

# Веб-программирование: HTML + ColdFusion

авторская образовательная программа



**Возраст детей:**

**12-16 лет**

**Учащихся в группе:**

**8-12 человек**

**Срок реализации:**

**1 год (144 часа)**

**Автор программы:**

**Беляев Сергей Николаевич,  
педагог дополнительного образования**

**Красноярск, 2006**

# Содержание

В настоящее время с развитием компьютерной индустрии и повышением спроса к доступу к Internet появилась необходимость в изучении технологий, связанных с созданием сайтов (информационных ресурсов). Многим уже известны простые статические средства создания веб-страниц, которые в настоящее время бурно используются, но уже исчерпали свои функциональные возможности.

Данная образовательная программа предполагает изучение аспектов для создания динамических сайтов в Internet на примере новой технологии Cold Fusion, которая сочетает в себе простоту использования СУБД(систем управления базами данных) и веб-технологий, что вызывает повышенный интерес для изучения, так как достаточно легка для освоения и требует минимальных навыков алгоритмизации.

Здесь рассматривается полная спецификацию языка HTML, а так же ряд элементов, использующих JavaScript. Так же здесь рассмотрены визуальные средства создания статических HTML-документов на примере использования среды Dream Weaver MX. Значительная часть курса посвящена изучению работы с базами данных и языку запросов SQL на примере работы в программной среде Microsoft Access.

Учебное пособие и компакт-диск с необходимым программным обеспечением, специально созданные для настоящей образовательной программы, облегчают ее освоение и экономят время учащихся.

# Основные цели

- сформировать базу знаний, необходимых для представления об информации и формах представления информации
- научить методам обработки информации средствами Internet-технологий
- научить применять полученные знания как инструмент для решения задач с использованием ИКТ
- развитие познавательных интересов в области ИКТ

# Задачи

- освоить синтаксис языка HTML
- научить создавать веб-страницы в обычном текстовом редакторе
- ознакомить учащихся с визуальными средств программирования, в том числе с Macromedia Dream Weaver MX
- оказать помощь в освоении распространенных графических редакторов, в частности с Adobe Photoshop
- ознакомить с языком JavaScript
- научить проектировать БД, создавать и заполнять таблицы в СУБД Microsoft Access
- познакомить с языком SQL
- развить навыки в области динамического программирования
- научить детей размещать созданные сайты в Internet

## В результате учащиеся должны знать и уметь:

- создавать статические сайты с использованием языка HTML и визуальных средств формирования веб-страниц
- проектировать и реализовывать динамические сайты средствами технологии ColdFusion с использованием БД Microsoft Access
- размещать созданные проекты в Internet

# Учебно-тематический план

№	Наименование темы	Теория	Практика	Всего
<b>Язык HTML.</b>				
1	Internet. Основы HTML.	10	10	20
2	Таблицы.	4	4	8
3	Фреймы.	4	4	8
4	Формы	2	4	6
<b>Основы JavaScript.</b>				
5	Знакомство с JavaScript. Динамическое отображение кода HTML на странице.	1	1	2
6	Создание анкеты.	1	1	2
7	Генератор сказок с использованием форм.	1	3	4
<b>Основы CSS.</b>				
8	Знакомство со стилями. Каскадные таблицы стилей.	1	1	2
9	Применение стилей к ссылкам.	1	1	2
10	Изменение параметров курсора.	1	1	2
11	Границы и рамки элементов. Свойство border в спецификации CSS.	1	3	4

<b>Macromedia Dream Weaver.</b>				
12	Знакомство с Dream Weaver MX. Создание веб-страниц визуальными средствами.	1	1	2
13	Определение сайта в DW. Создание и использование шаблонов.	1	1	2
14	Использование стилей.	1	1	2
15	Графическая карта ссылок.	1	3	4
<b>Базы данных.</b>				
16	Понятие БД. Microsoft Access.	5	5	10
17	Построение запросов. Конструктор запросов. Основы языка SQL.	2	4	6
<b>ColdFusion.</b>				
18	Основы ColdFusion. Использование БД.	9	9	18
19	Формы обработки данных.	8	10	18
20	Работа над проектами.	10	12	22
Итого:		65	79	144

# Методическое обеспечение

- учебное пособие для учащихся «Курс web-программиста (HTML + ColdFusion)» (96 стр.), включающее набор 65 тематических занятий.
- электронные учебники: «HTML-конструирование» (А.А. Дуванов), «Учебные задания» (В. Петрухин), «Первые шаги» (Н. Аленова) и «HTMLBOOK» (В.В. Мержевич)
- CD с программным обеспечением

# Программное обеспечение

- Windows'2000 или Windows XP
- Internet Information Services 5.0
- Macromedia ColdFusion Server 5.0
- Microsoft Access 2000
- Far Manager
- EditPlus 2.0
- Micromedia Dreamweaver MX
- Macromedia ColdFusion Studio 5.0
- Adobe Photoshop 7.0

# Трёхгодичная схема обучения программированию



# Результаты работы с детьми

Правила | Игра | Рейтинг | Гостевая книга | Авторы | Регистрация

Логин: Пароль:

№	Ф.И.О.	Очки
1	Ванислава Д.В.	164812
2	Белыев С.Н.	20202
3	Азмеров Камилель	11466
4	Szriplevi Szilvia	10063
5	Искорова Н.В.	7012
6	Фалеев И.С.	3744
7	Буай С.Р.	3510
8	Маджидов Артыш	2826
9	Абдувахаев Б.А.	2340
10	Полоровакж С.А.	2090

Всего участников: 20

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Эта игра сможет вам приятно провести свободное время и разовьет ваше логическое мышление.

Цель игры - задержать жука в построенном вами лабиринте максимальное время. При этом лабиринт не должен быть замкнут, т.е. должен существовать выход для жука. Выход находится в правом нижнем углу.

Качество лабиринта определяется количеством кодов, которые требуются жуку для того, чтобы выбраться из лабиринта. Жук движется по особому алгоритму, далеко не оптимальному. Выявив принцип его движения можно построить более сложный лабиринт.

Построение лабиринта осуществляется с использованием мышки. Можно сохранять и считывать лабиринт из файла, созданного при помощи программы **bug.gar**, с использованием которой более удобно строить лабиринты. Лабиринты могут храниться как в БД сайта, так и в файлах \*.zip. Для запуска жука можно нажать кнопку "Старт", при этом можно видеть перемещение жука и выходу. В процессе прохождения лабиринта можно регулировать скорость перемещения жука клавишами "+" и "-". Количество кодов отражается в правом нижнем углу.

Для участия в общем рейтинге необходимо зарегистрироваться в разделе "Регистрация".

Удачи в составлении лабиринтов!

ПОМОЖЕМ ПОЛУЧИТЬ ДИПЛОМЫ

www.mtc.ru

## СТО В ВОПРОСАХ

Сегодня 25 января 2006 г. 11:34:23

### Меню

Правила >>>  
Паспорт >>>  
Рейтинг >>>  
Вчера (293) >>>  
Сегодня (204) >>>  
Запра (81) >>>  
Мои доходы >>>  
Отправить SMS >>>  
Номинации >>>  
Архив новостей >>>  
Голосование >>>  
Фотогалерея >>>  
Гостевая книга >>>  
Форум >>>  
Баланс >>>  
Online - игры >>>  
Ссылки >>>

Вопросы (1470) >>>  
Завтра (472, 9580) >>>  
Вопрос на завтра (95) >>>  
Статистика страниц >>>

### Вход

Ведущий приложения

Вход

Краснодарск  
Чт, 26/01  
-24...-26 °C  
Вст, 3 м/с  
Это не Ваш город?

### Самое вкусное варенье?

40
80
120
160
200
240

Ваш ответ:

Ваш сегодняшний заработок: 0

### Новости

[15.01] Желчен провешать...  
[11.11] С наступлением Нового...  
[13.12] Вступило новое...

### Top 10

- \* АННА \* 41699
- ПИРАНЬЯ 41415
- Сисемков А.Ю. 40994
- Artemon 40795
- Малыкова Татьяна 40733
- Трубилин А.В. 40584
- Согодиана 40280
- ЧУЧМЕК И. 39836
- Володин Е.Ю. 39727
- ЮРИЙ. 39539

### Сейчас в online

- ANNA
- Ивча-
- Artemon
- favola
- Jose Alvarez
- Jurate Vi
- kolibri
- Meliscenta
- Nettenochka
- piatr15
- str-ana
- Yulia

## JavaScript Sokoban

with Internet Explorer 4+ only

УРОВЕНЬ 1

Управление:  
Q - вверх  
A - вниз  
O - влево  
P - вправо  
F5 - заново  
N - следующий уровень  
D - демо  
+/- - скорость  
H - десятка

Шагов: 0

## Northland Web-Games

Сегодня 25 января (среда), местное время 12:13

### Меню

Содержание >>>  
Рейтинг >>>  
Об авторах >>>  
Гостевая книга >>>  
Ссылки >>>

### Игры

Виселица >>>  
Крестики-нолики >>>  
Охота на лис >>>  
Скачки >>>  
Города >>>

### Вход

Игрок: bsn  
Очки: 1

Выход

### ВИСЕЛИЦА

Выберите букву:

А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П  
Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ю Я

К сожалению, буквы "Б" нет в этом слове