

Vježba 9: Meta elementi i putanje za datoteke

Leon Kosty I Mihael Kurspahić

3.C

PRIPREMA ZA VJEŽBU

1. Što su meta podaci?

Podaci koji pružaju informacije o drugim podacima. U kontekstu weba, meta podaci obično opisuju informacije o samim datotekama ili dokumentima, poput njihovih karakteristika, formata, autora, datuma kreiranja ili izmjena, te drugih svojstava.

2. Što opisujemo putanjama datoteka kod izrade web sjedišta?

Pri izradi web sjedišta koriste se za određivanje lokacija datoteka unutar strukture direktorija na serveru ili za povezivanje s vanjskim resursima.

IZVOĐENJE VJEŽBE

1. Meta podaci, element meta

A. Što definira <meta> element?

Koristi se za definiranje meta podataka o web stranici. Ovi podaci nisu vidljivi na samoj stranici, ali imaju važnu ulogu u komunikaciji s web preglednicima, tražilicama, društvenim mrežama i drugim servisima.

B. Gdje se piše element <meta>?

Unutar <head> sekcije HTML dokumenta.

C. Što se obično navodi, odnosno određuje pomoću elementa ?

Obično se koriste za navođenje skupa znakova, opisa stranice, ključnih riječi, autora dokumenta i viewport postavki.

D. Kome su obično namijenjeni meta podaci?

Obično su namijenjeni web preglednicima.

E. Napiši primjer koda kojim se definiraju ključne riječi za tražilice (pomoć: ključne riječi)

```
<meta name="keywords" content="HTML, CSS, JavaScript">
```

F. Napiši primjer koda kojim se definira OPIS mrežne stranice.

```
<meta name="description" content="Free Web tutorials for HTML and CSS">
```

G. Napiši primjer koda kojim se definira AUTOR stranice.

```
<meta name="author" content="John Doe">
```

H. Napiši primjer koda kojim se dokument osvježava svakih 60 sekundi.

```
<meta http-equiv="refresh" content="60">
```

I. Što označava pojam viewport? Napiši primjer koda kojim se postavlja viewport da ispravno prikazuje mrežno sjedište na različitim uređajima. Objasni kod.

Viewport je korisnikovo vidljivo područje web stranice. Razlikuje se ovisno o uređaju, na mobitelu će biti manji nego an mobitelu.

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

Dio `width=device-width` postavlja širinu stranice tako da prati širinu zaslona uređaja (koja će varirati ovisno o uređaju).

Dio `initial-scale=1.0` postavlja početnu razinu zumiranja kada preglednik prvi put učitava stranicu.

2. HTML putanje datoteka

A. Ispuni tablicu:

	Zadatak	HTML kod
1.	Slika naziva <code>ovca.jpg</code> nalazi se u istoj mapi kao i trenutna stranica	<code></code>
2.	Slika naziva <code>koza.jpg</code> nalazi u podmapi <code>images</code> trenutne mape	<code></code>
3.	Slika naziva <code>mrkva.jpg</code> nalazi u podmapi <code>images</code> u korijenskoj mapi trenutnog mrežnog sjedišta	<code></code>
4.	Slika naziva <code>vrt.jpg</code> nalazi u mapi koja je u strukturi mapa za jednu razinu viša od trenutne mape	<code></code>

B. Što se podrazumijeva pod apsolutnom putanjom? Navedi primjer apsolutne putanje.

Navode punu putanju od korijenskog direktorija do datoteke.

`https://example.com/images/logo.png`

C. Što se podrazumijeva pod relativnom putanjom? Navedi primjer.

Odnose se na datoteku u odnosu na trenutnu poziciju u strukturi direktorija `images/logo.png`.

D. Kakve se putanje preporuča koristiti? Zašto?

Općenito, za resurse koji su unutar naše stranice (kao slike, CSS i JS datoteke), relativne putanje su poželjnije jer čine kod lakšim za održavanje, dok se apsolutne putanje koriste za resurse izvan tvoje domene ili za precizno definiranje resursa s drugih domena.

3. Izrada mrežne stranice

A. Napravi mrežnu stranicu o odabranim stvarima koje bi stavio na popis SVETOM NIKOLI. Svaki učenik bira tri do pet stvari i njihove slike stavlja u posebne mape nazvane po imenima učenika. Potrebno je napraviti posebnu mapu za osnovnu mrežnu stranicu, te u njoj podmape za svakog učenika u podmapi images (podmapa mape mrežne stranice). Slike je potrebno učitati sa weba. Sve se slike trebaju prikazivati ispravno bez izobličenja i biti jednake širine, sa odgovarajućim vrijednostima atributa alt. Uz svaku sliku potrebno je napisati i obrazloženje, te prema mogućnosti poveznicu gdje se stvar može nabaviti. Na stranici trebaju biti ispravno definirani i svi potrebni meta podaci.

Napomena: Radove treba spremati kako bi se naknadno mogli pokazati, provjeravati i vrednovati.

Popis Stvari za Svetog Nikolu- Leon Kosty

Ovdje možete vidjeti popis stvari koje bi odabrao za poklon od Sr. Nikole

Prva stvar

Šaha je jako dobra za smirivanje malog brata



Druga stvar

Trenirani tenisi pa mi treba novi reket



Treća stvar

Volim toffife



Popis stvari za Svetog Nikolu- Mihael Kurspahić

Ovdje možete vidjeti popis stvari koje bi odabrao za poklon od Sr. Nikole

Prva stvar

Vibrocki treba mi za hantingom



```

<!DOCTYPE html>
<html lang="hr">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Popis svetom Nikoli</title>
</head>
<body>
  <header>
    <h1>Popis Stvari za Svetog Nikolu- Leon Kosty</h1>
    <p>Ovdje možete vidjeti popis stvari koje bi odabrao za poklon od Sv. Nikole.</p>
  </header>
  <section><h1>Prva stvar</h1>
    <p>Šiba je jako dobra za smirivanje mlađeg brata</p>
    
  </section>
  <section><h2>Druga stvar</h2>
    <p>Treniram tenis pa mi treba novi reket</p>
    
  </section>
  <section><h2>Treća stvar</h2>
    <p>Volim tofife</p>
    
  </section>
  <header>
    <h1>Popis stvari za Svetog Nikolu- Mihael Kurspahić</h1>
    <p>Ovdje možete vidjeti popis stvari koje bi odabrao za poklon od Sv. Nikole.</p>
  </header>
  <section><h1>Prva stvar</h1>
    <p>Vbucks treba mi za battlepass</p>
    
  </section>
  <section><h1>Druga stvar</h1>
    <p>Prime u CS treba mi za competitive s frendom posto sam dosta dobar</p>
    
  </section>
</body>
</html>

```