

NR LEKCJI: 1.3

TEMAT: STRONA INTERAKTYWNA

NOTATKA 1. – CO TRZEBA UMIEĆ?

1. Znaczenie pojęcia „dynamiczny HTML”
2. Tworzenie i umieszczanie na stronach HTML interaktywnych elementów CSS z wykorzystaniem pseudoklasy `:hover`;
3. Tworzenie i umieszczanie na stronach HTML interaktywnych elementów JavaScript z wykorzystaniem zdarzeń `onclick`, `onmouseover`, `onmouseout`
4. Stosowanie dynamicznych pseudoklas CSS

DYNAMICZNY HTML

Dynamiczny HTML- DHTML- jest to umowna nazwa dla technik służących do dynamicznej zmiany treści, wyglądu, zachowania dokumentu HTML umożliwiających interakcję strony www z użytkownikiem i stosowanie efektów wizualnych.

W skład DHTML wchodzi technologie takie jak (X)HTML, DOM, CSS, SVG (i inne aplikacje XML-a), rozszerzenia przeglądarek (np. w postaci filtrów) i JavaScript (lub inny język skryptowy działający po stronie przeglądarki stron WWW), który jest najistotniejszy, ponieważ dzięki niemu można „wprawić w ruch” pozostałe technologie.

SELEKTOR `:HOVER`;

Selektor `:hover` odwołuje się do każdego elementu HTML, którego cechy w danym momencie spełniają zasadę pseudoklasy `:hover`.

Cechy elementu HTML spełniają zasadę pseudoklasy `:hover`, gdy w danym momencie nad obszarem danego elementu HTML lub nad treścią znajdującą się w zawartości danego elementu HTML znajduje się kursor myszy.

```
p:hover {  
  color:yellow;  
}
```

ĆWICZENIE 1.

Otwórz w notatniku pliki `styl.css` i dopisz formułę, która spowoduje zmianę barwy napisu na wybrany przez Ciebie kolor po najechaniu na niego myszką. Sprawdź, czy działa.

ONCLICK, ONMOUSEOVER, ONMOUSEOUT

ONCLICK- Definiuje reakcję na zdarzenie pochodzące od myszy i polegające na kliknięciu. Wtedy wywoływany jest zwykle jakiś skrypt, często jest to skrypt napisany w języku JavaScript.

ONMOUSEOVER- Definiuje reakcję na zdarzenie pochodzące od myszy i polegające na najechaniu nad element. Wtedy wywoływany jest zwykle jakiś skrypt, często jest to skrypt napisany w języku JavaScript.

ONMOUSEOUT- Definiuje reakcję na zdarzenie pochodzące od myszy i polegające na opuszczeniu elementu przez wskaźnik myszy. Wtedy wywoływany jest zwykle jakiś skrypt, często jest to fragment JavaScriptu.

Przykład:

```
<b onmouseover="alert('Działa!')">najedź tu!</b>
```

ĆWICZENIE 2.

Utwórz prostą stronę, w której wykorzystasz podane na poprzedniej kartce skrypty. W każdym wyskakującym komunikacie ma się pojawiać inny tekst.

POCZYTAJ O INNYCH PSEUDOKLASACH CSS

<http://webkod.pl/kurs-css/selektory/pseudoklasy/selektor-link>

ĆWICZENIE 3. – DO DOKOŃCZENIA NA NASTĘPNEJ LEKCJI

W nowym folderze zbuduj od zera witrynę internetową (tematyka dowolna) zbudowaną z co najmniej 4 plików **.htm**, które będą ze sobą połączone hiperłączami i będą korzystały z jednego pliku **.css**

WYKORZYSTAJ W NIEJ:

- ✓ Zróżnicowany rodzaj, rozmiar i kolor czcionek
- ✓ Różne kolory tła (lub różne obrazki w tle)
- ✓ Co najmniej 5 obrazków w treści
- ✓ Funkcję wyboru przez klasę
- ✓ Co najmniej 3 dynamiczne pseudoklasy CSS
- ✓ Interaktywne elementy (onclick/onmouseover/onmouseout)

ŚCIAĞI

<http://webkod.pl/kurs-css/selektory/pseudoklasy/selektor-link>

<http://zsebraniowo.neostrada.pl/HTML.pdf>

<http://zkomputerem.pl/face/HTML/www.html>

POWODZENIA.
