін өзгертуге болады.

Мысалы, келесі мәтіндегі

мұралау қасиеті бар

сөзі көк түске боялып тұрады.

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Стильдік қасиеттерді қайта анықтау

</TITLE>
```

```
<STYLE type="text/css"> <
color: red;font-size:14pt;
```

font-family:Arial,sans-serif

```
</STYLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor=white text=black>
```

Стилдік анықтаудың

```
<EM style="letter-spacing:6pt;
color:blue">мұралау қасиеті бар</EM>
</BODY>
</HTML>
```

2-сурет. Программа нәтижесі

Тапсырмалар және Бақылау сұрақтары:

- 1.Стильдердің мұралану механизмін сипаттаңыздар.
- 2.Мұраланатын стильді алдын ала анықтау мүмкін бе

Егер мүмкін болса қалай

3. <P> тәгі үшін P

color:red

стилі берілген. Келесі кодтарға сәйкес

күрделі

сөзі қандай түспен шығарылады:

а)<H1>Бұл күрделі мысал</H1>;

б)<H1>Этокүрделімысал.</H1>; в)<P>Бұл күрделі мысал.</P>;
г)<P>Бұл<SPANstyle="color:blue">күрделімысал.</P>; д)<P>Бұлкүрделімысал.</P>;
е)<P>Это<SPAN style =

font-size:smaller

>күрделімысал.</P>.

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық.Алматы,2011
1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.:Питер, 2001.

Зертханалық жұмыс

23-24

Тақырыбы: JavaScript

ке кіріспе

Сценарий түсінігі

HTML құжатына JavaScript операторын қосу

Мақсаты: JavaScript негіздерін оқып үйрену білу.

Қажет құралдар мен қойылатын талаптар: дербес компьютер, Блокнот(Notepad) және Internet Explorer программалары, сонымен бірге компьютерде қолданушы ретінде жұмыс жасай білу керек.

JavaScript программалау тілін Netscape пен Sun Microsystems фирмасы бірлесіп ұсынған, ол интерактивті HTML-құжаттарды құруға арналған. JavaScript тілін қолданылатын аймақтары:

Динамикалық, яғни құжат жүктелгеннен кейін мазмұнын өзгертуге болатын парақтарды құру;

Серверге жөнелтілгенге дейін пайдаланушының форманы дұрыс толтырылғандығын тексеру;

Сценарийлер көмегімен

жергілікті

(локальный) және басқа да мәселелерді шешу. JavaScript клиент

сервер

жағында да орындалатын қосымшаларды құру мүмкіндігін береді. Екі түрлі қосымшаларды құру кезінде де, стандартты объектілерді анықтаулардан тұратын, ядро қолданылады. Пайдаланушы компьютерінде клиенттік қосымшаларды браузер орындайды.

JavaScript тіліндегі программа (сценарий) браузерге ендірілген интерпретатор арқылы өңделеді. Сценарийлерді кез келген браузерде орындалатындай түрде жазуға тырысу керек.

JavaScript тіліндегі жазылған программалар (сценарий) операторлар тізбегінен тұрады. Егер бір жолға бірнеше операторлар жазылса олардың арасына нүктелі үтір (;) қойылады. Егер әрбір оператор жеке жолға жазылса, онда ешнәрсе қоймауға болады. Бір операторды бірнеше жолға жазуға болады.

Құрылымдық программалау принципіне сәйкес, программаны бөліктік құрылым болатындай түрде жазу ұсынылады. Бұл программаны зерттеу мен қателерді іздеуді жеңілдетеді.

JavaScript программаларында түсініктемелерді қолдануға болады. Бір жолға сиятын түсініктеме беру үшін екі қиғаш сызықты қолдануға болады (//). Егер түсініктеме мәтіні бірнеше жолға жазылса, онда оларды /

және /

символдарының ішіне жазу керек. JavaScript тілінде бас әріптер мен кіші әріптер әр түрлі символ болып саналады.

Литералдар

Программа әр түрлі операциялар орындата алатын қарапайым мәліметтер литералдар деп аталады. Литералдар өзгертілмейді. Бүтін типті литералдар ондық (10), он алтылық (16) және сегіздік (8) жүйелерде берілуі мүмкін. Ондық жүйедегі бүтін типті литералдар таңбамен немесе таңбасыз жазылатын ондық цифрлар тізбегінен тұрады, мысалы, 15, 123, -156,

3567. Он алтылық жүйедегі сандар 0

9 цифрларынан және a, b, c, d, e, f әріптерінен тұрады. Он алтылық сандар оның алдында 0x символын қосып жазу арқылы жазылады, мысалы, 0x25, 0xa1, 0xff. Сегіздік жүйеде тек 0

7 цифрлары жазылады және олар нөлден басталады, мысалы, 03, 0543, 011. Литералдарды жазудың математикадағы нақты сандарды жазудан айырмашылығы, оның бүтін және бөлшек бөлігін бөліп тұратын үтірдің орнына нүкте қойылады, мысалы, 123.34, -22.56. Сонымен қатар, нақты сандарды жазуда экспоненциалдық форманы қолдануға болады, мысалы, 0,000000273 санын мынадай түрде 2.73×10^{-7} жазуға болады, ал оны JavaScript тілінде былай $2.73e-7$ жазады. Бұл жазуда көбейту белгісі мен 10 саны e символымен алмастырылады. Нақты литералдарды жазуда, кем дегенде, бір сан және ондық нүкте немесе экспонента (e немесе E) символы болуы керек. JavaScript тілінде бүтін және нақты мәндерден басқа логикалық мәндер де кездесуі мүмкін. Мұнда тек екі түрлі логикалық мән болады: ақиқат және жалған. Біріншісі

true, екіншісі

false литералы түрінде жазылады. JavaScript тілінің кейбір нұсқаларында true ретінде бір, ал false ретінде нөл қолданылуы мүмкін. Сөз тіркестерінен тұратын тіркестік литерал апостроф (

) немесе

тырнақша (

) белгілеріне алынып жазылады, мысалы, "нәтиже" немесе 'нәтиже'. Бос қатарды көрсететін тіркестік литерал " " немесе ' ' арқылы белгіленеді.

Айнымалылар

Айнымалылар ақпараттарды сақтау үшін қолданылады. Айнымалылар сценарийлерде идентификаторлардың көмегі арқылы көрсетіледі. Идентификатор латын әріптерінен, цифрлардан, астын сызу белгісінен тұрады және ол міндетті түрде латын әрпінен немесе астын сызу белгісінен басталуы керек, мысалы,

test, test

1. Айнымалының типі сценарийде сақталған ақпараттың типіне байланысты болып, сол мәліметтің типі өзгерсе, айнымалының типі де өзгереді. Айнымалы var операторы арқылы анықталуы тиіс, мысалы:

```
var test1
```

Мұнда test1 айнымалысының типі әлі анықталмаған, ол айнымалыға белгілі бір мән меншіктеген кезде ғана айқындалады.

var операторын айнымалыны инициализациялағанда да қолдануға болады, мысалы

```
var test2=276
```

Мұнда test2 айнымалысының типі анықталды және ол 276 мәніне тең болды. Меншіктеу операторынан кейін айнымалының мәні өзгереді. Меншіктеу операторы

программаның кез келген жерінде тұра береді және ол айнымалының тек мәнін ғана емес, типін де өзгерте алады. Меншіктеу операторы мынадай түрде беріледі:

мұндағы a

біз бір мән бергіміз келетін айнымалы, b

айнымалының жаңа мәнін анықтайтын өрнек.

Сценарийде мынадай айнымалылар жазылған болсын делік:

```
Var n=3725 var x=2.75 var p=true var s="Программа орындалды"n және x айнымалыларының типі number, p айнымалысының типі
```

логикалық, s айнымалысының типі string. JavaScript тілінде барлық стандартты және тұтынушының өзі анықтайтын функциялар үшін function типі анықталған. JavaScript объектілері үшін object типі бар. Object типті айнымалылар объектілерді сақтайтындықтан, оларды жай объектілер деп атай береді.

Сценарийлердегі <HEAD> бөлігінде және <BODY> бөлігінде де сипатталған айнымалылар екеуінде де бірдей жұмыс істей береді, бұларды осы құжаттағы кез келген сценарий пайдалана алады. Мұндай айнымалылар глобальді (ауқымды) деп аталады, ал функция ішінде анықталған айнымалылар локальді, яғни жергілікті болып саналады.

Өрнектер

Өрнектер операциялар (амалдар) таңбаларымен біріктірілген литералдардан, айнымалылардан және жақшалардан тұрады.

Өрнектерді есептеу нәтижесінде сан (бүтін не нақты), сөз тіркесі немесе логикалық типте болатын бір ғана мән шығады. Өрнектерде қолданылатын айнымалылар оған дейін инициалданған болуы керек.

Өрнектерді есептеу кезінде анықталмаған немесе инициалданбаған айнымалылар кездессе қате шығады. JavaScript тілінде анықталмаған мәнді белгілеу үшін null литералы қолданылады. Егер айнымалы null мәнін меншіктесе, ол инициалданған болып саналады.

Өрнек операндтардан (мәндер мен айнымалылардан) және операциялар таңбаларынан (

, /) тұрады. Мысалы, а

b формуласында а және b операндтар,

таңбасы

көбейту операциясы.

Операциялар унарлық (бірорындық) немесе бинарлық (екіорындық) болып екіге бөлінеді. Өрнек

A түрінде жазылса, ондағы

унарлық операцияны белгілейді, ал егер ол A

B түрінде берілсе, ондағы

бинарлық операцияның орындалатынын көрсетеді.

A өрнегін есептеу A операндының мәнін есептеп, оған

операциясын қолдану дегенді білдіреді. Ал A

B өрнегін есептеу төмендегі әрекеттерден тұрады:

1. A және B мәндері есептеледі.

1. Операция 1-ші қадамда табылған операндтар мәндеріне қолданылады.

Есептелген мәnnің типіне қарай өрнек арифметикалық, логикалық және тіркестік типтердің біріне жатқызылады. 1-кестеде көрсетілген арифметикалық операциялардың орындалу нәтижесінде өрнектер құрылады.

1-кесте. Арифметикалық операциялар

Операция

Аталуы

Азайту

Көбейту

Бүтін сандарды бөлгеннен кейінгі қалдық

Операнд мәнін бірге өсіру

Операнд мәнін бірге кеміту

Өрнектегі операторлар арифметикалық операциялардың басымдылықтарына (приори-

теттеріне) қарай солдан оңға қарай есептеледі. Керекті жағдайда өрнекке жақша енгізу арқылы операциялар реттілігін өзгертуге болады. JavaScript тілінде теңдіктің оң және сол жағында орналасқан операндтарға арифметикалық амалдар қолданып, нәтижені сол жақтағы операндқа меншіктейтін операторлар анықталған. Операциялардың мұндай қысқарған түрлері 2-кестеде көрсетілген.

2- кесте. Меншіктеу операторының қысқаша жазылу жолдары

Оператор

Соған сәйкес меншіктеу

операторы

```
X = X-Y
```

X /= Y

```
X = X/Y
```

X %= Y

```
X = X%Y
```

Қатынас операциялары кез келген типтегі операндқа қолданыла береді.

Келесі мысалда:

```
var x = 1;  
  
var y;  
  
y = (x
```

y айнымалысының мәні 4, ал x айнымалысының мәні

1. Мынадай тізбекті түрдегі меншіктеулерді де пайдалануға болады :

```
x = y = z = t = өрнек;
```

Мұнда бірнеше айнымалының бәріне бір ғана мән меншіктеледі.

және

операциялары тек айнымалыларға тіркеледі, оларды өрнектерге қосып жазуға болмайды.

Мынадай командалардың

x және x

(-- x және x --) айырмашылығы бұлар басқа командалар құрамына кіріп тұрғанда ғана есепке алынады. Алғашқысында (олар айнымалы алдында) операция айнымалыны пайдаланғанға дейін орындалады, ал соңғысында

пайдаланғаннан кейін орындалады.

```
x = 5; Меншіктеулерінен кейін:
```

x; x және y-тің мәні 6-ға тең.

```
x = 5; Ал мына меншіктеулерден соң:
```

```
y = x
```

; x-тің мәні 5-ке, ал y-тің мәні 6-ға тең болады.

Операция нәтижесі

салыстыру мәндері дұрыс болса, логикалық true, ал оған кері жағдайда

false мәні болып табылады. Салыстыру операциялары төмендегідей:

```
< (кіші);  
  
<= (кіші немесе тең  
артық емес);  
  
== (тең);  
  
= (тең емес);  
  
>= (үлкен немесе тең  
кіші емес);  
  
(үлкен).
```

(логикалық ЕМЕС) операциясы логикалық типтегі операндтарға қолданылады, егер операнд мәні true болса, онда

а өрнегінің мәні

false, ал егер операнд мәні false болса, онда

```
a = true болады.
```

```
(логикалық ЖӘНЕ) пен
```

```
(логикалық НЕМЕСЕ) операцияларының қолданылу ережесі 4.3- кестеде көрсетілген.
```

3- кесте. Логикалық операциялардың орындалу ережелері

В өрнегінің мәні

екі операнд мәндері де ақиқат болғанда ғана ақиқат, қалған

жағдайларда жалған болады. А

В өрнегінің мәні

кем дегенде, бір операнд ақиқат болса, ақиқат, ал басқа жағдайларда

жалған болып саналады.

Символдар тізбегінен тұратын тіркестік мәндер үшін символдарды конкатенациялау (біріктіру) операциясы анықталған.

Операция

таңбасымен белгіленеді. Бұл операцияның нәтижесі екі операндтар тізбегінен құралатын жаңа сөз тіркесі болады, мысалы, төмендегі меншіктеу операторының орындалуы нәтижесінде

```
st = "озат "
```

"студент"

st айнымалысы

"озат студент" мәнін меншіктейді. Тағы бір мысал қарастырайық. Мынадай екі оператор берілсін:

```
st1 = "озат "; st2 = "студент"
```

Төмендегі операторды орындау нәтижесінде

st1 айнымалысы "озат студент" мәнін меншіктейді.

Операцияның басымдылығы өрнектегі амалдардың орындалу реттілігін анықтайды. 4- кестеде орындалу басымдылығы кему реті бойынша орналасқан операциялар тізімі қарастырылған.

4-кесте. Операциялардың басымдылық кестесі

Операция аты

Белгіленуі

Инкремент

Декремент

Терістеу

Унарлы минус

Көбейту

Бөлу, қалдық табу

Азайту

Салыстыру

```
<, >, <=, >=
```

Теңдік

Теңсіздік

Логикалық ЖӘНЕ

Логикалық НЕМЕСЕ

Меншіктеу

```
=, -=,
```

```
=, /=, %=,
```

JavaScript тілі HTML - парақтарда автономды түрде де жұмыс істей алады. Ол парақта қандай ақпарат тұрғанына қарамастан кез

келген ақпаратты енгізу

шығару мен өңдеуді іске асыра алады.

JavaScript тілінің көмегімен prompt арқылы сұраныс терезесін, alert арқылы хабарлама терезесін құруға болады.

1-жағдай. Мысал ретінде қарапайым бағдарламаны қарастырайық. Сырттай қарағанда ол төмендегідей ұйымдастырылады. (Сурет 1)

Сурет -1. JavaScript-тің көмегі арқылы ұйымдастырылған сұраныс

Қолданушы өз атын енгізіп,

түймешесін басқанда, төмендегі хабарлама терезесі пайда болады. (Сурет 2)

Сурет-2. JavaScript-тің хабарлама терезесі

Төменде HTML

парақтың жоғарыда көрсетілген хабарламасы бар сұранысты іске асыратын мәтіні көрсетілген.:

```
<HTML> <HEAD>

<TITLE> Автономды жұмыс</TITLE>

<BODY> <H2> Қарапайым бағдарлама <h2>

<h1><p align=
```

CENTER

```
><FONT COLOR=
```

008080

SIZE=

```
>JavaScript әлеміне саяхат</p></H1> </BODY>

<script language=
```

JavaScript

```
ima=prompt(
```

Атыңыз кім

Атыңызды еңгізіңіз

alert(

Сәлем,

```
</script>
```

</HTML> JavaScript тілінің операторлары қара жазумен ерекшеленген. Олар төмендегі түсіндірмелерге ие:

Мәліметтерді енгізу prompt операторының көмегімен іске асырылады.

Синтаксисі:

```
prompt(<сұраныс терезесі>,<үнсiздiк бойынша мән>)Мәліметтерді шығару alert
```

операторыныңкөмегімен іске асырылады.

Синтаксисі:

```
alert(<шығарылатын мәтін>)
```

If, if . . . else операторлары.

Java Script тілінде if операторын анықталмаған шартты тексеру мақсатында пайдаланады. Және егер тексеру нәтижесі дұрыс болмаған жағдайда қайсы бір кодты шақыруға негізделген.

```
Ifоператорының стандартты формасы. If (шарт)
```

Мұнда шар тексеріледі, ал код шарт ақиқат болған жағдайда орындалады. Мысалы:

```
<HTML> <HEAD> <TITLE>
```

Ifоператорын пайдыалану

```
</TITLE> </HEAD> <BODY>
```

java script

те if операторымен жұмыс

```
<Script Language=
```

Java Script

```
> Var count count=60 if(count>50)
```

document.writeln(

жеткілікті

```
</SCRIPT>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

операторы

операторынан

тексерілетін

шарт жалған болған жағдайда қолданылады If . . . else конструкциясының жалпы түрі мынадай:

```
if(шарт)
```

егер шарт ақиқат болған жағдайда шақырылатын код

егер шарт жалған болған жағдайда шақырылатын код

Switch конструкциясы. Көптеген шарттарды тестілеу жағдайларында қолданылады. Келесі мысалда текстік өрнек анықталған мәндердің әрқайсысымен салыстырылады. Егер бір мәнмен сәйкестік болмаса, осы мәнмен байланысты код Java Script интерпретаторы break операторы кездескенге дейін орындала береді.

```
Switch конструкциясының жалпы құрылымы: Switch (текст)
```

Case 1 мән;

```
;егер 1-ші мәнмен сәйкес келсе шақырылатын код ;
```

break;

case 2 мән;

Мысал :

```
Function coolCar()  
If (car ==
```

Мустанг

```
) If (year == 1965)  
If (parts ==
```

оригинальные

```
) Document.write(
```

крутоеавто

```
); Else
```

Document.write(

оң,по меньшей мере бегае

Тапсырмалар:

1. HTML

парақ құрып, өзіңіздің сұранысыңызды құрыңыз.

1. Келесі операторлар орындалғанда терезеге не шығарылатынын көріңіздер:

alert(22

```
alert((22
```

Нәтижені түсіндіріп беріңіздер.

2жағдай.JavaScript арқылы ұйымдастырылған сұраныс

1. Жаңадан өздеріңіздің жұмыстарыңызды сақтайтын Student бумасын ашыңыздар.

1. Блокнот бағдарламасын іске қосыңыздар.

1. Ашылған редактор терезесінде төменде көрсетілген HTML файлының мәтінін теріңіз.

```
<HTML>  
  
<HEAD>
```

```
<TITLE> Өзіндік жұмыс </TITLE>
```

```
<BODY>
```

```
<H2> Өзіндік жұмыс </H2>
```

```
<h1><p align=
```

CENTER

```
><FONT COLOR=
```

ff0000

SIZE=

```
>JavaScript-те менің алғашқы жұмысым</p></H1>
```

```
</BODY>
```

```
<script language=
```

JavaScript

```
ima=prompt(
```

Атыңыз кім

Атыңызды еңгізіңіз

```
); ima1=prompt(
```

Қалыңыз қалай

Қалыңыз калай екенін еңгізіңіз

```
); ima2=prompt(
```

Жиналыс бүгін нешеде

Жиналыстың уақытын еңгізіңіз

```
); alert(
```

alert(

```
ima1);
```

alert(

Жиналыс бүгін

```
ima2);
```

```
</script>
```

</HTML>

Файлды somost

rabota.htm атымен жұмыс бумасына сақтап қойыңыздар да редакторды жабыңыз.

1. Жасалған Web-құжатты көру үшін сол somost

rabota.htm файлы белгішесін екі рет шертіңіздер, сонда Интернет браузері іске қосылып, жазылған мәліметті келесі түрде көрсетеді. (Сурет 3)

Сурет 3 Сұраныс құру

Келесі нәтиже шығады. (Сурет 4)

Сурет 4 Нәтижесінде шыққан хабарлама терезелері

5.Төмендегі тұжырымдар нәтижесінде ақиқат болатын өрнек жазыңыздар:

m бүтін айнымалысы k бүтін айнымалысына қалдықсыз бөлінеді;

A, B және C нақты айнымалылардың мәні кемімейтін реттілік құрайды;

үш x,y,z айнымалыларын жұптасқан түрде қарастырғанда, олардың ішіндегі ең үлкені x айнымалысы болып шыққан;

A,B,C логикалық айнымалылары мәндерінің бірде-біреуі ақиқат емес;

A, B, C логикалық айнымалылары мәндерінің, кем дегенде, біреуі ақиқат.

6.Күннің нөмірі бойынша оның атын анықтау программасын жазыңыз.

7.Айдың нөмірі бойынша оның қандай кварталға жататынын анықтау программасын жазыңыз. Мысалы 1квартал (1,2,3), 2 квартал (4,5,6) т.с.с

1. Қызметкердің ағымдағы жылдың бірінші кварталына арналған табысы жөнінде ақпарат енгізіледі. Келесілерді анықтаңыздар:

бірінші кварталдағы жалпы табысты;

табыс салығының қосындысын (13%);

қолға алатын кварталдағы табысты.

9.Жазықтықтағы үш нүктенің координаталары берілген. Үшбұрыштың ауданын анықтайтын сценарий құрыңыз.

1. Жазықтықтағы координатасы берілген нүктенің координаталардың бас нүктесіне дейінгі ара қашықтығын анықтау сценарийін жазыңыз.

1. Енгізілген екі айнымалының мәндерін бір-бірімен алмастыратын сценарий жазыңыз.

1. Радиусы белгілі болған жағдайда шардың көлемін анықтау сценарийін жазыңыз.

13.Дөңгелектің радиусы берілген. Шеңбердің ұзындығын және сәйкес шеңбердің ауданын есептеу сценарийін жазыңыз.

1. Жазықтықта

координаталары

берілген

нүктенің

қашықтығын

анықтау программасын құрыңыздар.

Әдебиеттер:

AJAX и PHP. Разработка динамических веб-приложений // Кристиан Дари, Богдан

Бринзаре, Филип Черчез-Тоза, Михай Бусика. -М.: Символ-Плюс. 2006.

Елена Бенкен. PHP, MySQL, XML. Программирование для Интернета. -СПб.: БХВ-

Петербург. 2007.

1. Джордж Шлосснейгл. Профессиональное программирование на PHP.-М.: Вильямс. 2006.

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Массивтерді хабарлау

Сабақтың мақсаты: массивтер мен олардың элементтерімен

жұмысты ұйымдастыруды массивтерді жолдарға түрлендіруді үйрену .

Материалдар және құралдар: жұмысты орындауға арналған

методикалық нұсқау , дербес компьютер, Netscape Navigator және Internet Explorer браузерлері .

ГЛОССАРИЙ

Массивтерді хабарлау.

Номерленетін тізім түрінде бірнеше айнымалыларды массивтерге топтауға болады. Массив элементтерінің барлығына индекстің әртүрлі мәнін пайдалана отырып, бір ғана массивтің атауы арқылы қатынас жасауға болады . Массив элементінің индексі немесе реттік номері массив атауынан кейін тік жақшада көрсетіледі (

Массивті айнымалыға `new Array()` мәнін меншіктеу арқылы құруға болады және жақша ішіне массив элементтерінің санын көрсетуіңіз қажет.

Массивті құрып болғаннан соң оның жеке элементтеріне массив атауынан кейін тік жақшаның ішіне элементтің реттік номерін көрсету арқылы қатынас жасалады. Массив индекстерінің мәні 0 -ден басталады.

Мысалы, `array 1=new Array(10)` операторы 10 мәннен тұратын массивті құрайды.

Бұл жағдайда массивтің бірінші элементі `array1`

деп, ал соңғы элементі `array1`

деп белгіленеді.

Java Script-те массив элементтері бір ғана типті болу міндетті емес. Олар айнымалылардың бірнеше типінен болуы мүмкін. Мысалы, массивтің бірінші элементі бүтін сан, ал екінші элементі

жолдық символ, ал үшінші элементі жылжымалы нүктелі сандар болуы мүмкін. Массивтің әрбір элементі басқаларынан тәуелді емес. Ал бірақ оларды бір типке келтірем деу қатеге әкеліп соғады.

Java Script екі өлшемді массивті қолдамайды. Екі өлшемді массивті массивтің массивін құру арқылы жүзеге асыруға болады. Бұл әдіс бір өлшемді массивті құрудан басталып, құрылған массивті элемент ретінде пайдалана отырып құруға негізделген.

Массивтерді жолдарға түрлендіру - `array` объектісі массив элементтерін жолға түрлендіру үшін қосылады. Бұл әдіс - `join()`. Параметр ретінде `join()` әдісі бір ғана символдан тұратын жолды алады. Бұл жол жолға түрлендірілген әрбір массив элементтерінің арасына орналасады. Үнсіз жағдайда айырғыш ретінде үтір қойылады, бірақ басқа да айырғыш қоюға болады. мысалы, егер `array`- бүтін санды массив болса, онда `str1= array.join(`

`)` операторы массивтің әрбір элементінің арасына бос орын қояды . Нәтижесінде `str1` айнымалысы әрбір элементтің ортасына орналасқан бос орынды сандар жолын береді .

Өте үлкен массивтерден нақты мәліметтер фрагментін іздеу күрделі жұмыс түріне жатады . Бұл жұмысты массивтерде іздеудің басқа бір әдісі массивтерді бір жолға түрлендіру арқылы және нақты мәліметтерді indexOf() әдісінің көмегімен локализациялау арқылы жеңілдетуге болады.

```
array1 = new
```

```
array (
```

```
); str1= array1.join(  
); beginChar=str1.indexOf(
```

Келтірілген мысалда операторлар тізімі массив элементтерін хабарлайды, массив элементтерін str1 жолына түрлендіреді, одан соң beginChar айнымалысының мәнін жолдағы позициясына сәйкес

номерінен бастап меншіктейді. Бұл операторларды пайдаланып массивтің нақты элементтерін табуға болады .

Элементтердің нақты орындары анықталғаннан кейін string объектісінің басқа әдістерінің көмегімен мәліметтерге талдау жасауға болады .

Бұл объект мәліметтер жиымын (массивін) жасау үшін керек. Жиым

элементтердің реттелген жиыны. Жеке элементтің орны оның аты мен индексін (нөмір) көрсету арқылы орындалады. JavaScript тілінде элементтерді нөмірлеу нөлден басталады.

Мысал: апта күндерінің аттары жиымы.

```
var dayNames = new Array("жексенбі", "дүйсенбі", "сейсенбі", "сәрсенбі", "бейсенбі", "жұма", "сенбі");
```

Жиымның жеке элементтерін пайдалану үшін былай жазылады:

массив аты

индекс

Төмендегі скрипт:

```
var dayNames = new Array("жексенбі", "дүйсенбі", "сейсенбі", "сәрсенбі", "бейсенбі", "жұма", "сенбі");  
alert(dayNames
```

жұмысы нәтижесінде alert терезесіне

жексенбі

мәтіні шығады.

Мысалы: ағымдағы дата мен уақытты көрсету.

// Ай аттарын көрсету:

```
var monthNames = new Array ("қаңтар", "ақпан", "наурыз","сәуір","мамыр","маусым","шілде",
```

```
"тамыз",
```

```
"қыркүйек","қазан", "қараша", "желтоқсан");
```

// Апта күндері:

```
var dayNames = new Array ("жексенбі", "дүйсенбі", "сейсенбі", "сәрсенбі", "бейсенбі", "жұма","сенбі");

var today = new Date(); // Ағымдағы мерзім мен уақыт.

// Нәтижені шығаруға дайындау: var str = "Бүгін: " // Айдың күні: str

= today.getDate()
```

```
" "; // айдың аты: str
```

```
=monthNames
```

```
today.getMonth()
```

```
" "; // жыл: str
```

```
= today.getYear()
```

```
" года, ";
```

```
// Апта күні: str
```

```
= dayNames
```

```
today.getDay()
```

```
n"; // Уақыт: str
```

```
= "Бүгін: "
```

```
today.getHours()

today.getMinutes ()

today.getSeconds();

// Нәтижені шығару: alert(str);

Жиым ұзындығы (оның элементтерінің саны) программа жұмысы кезінде өзгере алады:

var f = new Array(); //Қазір жиым бос, //оның элементі жоқ.
```

```
//Жиымда бір элемент бар. f
```

```
//Жиымда екі элемент бар.
```

```
; //Жиымда үш элемент бар.
```

```
= 8; //Жиымда алты элемент бар // f
```

Мысал: Жиымның ең үлкен элементін анықтау.// num кездейсоқ сандардан жиым құрайық, // олардың әрқайсысы

```
аралығында жатады var num = 10; // кездейсоқ сандардың саны

var a = 1; // аралықтың сол жақ шекарасы var b = 100; //аралықтың оң жақ шекарасы var set = new Array(); //
жиым құрылды
```

// жиымды кездейсоқ сандармен толтыру

```
for (i=0; i<num; i++) {  
    a[i] = Math.round(a *  
    Math.random());  
}
```

// Ең үлкен элементін анықтау

```
var max = a[0];  
for (i=0; i<num; i++) {  
    if(a[i] >  
    > max) max = a[i];  
}
```

// Жиым элементтері мен үлкен элементін көрсетейік: alert("Жиым: "

n Олардың ішіндегі үлкен элементі: "

Қарастырылған

мысалда

циклге біріктірілген:

```
var max = a[0];  
for(i = 0; i < num; i++) {  
    if(a[i] >  
    > max) max = a[i];  
}
```

-Math.floor(a

```
Math.random());  
if(a[i] >  
> max) max = a[i];  
}
```

Осыған

объектілер

тәсілдерімен

танысқанымен, олардың қасиеттерін қарастырмадық. Объект қасиеттері дегеніміз

JavaScript терминологиясы бойынша объект тұтынушысына арналған интерфейстік айнымалылар болып табылады. Негізінде, мұнда объект туралы емес, тек объектінің нақты данасы жайлы сөз болады. Қасиеттерді пайдалану үшін объект қасиеті аты мен нүкте арқылы бөлінген қасиет аты жазылады, мысалы:

```
var set = new Array("Алпамысов","Азамат", "Адамұлы");  
alert (set.length);
```

length қасиеті массив элементтерінің санын

оның ұзындығын береді.

JavaScript тілінде объектілермен жұмыс істеу кезінде бірсыпыра еркіндіктерге

жол беріледі. Мысалы, массив данасын new түйінді сөзінсіз және Array объектісін де көрсетпей жазуға болады:

```
var set =
```

1, 4, 9, 16, 25, 36

Әрине, браузер, мұндай жазбаны кездестіріп, бәрібір Array объект данасын төмендегі жазба түрінде ашады:

```
var set = new Array(1, 4, 9, 16, 25, 36);
```

Осыған дейін біз string объектісі данасын басқа тәсілдермен құрған болатынбыз.

Мысалы,

```
var title = "Ақыл арымас, алтын шірімес"; жазбасы төмендегі жазбамен бірдей болып табылады:  
var title = new String("Ақыл арымас, алтын шірімес");
```

JavaScript ішкі объектілерімен жұмыс істеу үшін анықтамалық материалдар болғаны дұрыс, олар көбінесе кітап қосымшаларында келтіріледі.

Мысалы: Енгізілген суреттің қасиеттерін (енін, биіктігін, жақтауының қалыңдығын)

өзгертіп, экранда бақылауға болатын программа құрайық.

```
<HTML>  
  
<HEAD>  
  
<TITLE> Бейне қасиеттерін зерттеу </TITLE>  
  
<script>  
  
function chpict(obj)  
  
var w=obj.wd.value var h= obj.hg.value  
  
if (w  
  
=0) document.mypict.width=w if (h
```

```
=0) document.mypict.height=h document.mypict.border=obj.br.value document.mypict.alt=obj.al.value
```

```
</script>  
  
</HEAD>
```

1-сурет

```
<BODY bgcolor="F8F8FF">
```

```
<CENTER>
```

Енгізілетін бейне

```
<IMG src=111.jpg name=mypict>
```

```
<FORM name="form1">
```

Бейне өлшемін өзгерту үшін бір немесе екі параметрді енгізіп, КӨРУ батырмасын шертіңіз


```
Ені (width): <input type="text" name="wd" size=8><br>
```

```
биіктігі (height): <input type="text" name="hg" size=8><br>
```

Жақтау өлшемін өзгерту үшін жақтау қалыңдығын пиксел өлшемімен енгізіп, КӨРУ

```
батырмасын шертіңіз<br>
```

```
жақтау қалыңдығы (border): <input type="text" name="br" size=8 value=0><br>
```

```
Байқау мәтініні (alt): <input type="text" name="al" size=40><P>
```

```
<input type="button" value= "Көру" onclick="chpict(form1)">
```

```
<input type="reset" value="Болдырмау">
```

```
</FORM>
```

```
</CENTER>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Тапсырмалар:

1.А массиві 41, 52, 23, 15, 94, 79, 12, 38, 13, 17 бүтін он саннан тұрады. Әрбір элементін

сәйкес нөмеріне көбейткенде құралатын, жаңа массив құру программасын жазың. $v = i$

```
0,1; 0,3; 5;
```

```
2,4; 3; 1,2;
```

```
4,3; 5,2; 9,1; 1
```

3.Сауалнамада бес қызметкердің әрқайсысы үшін келесі мәліметтер толтырылады: тегі, жалақысы, баласының саны. Жанұядағы кісі басына шаққандағы табысты есептеу сценарийін жазыңыз.

4.Сауалнамада алты қызметкердің әрқайсысына келесі мәліметтер толтырылады: тегі, жұмысқа алынған жылы. Жұмыс стажын және стаждары бірдей қызметкерлердің ең үлкен санын анықтау программасын жазыңыз.

5.Сауалнамада алты қызметкердің әрқайсысына келесі мәліметтер толтырылады: тегі, жалақысы. Әрбір қызметкерге келесі принципке сүйене отырып сыйақы тағайындау шешілді: егер оның жалақысы орта жалақыдан аз болса, онда сыйақы оның жалақысының 50 пайызын, басқа жағдайда жалақысының 30 пайызын құрайды. Қызметкердің қолына алатын жалақысын (жалақы мен сыйақы) анықтау сценарийін жазыңыз. Ең көп сыйақы алған қызметкерлердің санын анықтау керек.

6.Бес түрлі тауарды сатып алу жөнінде мәлімет берілген: бір тауардың бағасы, алынған тауардың саны. Тауарды алуға кеткен қаражатты анықтау сценарийін жазыңыз. Бірдей қаражат жұмсалған тауар бар ма, болса, олардың саны қанша

Бақылау сұрақтары:

1. Массивті қалай құруға болады
1. Массивтерді хабарлау қалай жүргізіледі
1. Массив элементтеріне қатынас қалай жасалады

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық.Алматы,2011
1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: JavaScript оқиғаларды өңдеушілерін пайдалану

Сабақтың мақсаты: оқиға және оларды өңдеушілердің маңызын түсіну, жұмысты меңгеру.

Материалдар және құралдар: жұмысты орындауға арналған

методикалық нұсқау , дербес компьютер, Netscape Navigator және Internet Explorer браузерлері .

Әдістемелік нұсқау

JavaScript оқиғаларды өңдеушілерін пайдалану.

JavaScript оқиғаларының кейбіреулерін қарастырайық:

El onload;

El onClick;

El onMouseover;

El onMouseout.

Әрқайсысына қысқаша шолып өтейік.

1 жаттығу. Оқиғаны өңдеуші функция қолданылатын мысал қарастырамыз. Onclick оқиғасы атрибут ретінде қолданылады.

Шешімі:

```
<html>

<head>

<title>
```

Оқиғалар

```
</title>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
```

```
function hellow()
```

greet.value=

Ресторанға хошкелдіңіз

```
</SCRIPT>

</head>

<body>

<FONT FACE="KZ Times New Roman" SIZE=4><center>

<h1>Қытай рестораны </h1>

<INPUT type=
```

name=

```
size=40>

<br><br>

<INPUT type=
```

button

value=

Тук-тук

onclick=

```
hellow()

</center>

</body>

</html>
```

Дайындалған құжатты Okiga1. Htm файлы түрінде сақтаңыз.

Бақылау сұрақтары:

1. Оқиғаны қалай түсінесіз
1. Java Script-тің оқиға өңдешілеріне мысал келтіре отырып, олардың жұмысын сипаттаңыз
1. Мәтіндік өрістермен жұмыс жасайтын оқиға өңдеушілерді атаңыз

Әдебиеттер

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.:Питер, 2001.

1. Информатика и образование,

8, 2000.Е. В. Давыдова

1. Джамса Крис. Эффективный самоучитель по креативному Web-дизайну. HTML, XHTML, CSS, Javascript, PHP, ASP, ActiveX. Пер. с англ./Крис Джамса, Конрад Кинг, Энди Андерсен.

М.: ООО

ДиаСофтЮП

, 2005.

672 с.

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Батырмаларды құру оқиғаларын өңдеу. Форма элементтерінің өзгерістері

Сабақтың мақсаты: батырмаларды құру оқиғаларын өңдеу, форма элементтерімен жұмысты меңгеру .

Материалдар және құралдар: жұмысты орындауға арналған методикалық нұсқау , дербес компьютер, Netscape Navigator және Internet Explorer браузерлері .

Әдістемелік нұсқау

JavaScript оқиғаларды өңдеушілерін пайдалану.

JavaScript оқиғаларының кейбіреулерін қарастырайық:

El onLoad;

El onClick;

El onMouseover;

El onMouseout.

Әрқайсысына қысқаша шолып өтейік.

OnLoad оқиғасы

Бұл оқиға бірденені тиегеннен кейін, мысалы, браузер терезесінде бетті ашқаннан кейін орындалады. Ол суреттерімен қоса барлық беттің тиелгенінен кейін ғана орындалды деп саналады.

OnLoad оқиғасын функция бет ашылғаннан кейін бірден орындалу үшін сценарий ішінде қолдану өте ыңғайлы.

OnClick оқиғасы

Бұл оқиға беттің белгілі бір жерінде тышқанмен шерткен кезде орындалады.

Кейінірек сіз беттің көптеген элементтері (гипермәтін, сурет, батырма және т.б.) onClick оқиғасын қабылдай алатынын білесіз. Оны тұтынушымен бірлесіп әрекет ететін сценарий құрғыңыз келгенде қолдануға болады.

OnMouseover оқиғасы

Бұл оқиға onClick оқиғасына ұқсас болғанымен, тышқан шертуінен кейін емес,

курсорды беттің белгілі элементіне жақындаған кезде орындалады. OnMouseover оқиғасын кез-келген Web-бет объектімен (мәтінмен, суретпен, батырмамен, гипермәтінмен және т.б.) байланыстыруға болады. Сонымен қатар оны интерактивтілік деңгейін көтеру үшін қолдануға болады.

OnMouseout оқиғасы

Бұл оқиға onMouseover оқиғасы сияқты, бірақ тышқан объектіден алынған

жағдайда ғана орындалады.

OnLoad оқиғасын қолдану

OnLoad оқиғасын JavaScript функциясын шақыру үшін қолданғанда, келесі оқиғаны

өңдеушіні (event handler) Web-бетінің <body> тегіне орналастыру керек:

<body onLoad=

Функция аты()

Ескерту Оқиғаны өңдеуші

бұл оқиға суреттелетін және пайда болу нәтижесінде кейбір әрекет орындалатын, мысалы, орындалуға JavaScript функциясы енгізілетін, код фрагменті.

1 жаттығу. Оқиғаны өңдеуші функция қолданылатын мысал қарастырамыз. Onclick оқиғасы атрибут ретінде қолданылады.

Шешімі:

<html>

<head>

<title>

Оқиғалар

</title>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

function hellow()

greet.value=

Ресторанға хошкелдіңіз

</SCRIPT>

</head>

<body>

<center>

<h1>Қытай рестораны </h1>

<INPUT type=

name=

size=40>

<INPUT type=

button

value=

Тук-тук

onclick=

```
hellow()  
  
</center>  
  
</body>  
  
</html>
```

Дайындалған құжатты Okiga1. Htm файлы түрінде сақтаңыз.

2 жаттығу. Оқиғаны өңдеуші функция және

тышқан

оқиғасы қолданылатын мысал қарастырамыз. Жоғары оқу орындарының тізімі жазылған құжатты алдымен Vuz.htm файлы түрінде дайындап алыңыз.

Шешімі:

```
<html> <head> <title> Оқиғалар </title>  
  
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">  
  
function oku()
```

alert(

Оқу орнын таңдаңыз

```
</SCRIPT>  
  
</head>  
  
<body>  
  
<FONT FACE="KZ Times New Roman" SIZE=4>  
  
<h2>Қайда оқуға барасыз  
  
</h2>  
  
<A href=
```

vuz.html

onmouseover=

```
>Жоғары оқу орындары</A>  
  
</body> </html>
```

Дайындалған құжатты Okiga2. Htm файлы түрінде сақтаңыз.

Тапсырмалар:

1-тапсырма

1. Берілген мысалда for

in операторы myarray массивінің бес элементінің әр қайсысын

бірге ұлғайту үшін қолданылады.

```
<script language=
```

JavaScript

```
> var myarray = new Array (5); myarray
```

myarray

```
= 8; myarray  
= 10; myarray  
= 18; myarray  
= 180; for (x in myarray)
```

myarray

myarray

```
alert (myarray);  
  
</script>  
  
for (x in myarray)
```

арқылы

айнымалысы

массив

элементтеріне

сәйкес

сатылай

мән қабылдайды, ал кейін әрбір элемент мәні бірге ұлғайтылады.

Сурет. myarrayмассив элементтерінің соңғы мәндері

1. Бұл мысалдаескерту ақпараты терезесі x=5 мәнінде экранға шығарылмайды.

```
<script language=
```

JavaScript

```
var x = 0;  
  
while (x < 10)  
  
if (x == 5)
```

continue;

```
alert(x);

</script>
```

Return операторын функциядан немесе оқиға өңдеуші мәнін қайтару үшін қолданады. Мысалды қарастырайық:

```
<form>
```

<input

```
type=submit
value=Submit
onClick="return
false;">

</form>
```

Бұл мысалда return мәліметті серверге беруді маскалау үшін қолданады.

1. Мұнда экран бетіне ескерту ақпараты терезесі (1 мәні бар) шығады, одан кейін break операторы қосылып, цикл тоқтатылады:

```
<script language=
```

JavaScript

```
var x = 0;

while (x < 10)

; alert(x); break; alert(
```

Мұнысізкөрмейсіз

```
</script>
```

1. yourMessage() функциясын шақыру үшін оқиға өңдеушінің екілік тырнақша ішіне оның атын енгізу:

```
<body onLoad=

yourMessage()
```

> Бетті сақтап, оны браузер терезесінде ашыңыз:

```
<html> <head>

<title>Жайбет</title>

<script language=
```

JavaScript

```
function yourMessage()
```

alert(

Сіздің бірінші функцияңыз

```
</script> </head>

<body onLoad =

yourMessage()

</body> </html>
```

OnClick оқиғасын қолдану

1. Егер сіз onClick оқиғасын пайдаланғыңыз келсе, не бары onLoad-ты OnClick-ке

ауыстырыңыз:

```
<html> <head>

<title>Жай бет</title>

<script language=
```

JavaScript

```
function yourMessage()
```

alert(

Сіздің бірінші функцияңыз

```
</script>

</head>

<body onClick =

yourMessage()

</body> </html>
```

Егер сіз файлды сақтап, браузер ішінде ашсаңыз, онда сіздің функцияңыз тышқанмен беттің кез-келген жерінде шерткеннен кейін орындалатынын көресіз.

1. Бірақта беттің кез-келген жерінде тышқан мен шерткенең дұрыс шешім емес. Ең ыңғайлысы процесті дұрыстап меңгеру

мысалы, гиперсілтемені басу. onClick оқиға өндеушісін тегінде қолданар орнына, оны тікелей гипермәтінге қосыңыз:

```
<html> <head>

<title>Жайбет</title>
```

```
<script language=
```

JavaScript

```
function yourMessage()
```

alert(

Сіз сілтемені бастыңыз

```
</script>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

HYPERLINK "http://www.bassar.kz"

href=

http://www.bassar.kz onClick =

```
yourMessage()
```

Біздің Web-сайт

```
</body>
```

```
</html>
```

Браузерде бұл мысалды ашып, сілтемені тышқанмен басқанда, көрсетілген

URL өту алдында ақпарат терезесі пайда болады

Сурет. Гипермәтінді басқаннан кейін пайда болатын ақпаратты дәлелдеу терезесі

OnMouseover оқиғасын қолдану

1. onmouseover оқиғасын қолдану үшін гипермәтін өте ыңғайлы. Төменде тышқан

курсоры гипермәтінге келтірілгеннен кейін орындалатын overMessage() функциясы келтірілген:

```
<html> <head>
```

```
<title>Жайбет</title>
```

```
<script language=
```

JavaScript

```
function overMessage()
```

alert(

Кереметсілтеме

шертпкөріңіз

```
</script>

</head>

<body>
```

HYPERLINK "http://www.bassar.kz"

href=

http://www.bassar.kz onMouseover =

```
overMessage( )
```

Біздің Web-сайт

```
</body></html>
```

2 тапсырма

1. Дайындалған құжат шрифтің, түсін өзгертуге

тышқан

оқиғаларын қолданыңыз.

1. Құжатқа

клавиатура

оқиғаларын

қолдана

отырып

тексттегі

әріп регистрлерін ауыстырыңыз.

1. Диалогтік

терезелерді

пайдалана

отырып,

қолданушымен

байланыс орнататын оқиғалары бар құжат дайындаңыз.

Батырмалар. <INPUT> элементі

Формада әр түрлі енгізу және басқару элементтерін орнатуға болады. Ол үшін <input> тәгі қолданылады. Әрбір <input> тәгінде name атрибуты болады. Оның мәні браузер ашатын объект атауы (типi) болып табылады. Мысалы, бір ғана мәтін енгізу жолы бар форма берілсін делік:

```
<FORM name=anketa>

<INPUT type=text value=Қаламұш name=obj>
```

```
</FORM>
```

JavaScript программасындағы мынадай конструкция `document.anketa.obj.value` объектінің `<input>` тәгі үшін тұрғызылған `value` қасиетін пайдаланады (өзгертеді), Мұндай жазуды былайша түсіну керек: `document`

```
document объектісі (атасы (тегі) – window объектісі); document.anketa
anketa объектісі (атасы – document объектісі ); document.anketa.obj
obj объектісі (атасы – anketa объектісі); document.anketa.obj.value

obj объектісінің value қасиеті, ол <input> тәгінің obj атты value атрибутына сәйкес келеді. value қасиетінің
мәнін былай меншіктеп оқуға болады: var str = document.anketa.obj.value;
```

Бұл қасиеттің мәнін өзгерте аламыз: `document.anketa.obj.value = "қарындаш"` Мұндай меншіктеу экрандағы мәнді бірден өзгертеді. Енгізу өрісіндегі

мәні

қарындаш

мәніне ауысады.

атрибуты

айнымалы

тәрізді,

сондықтан

орыс/қазақ әріптерін пайдаланбау керек және бірінші символ цифр болмауы тиіс.

Экрандық батырмалар

`<input>` тәгіндегі интерфейстік элементтің нақты бейнесі `type` атрибутымен беріледі. Осы атрибуттың экрандық батырмалар тұрғызатын мәндерін қарастырайық:

`reset` - шерткен кезде форманы автоматты түрде бастапқы қалыпқа келтіретін батырма жасайды (форманың барлық енгізу өрістері келісім бойынша HTML-кодта орнатылған алғашқы мәндерді қабылдайды). Ал `value` атрибуты батырмадағы жазуды көрсетеді: `<INPUT type=reset value=Тазалау>` `submit` - шерткен кезде форманы желі бойынша жөнелтетін батырма тұрғызады.

`value` атрибуты батырмадағы жазуды көрсетеді:

```
<INPUT type=submit value=жөнелту>button
```

қарапайым батырма тұрғызады:

`<INPUT type=button value= "Басу">` программалық басқару Төмендегі тәг үшін браузер тұрғызған объектің `<input type=button>` (не мынадай тәгтер үшін `<INPUT type=submit>`, `<INPUT type=reset>`) `value` қасиеті болады, ол батырмадағы жазуды анықтайды. Төменде осы қасиетті пайдаланатын мысал келтірілген.

Браузерге осы мысалды енгізіп, ондағы батырмалар жұмысын тексеруге немесе өзгертуге, яғни алгоритмін бақылауға болады (1-сурет).

```
<HTML> <HEAD>

<TITLE>Ақылды батырма</TITLE>

<SCRIPT language=JavaScript>

-- var num=0;
```

```

var name0="басу саны:0";

</SCRIPT>

</HEAD> <BODY bgcolor=white text=black>

<H2>Ақылды батырма</H2> <HR>

<FORM name=count>

<INPUT type=button value=сброс onclick="document.count.key.value=name0;

num=0;">

```

<INPUT type=button name=key value="басу саны: 0" onclick="document.count.key.value='басу саны:'

```
num);"> </FORM>
```

1-сурет. Батырманың басу санын есептеу

Форма өрістерін пайдалануды жеңілдету үшін, this нұсқауын - объектінің ағымдағы данасын көрсетуді және this.form нұсқауын - ағымдағы форма үшін тұрғызылған объектіге нұсқауды пайдаланамыз:

```

<FORM> <INPUT type=button value=сброс onclick="this.form.key.value=name0;

num=0;"> <INPUT type=button name=key value="басу саны onclick="this.value='басу саны:'

num);"> </FORM>

```

Бұл мысалда форма атын көрсету қажет болмады. Форма ішіндегі оның синонимі ретінде this.form конструкциясы қолданылды. Ал екінші <input> тегінде де оның атын жазбай-ақ, орнына оның синонимі this жазылды.

Енгізу жолы

<input type=... > тегіндегі type атрибутының text және password мәндері енгізу жолын экранға шығарады: text

қарапайым енгізу қатары; password

құпия сөз енгізу қатары.

Қосымша атрибуттар:

value атрибуты үнсіз келісім бойынша орнатылған енгізу өрісін береді (осы мән reset батырмасын шерткенде орнатылады: <INPUT type=reset>);

size атрибуты өріс енін символмен береді. Егер атрибут көрсетілмесе, ол оның (value) мәні ретінде берілген сөздің ұзындығымен анықталады;

maxlength атрибуты осы өріске енгізілетін сөздің максималды енін символмен береді. Егер ол атрибут көрсетілмесе, ұзындығы шектелмейді;

readonly атрибуты

тек оқылатын

сөз тіркесін анықтайды. Мұндай жол түзетілмейді.

```
<INPUT type=text value="Анап" size=10 maxlength=30>
```

password

құпия сөз

енгізу жолы. Ол енгізу кезінде көрінбей, жұлдызшалармен бейнеленеді. Құпия сөз буферге де көшірілмейді.

```
<INPUT type=password value="" size=10  
maxLength=10>
```

Оны программалық басқару Браузердегі `<input type=text>` (немесе `<input type=password>`) тәгі үшін тұрғызылған объектінің мынадай қасиеттері болады:

value

енгізу жолының ағымдағы мәні;

defaultValue

value атрибутының соған сәйкес `<INPUT>` тәгінде көрсетілген мәні.

Формалар (жалаушалар, батырмалар)

Енді интерактивті

парақтарда

қолданылатын

екі интерфейстік элементті қарастырайық, олар: жалаушалар мен радиобатырмалар.

Жалаушалар Жалаушалар немесе тәуелсіз басылатын батырмалар

басқа жалаушаларға байланысты емес, тәуелсіз жұмыс атқарады. Олардың алдындағы қанат белгісін қоюға және алып тастауға

болады. Жалауша құру тәгі: `<input type=checkbox>`.

`<INPUT>` тәгінің жалаушаларға арналған қосымша атрибуттары: name - `<input>` тәгі арқылы жасалған объектіні скриптер ішінде пайдалану үшін қолданылатын атау; checked - логикалық атрибут, мәні болмайды. Ол тек жалаушаның алдына алдын ала келісім бойынша қанат белгі қойылатынын көрсетеді. Оны программалық басқару браузерде мынадай тәгпен тұрғызылған объектінің `<input type=checkbox>checked` атты қасиеті болады. Жалауша іске қосылып тұрса, оның мәні

true, әйтпесе

false болады. Осыларды пайдаланатын төмендегі программаны пайдаланып, оның нәтижелерін де қарастырайық.

```
<HTML> <HEAD>  
  
<TITLE>Жалаушаны программалық басқару</TITLE>  
  
</HEAD> <BODY bgcolor=white text=black>
```

Жалаушаны программалық басқару

```
<FORM>  
  
<INPUT type=checkbox name=flag>  
  
<INPUT type=button value=Тексеру onclick="if(this.form.flag.checked) alert('Жалауша көтерілген'); else  
alert ('Жалауша көтерілмеген');">  
  
<INPUT type=button value=Өзгерту onclick="this.form.flag.checked =
```

```
this.form.flag.checked;">

</FORM> </BODY>

</HTML> Енді мынадай тәжірибелер жасауға болады.
```

2-сурет. Батырма жұмысын тексеруге арналған программа

1.Тексеру батырмасын шертсек,

Жалауша көтерілмеген

мәліметі шығады. Өйткені мұнда checked атрибуты іске қосылмаған:

```
<INPUT type=checkbox name=flag> <input> тәгі объектісінің checked қасиеті мәні
```

false, оны

```
this.form.flag.checked өрнегімен де беруге болады (if командасында).
```

2.Өзгерту батырмасын шертсек, мына код жұмыс істейді: this.form.flag.checked=

```
this.form.flag.checked; Checked қасиеті мәнін өзгертеді (false
```

true. Экрандағы жалауша алдында белгі пайда болады, (оны алдын ала қоймасақ та, белгі программа арқылы орнатылды).

3.Тексеру батырмасын шертсек, экранға

Жалауша көтерілген

мәліметі шығады. Енді this.form.flag.checked мәні true болады.

Сонымен, checked қасиетін тек оқуға емес, оны өзгертіп мәнін қарама қарсыға ауыстыру программалық жолмен де жүргізіледі екен.

Мұндағы объектінің checked қасиеті <input> тәгіндегі атрибут мәнінен басқаша, онда ол келісім бойынша іске қосылса, мұнда код бойынша іске қосылады. Егер программада <input> тәгінің checked атрибутының мәнін білгіміз келсе, онда сол объектінің defaultChecked

мәнін анықтауымыз керек. Енді браузерге келесі кодты енгізіп, оның нәтижелерін қарап шығайық.

3-сурет

```
<HTML> <HEAD> <TITLE> checked
defaultChecked </TITLE> </HEAD>

<BODY bgcolor=white text=black> <H2>checked и defaultChecked</H2>
```

```
<FORM>      <INPUT      type=checkbox      checked      name=flag>      <INPUT      type=button      value=checked
onclick="alert(this.form.flag.checked);">      <INPUT      type=button      value=defaultChecked
onclick="alert(this.form.flag.defaultChecked);"> </FORM>
```

```
</BODY>

</HTML>
```

Келесі тәжірибелерді жасау керек:

1. checked и defaultChecked батырмаларын біртіндеп басайық

Сонда

және

мәліметтерін аламыз. Бұл жалаушаның да, белгінің де қатар орнатылғанын көрсетеді.

1. Жалауша алдындағы белгіні алып тастап, қайтадан checked

және defaultChecked батырмаларын шертеміз. Сонда

мәліметтерін

аламыз.

жалаушаның орнатылмағанын, бірақ белгінің алдын ала қойылғанын көрсетеді.

3.<INPUT type=checkbox checked name=flag> тәгінен checked атрибутын алып тастайық, сонан соң checked және defaultChecked батырмаларын қайта басайық. Сонда

және

мәліметтерін аламыз. Бұл жалаушаның орнатылмағанын және белгінің алдын ала да қойылмағанын көрсетеді.

1. Жалауша алдына белгі қойып, checked и defaultChecked батырмаларын шертеміз. Сонда

және

мәліметтерін аламыз. Бұл жалаушаның орнатылғанын және белгінің алдын ала да қойылмағанын көрсетеді.

Радио батырмалар

Радиобатырмалар

(селекторлық

батырмалар,

ауыстырғыш)

арқылы бірнеше

мүмкіндіктің бірін таңдай аламыз. Батырманың бірін белгілесек, қалғандарындағы белгі автоматты түрде жоғалады. Радиобатырма <input type=radio> тәгімен беріледі.

name - атауы; <input> тәгі арқылы жасалған объектіні скриптер ішінде пайдалану үшін қолданылатын атау. Бір топқа кіретін батырмалар аты бірдей болуы тиіс. Браузер осы атау бойынша ауыстырғыштарды анықтап, батырмаларды белгілейді немесе басқа батырма таңдалса, белгілемейді. Топтағы жеке батырманы анықтау массив элементтерін анықтау сияқты индекс арқылы орындалады. Топтағы батырмалар орналасу кезегі бойынша нөмірленеді, нөмірлеу нөлден басталады.

checked - логикалық атрибут, мәні болмайды. Ол тек батырманың алдына алдын ала келісім бойынша таңдалып алынғанын көрсетеді.

Программалық басқару. Браузердің <INPUT type=radio> тәгі арқылы тұрғызған объектісінің

checked қасиеті болады. Ол таңдалып алынса, мәні - true, ал таңдалмаса мәні - false болады.

Келесі программаны қарастырайық.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Радиобатырманы

```

программалық басқару</TITLE>

</HEAD>

<BODY bgcolor=white text=black>

<H2>Радиобатырманы программалық басқару</H2>

<FORM> <INPUT type=radio name=tst>

<INPUT type=button value=Тексеру

onclick="if(this.form.tst

```

.checked)

alert('1-батырманы белгілеу орындалды') else alert('Бірінші батырманы белгілеу орындалмады');">

```

<INPUT type=button value=Өзгерту onclick="var x = this.form.tst

```

.checked;this.form.tst

.checked=this.form.tst

.checked;this.form.tst

```

.checked= x;>

<BR> <INPUT type=radio checked name = tst>

</FORM> </BODY> </HTML>

```

Келесі әрекеттерді орындап шығайық.

1. Тексеру батырмасын шертсек, экранға

1-ші батырманы белгілеу орындалмады

мәліметі шығады. Негізінде батырма іске қосылмаған, өйткені оның коды <INPUT type=radio name=tst>, атрибуттарына checked енгізілмеген. Бұл осы батырма тұрғызған объектінің checked қасиеті іске қосылмағанын көрсетеді, сондықтан оның мәні false. Егер if командасы арқылы this.form.tst

.checked өрнегін пайдалансақ та, нәтижесі осындай болады.

```

2. Өзгерту батырмасын шертсек, мынадай код орындалады: onclick="var x = this.form.tst

```

.checked;this.form.tst

.checked=this.form.tst

.checked;this.form, test

```

.checked=x;" Бұл код белгіні екінші батырмдан біріншісіне ауыстырады.

```

1. Тексеру батырмасын шертсек,

1-ші батырманы белгілеу орындалды

мәліметі шығады.

Бұл мынадай өрнектің this.form.tst

.checked мәні true болатынын білдіреді.

Объектінің checked қасиеті <input> тәгінің осындай атрибутымен бірдей емес. Checked атрибуты батырмаға алдын ала белгі қояды, ал checked қасиеті батырманың дәл сол мезеттегі орнатылған мәнін береді. Жалаушалардағыдай checked атрибутының defaultChecked қасиеті бар.

Бір батырманы іске қосу арқылы қалғандарының алдындағы checked арқылы қойылған белгі алынатыны программалаушы есінде болуы тиіс (тек бір батырма белгіленеді).

Мысал. Екі бағанаға көбейткіштер мәнін жазып, көбейтіндіні анықтау сценарийін радиобатырмаларды қолдану арқылы жазайық.

```
<HTML> <HEAD>

<TITLE>Көбейткіш</TITLE>

</HEAD>

<BODY bgcolor=white text=black>

<H2>Көбейткіш</H2>

<FORM>

<TABLE border=1 bgcolor=
```

FOFOFO

```
cellspacing=0 cellpadding=5>

<TR><TD>

<TABLE border=0 cellspacing=0

cellpadding=5>

<TR> <TD colspan=3><INPUT type=reset

value=Тазалау></TD>

<TR> <TD>

<INPUT type=radio checked name=op1>1</TD>

nbsp;</TD>

<TD><INPUT type=radio checked name=op2>2</TD>

<TR> <TD><INPUT type=radio name=op1>2</TD> <TD><BIG>

</BIG></TD>

<TD><INPUT

type=radio name=op2>3</TD></TR><TR> <TD><INPUT

type=radio name=op1>3</TD>

nbsp;</TD> <TD><INPUT type=radio name=op2>4</TD>

</TR><TR> <TD><INPUT type=radio name=op1>4</TD> <TD>

nbsp;</TD>
```

```

<TD><INPUT type=radio name=op2>5</TD></TR><TR> <TD colspan=3>

<INPUT type=button value=Жаян onclick="var op1=new Array(10,20,30,40);

var op2 = new Array(2,3,4,5); var len = 4;

var ind1;

var ind2;

for(var

i=len;

--i>=0;)

if(this.form.op1

```

.checked)

```

ind1=i;

if(this.form.op2

.checked) ind2=i;

```

this.form.result.value= op1

```

;"><INPUT type=text size=10 name=result value="" readonly>

</TR> </TABLE> </TD></TR> </TABLE>

</BODY> </HTML>

```

4-сурет. Көбейткіштің экрандағы

Тапсырмалар:

1. Өрбір он студент үшін сауалнамада келесі мәліметтер келтіріледі: тегі, екі бақылау жұмысының бағасы. Студенттер бірнеше топқа бөлінеді.

Үздіктер

қатарына екі бақылау жұмысының бағасы бес,

жақсы үлгерушілер

бір бағасы 4,

үлгерушілер

, бір бағасы 3, ал

үлгермеушілер

бір бағасы 2 студенттер кіреді. Өрбір топтағы студенттің санын анықтау сценарийін жазу керек.

1. Өрбір алты студент үшін сауалнамада келесі мәліметтер толтырылады: тегі, сессиядағы төрт бағасы. Өр топтағы студенттер санын анықтау сценарийін жазыңыз. Топтар келесі түрде анықталады: барлық сабақтан 5 алғандар

үздіктер

, бір сабақтан 2 алғандар

үлгермеушілер

, қалған студенттер

үлгерушілер

1. Тестілеу нәтижесі бойынша сауалнама толтырылады: тегі, әрбір тесті орындау нәтижесі (плюс, егер сәтті тапсырылса, минус, егер тест орындалмаса). Егер тесттің барлығы орындалса жұмыс 5-ке, төртеуі орындалса

4-ке, үш тест орындалса

3-ке, басқа жағдайда 2-ге бағаланады.

Бағасын есептеу және

ҚОРЫТЫНДЫ ШЫҒАРУ СЦЕНАРИЙІН

жазыңыз. Қорытындыда 5, 4, 3, 2 алған студенттер саны жөнінде мәлімет беріледі.

Бақылау сұрақтары:

1. JavaScript тіліндегі объектілерге сипаттама беріп, мысалдар келітіріңіз.
1. Windows объектісінің атқаратын қызметін сипаттаңыз.
1. Document объектісінің атқаратын қызметі.
1. Объектілерді программалық басқару мүмкіндігін қалай орнатуға болады
1. JavaScript тілінде батырмалардың қандай түрлері қолданылады.
1. Ауыстырып қосқыш атрибуттарына сипаттама беріңіздер.
1. Радиобатырма атрибуттарына сипаттама беріңіздер

Зертханалық жұмыс

Тақырыбы: Интернет-дүкен, Слайд-шоу құру

Сабақтың мақсаты: JavaScript тілін пайдаланып интернет-дүкен құру мүмкіндіктерін меңгеру

Материалдар және құралдар: жұмысты орындауға арналған

методикалық нұсқау, дербес компьютер, Netscape Navigator және Internet Explorer браузерлері .

Әдістемелік нұсқау

Жалпы Интернеттік дүкен өте күрделі құралдарды талап етеді. Оны бір сабақ соңына дейін жасау мүмкін емес. Ол үшін жаңадан input түрімен танысамыз. Бұл тәг бағананы енгізуге арналған. Бұл

checkbox. Ол көптеген тізімдегі көп түрін таңдауға арналған. Мынадай суреттегі конструкциясындағы келесідегідей HTML - Операторында қортынды жасайды. (Сурет 20.1)

Сурет 20.1. Қарапайым таңдау тізімі

```
<html><head><title> Интернет – дүкен </title>

<script src=

</script><body>

<br><center><h1>Интернет – дүкен</center></h1>

<center><img src =
```

11.gif

height=

```
</center><br><center><h2>Гүлдер дүкені</center></h2>  
  
<h2>Керекті гүлді таңдаңыз:</h2>  
  
<h4><input type=
```

checkbox

value=

>Қызыл раушан

```
<br><input type=
```

checkbox

value=

>Жауқазын

```
<br><input type=
```

checkbox

value=

>Ақ раушан

```
<br><input type=
```

checkbox

value=

>Қырмызы

```
<br><input type=
```

checkbox

value=

>Сары раушан

```
<br><input type=
```

button

onclick=

```
count1()
```

value=

Құнының есебі

```
<input id=
></br></body></html>
```

Checked

түрінің объектісі келесі негізгі қасиеттен тұрады:

Value-бұл осы мағынадағы келесідегідей бағдарламаның жасалуы үшін және Checked-логикалық мағанасын береді. Егер ішкі объектілердің жадысы жаңа таңдалынған болса және true мағынасы керісінше. Мұндай жағдайларда басқа бағдарлама count1() біз өзіміздің таңдаған затымыз жалпылай бағасын санағанда келесідегідей түрде болады:

```
function count1()
itog.value=0;
if(tov1.checked)
itog.value=Number(itog.value)
Number(tov1.value);
Number() функциясы жолдық сандағы мағынасы бұрынғыдай арифметикалық түсініктегі
```

белгісін қажет етеміз.

Слайд-шоу жасау үшін басқаша айтқанда сіз жасаған суреттер әр-бір 5-секунд сайын өзгеріп отыру үшін JavaScript бағдарламасында мұндай мүмкіндікті сізге береді. Жаңа бетті қажет етуге сол пайдалы болады.

Сурет 20.2. слайд

шоу бетінде көрсетілген

Бірнеше жаңа суреттер бізге басты функцияның мәні бойынша қажет етіліп жабылады. Басқаша айтқанда JavaScript-тің файлы бөлім бойынша жауап береді. Бағдарламалар келесі мысалда көрсетіледі:

```
function slide()
pictures=new Array("ex.jpg","ex1.jpg","ex2.jpg","ex3.jpg");
period=1000; setTimeout("slide()",period); ris1.src=pictures
if(x>=pictures.length)
```

Сіздер үшін массивтік кеңейтілуі length. Егоятауымен анықтауға болады. Оның қолданылуы массив элементін қолдан санау емес және бағдарламаның түр сипатын өзгерту емес тек тікелей аптаматты түрде қолданылуында. JavaScript салыстыру операторын төмендегідей көзсетейік:

```
(двойное равенство без пробел)
(қатарынан екі тең)
```

Үлкен және тең

Кіші және тең

Тапсырмалар:

1. count1() бағдарламасын аяқтаңыз.

1. Өз қалауыңызша басқа Интернет

дүкенді құрыңыз интернет арқылы сатып алушылар үшін :мысалы: азық-түлік сату, техникалық құралдарды сату үшін жарнамалау керек.

1. Жаңа бетке слайд

шоуды беріңіз.

1. Аяқ жағына келесілерді қосыңыз: жылдамдату, бәсеңдету және практикалық сурет жасап қойыңыз.

1. Слайд-шоуды жан-жақты етіп қандай пәнге болса да қолдануға болатындай жасау керек.

Бақылау сұрақтары:

1. Интернет дүкен құру үшін негізгі компоненттер

1. JavaScript тілін пайдаланып интернет-дүкен құру мүмкіндіктері.

1. Интернет дүкеннің пайдалылығы.

1. Слайд-шоу дегеніміз не

1. Слайд шоу құру жолдары.

1. JavaScript тілін пайдаланып слайд-шоу құру мүмкіндіктері.

Әдебиеттер:

1. Б.Бөрібаев., Г.А.Мадьярова. Web технологиялар. Оқулық, Алматы, 2011

1. Дузбаева Р.М. Основы создания HTML-документов. Уч. пособ. для студентов.

Алматы, КБТУ 2003.

1. Нидерст Дж. Web-мастеринг для профессионалов.

СПб.: Питер, 2001.

PAGE

PAGE

. O N P

И К Ъ Ю м о ъ