

# Zaawansowana Pracownia Komputerowa - Ćwiczenia II

Krzysztof Miernik

- Obrazki na stronie umieszcza się za pomocą znacznika `<img>`
- Źródło obrazka definiuje się za pomocą atrybutu `src="url"`
- Może być to zarówno plik lokalny jak i zewnętrzny
- Dodatkowo należy też zdefiniować tekst pojawiający się w przypadku, kiedy obrazek się nie wyświetli `alt="opis"`
- Dodatkowymi atrybutami są:
  - `height` – wysokość w pix
  - `width` – szerokość w pix
- Przykład:

```

```

# Tabele - podstawy

- Tabele buduje się wewnątrz znaczników `<table>...</table>`, wewnątrz nich znajdują się
- wiersze tabeli `<tr>...</tr>`, wewnątrz których są
- komórki tabeli `<td>...</td>`
- lub `<th>...</th>` — komórki nagłówkowe
- i tylko tam można umieszczać tekst lub inne elementy
- Liczba komórek w każdym wierszu powinna być ta sama
- Przykład:

```
<table>
<tr>
  <td>Komórka A1</td><td>Komórka A2</td>
</tr>
<tr>
  <td>Komórka B1</td><td>Komórka B2</td>
</tr>
</table>
```

# Tabele - atrybuty

- *cellpadding=x* (w pix) ustawia marginesy wewnątrz komórek
- *cellspacing=x* (w pix) ustawia marginesy zewnętrzne komórek
- *border=x* (w pix) grubość obramowania w tabeli
- *frame=void/above/below/lhs/rhs/hsides/vsides/box* układ obramowania zewnętrznego
- *rules=none/rows/cols/all* układ obramowania wewnętrznego
- *align=left/right/center* jako atrybut wiersza `<tr>` lub komórki `<td>` definiuje wyrównanie zawartości tabeli
- Przykład:

```
<table cellpadding="5" frame="box" rules="cols">
<tr>
  <td>Komórka A1</td><td>Komórka A2</td>
</tr>
<tr align="left">
  <td>B1</td><td align="center">B2</td>
</tr>
</table>
```

# Tabele - grupowanie komórek

- Komórki w tabeli można łączyć umieszczając atrybuty:
- *colspan=n* łączy komórki w poziomie (kolumny)
- *rowspan=n* łączy komórki w pionie (wiersze)
- Należy dbać aby liczba komórek w wierszach była zgodna, pamiętając o połączonych komórkach!
- Przykład:

```
<table>
<tr>
  <td colspan="2">A1 + A2</td><td>A3</td>
</tr>
<tr>
  <td>B1</td><td>B2</td><td rowspan="2">B3 + C3</td>
</tr>
<tr>
  <td>C1</td><td>C2</td>
</tr>
</table>
```

# Zadanie - gra kółko i krzyżyk

## Kółko i krzyżyk

Twój ruch:			
Mój ruch: B2			
	A	B	C
1			
2		X	
3			

## Kółko i krzyżyk

Twój ruch: C1			
Mój ruch: A1			
	A	B	C
1	X		O
2		X	
3			

- Elementami tabeli są obrazki
- Po naciśnięciu obrazka użytkownik przenoszony jest na podstronę z wybranym ruchem i odpowiedzią "przeciwnika"
- Rozpoczyna przeciwnik grający krzyżykami