



HyperText Markup Language

HTML&CSS

Lesson 3

Таблицы и списки

HyperText Markup Language

Создание таблицы, тег Table

Тег <Table> является основным контейнером, в который помещается таблица. Именно в нем указываются все атрибуты для таблицы и размещается вся разметка таблицы.

```
<table border="1">  
  <tr>  
    <td>  
      100  
    </td>  
  </tr>  
</table>
```

Таблица часто используется для визуализации табличных данных, а также применяется для реализации верстки определенных страниц.

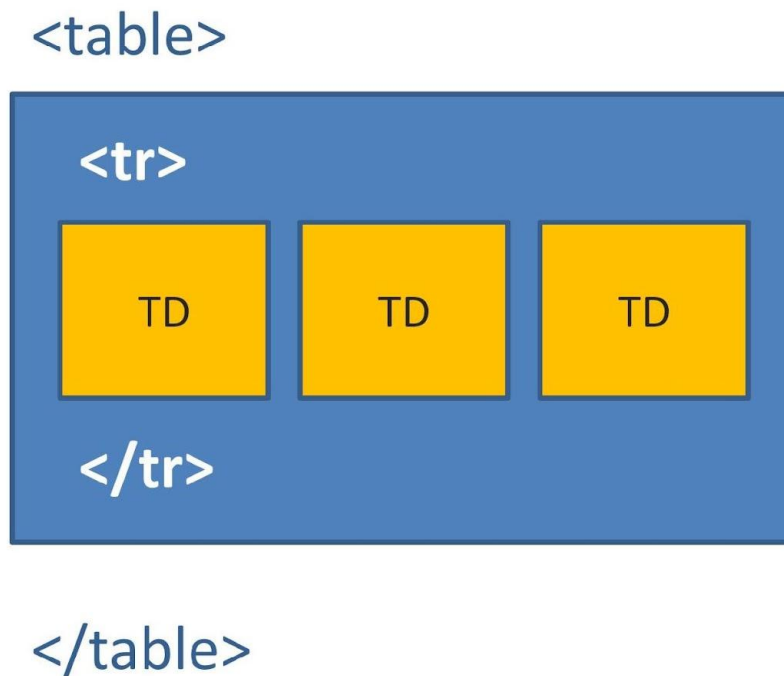
Иногда весь каркас страницы строится с помощью таблиц, но в последнее время эта техника применяется редко.

HyperText Markup Language

Понятие строки и ячейки, теги <tr>, <td>

Таблица состоит из строк (тег <tr> ... </tr>), которые в свою очередь состоят из ячеек (тег <td> ... </td>).

```
<table border="1">  
  <tr>  
    <td>  
      100  
    </td>  
    <td>  
      200  
    </td>  
    <td>  
      300  
    </td>  
  </tr>  
</table>
```



HyperText Markup Language

Заглавные ячейки <th>

<th></th> - тег, который описывает специальный вид ячеек, заглавных ячеек.

При этом текст внутри этих ячеек считается более важным, чем простых, и приобретает особые свойства – текст центрируется и получает полужирное начертание.

```
<table border="1">
  <tr>
    <th>Имя</th>
    <th>Телефон</th>
    <th>E-mail</th>
  </tr>
</table>
```

HyperText Markup Language

Название таблицы, тег <caption>

Тег `<caption></caption>` - название таблицы, которое размещается сверху над таблицей и выравнивается по центру.

Сам тег следует разместить сразу после открывающего тега `<table>`.

Данные пользователей

Имя	Фамилия	Телефон	E-mail

HyperText Markup Language

Пустые ячейки

Не следует оставлять пустые ячейки, так как в некоторых браузерах они будут отображены некорректно и впоследствии повлияют на визуализацию всей таблицы.

Если Вам действительно необходимо оставить их пустыми, разместите там пробел, указав его код ` `.

Some text	Some text
	Some text

Пустая ячейка

Some text	Some text
	Some text

Заполненная пробелом

HyperText Markup Language

Атрибуты тега <table>

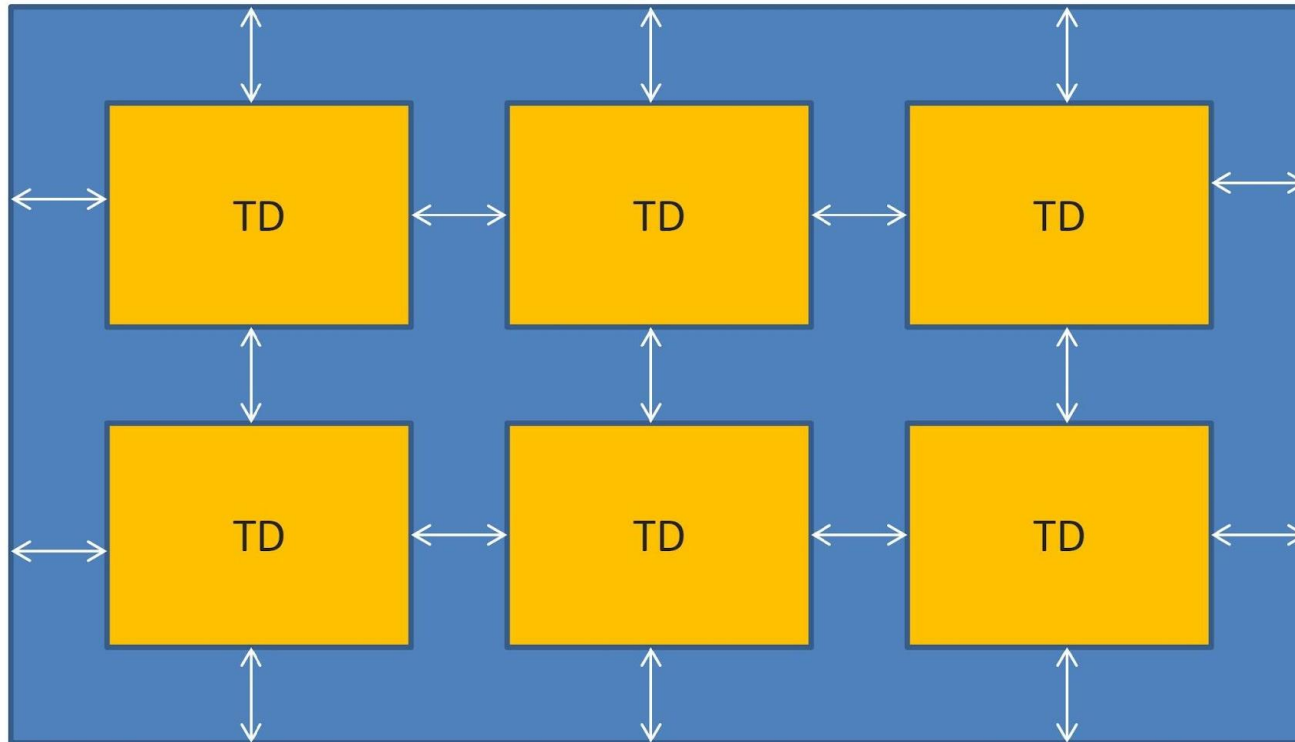
Тег `<table>`, как и другие теги, имеет свои особенные атрибуты:

1. **Border** – рамка таблицы, как вокруг нее, так и внутри между ячеек.
2. **Cellpadding** – отступы внутри ячеек.
3. **Cellspacing** – отступы внутри таблицы между ячейками и до границ таблицы.
4. **Bgcolor** – цвет фона таблицы.
5. **Background** – изображение, которое будет использовано в качестве фона таблицы.

HyperText Markup Language

Атрибут cellpadding

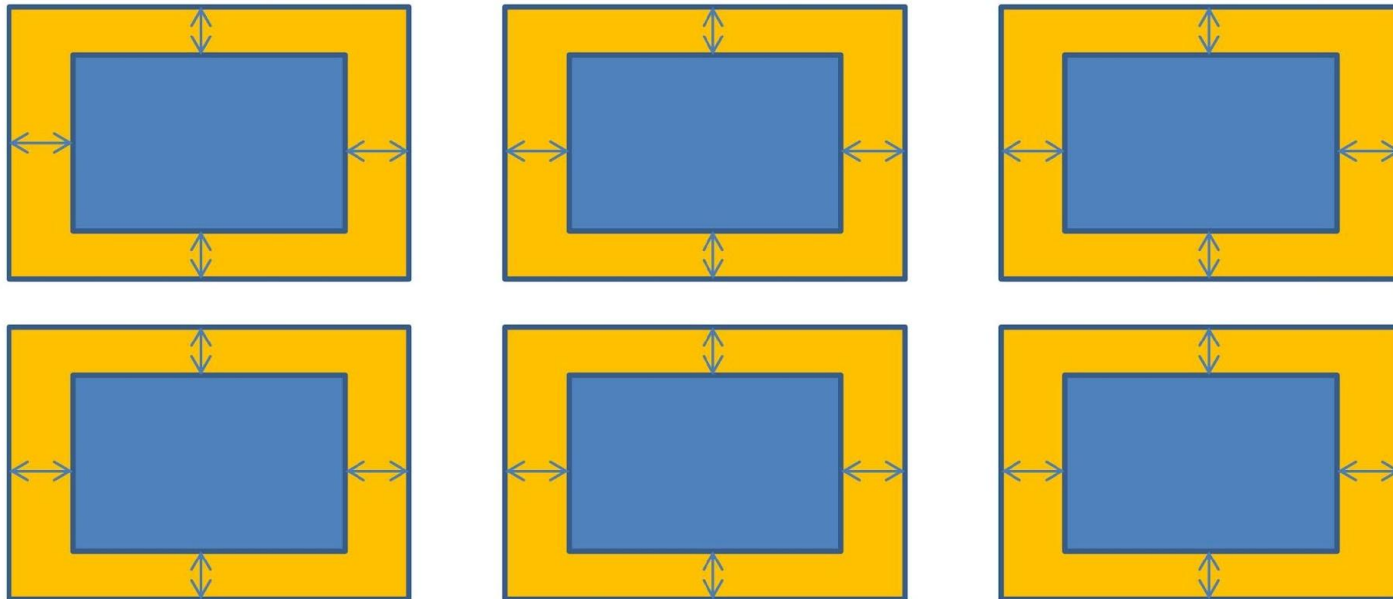
Атрибут таблицы **cellpadding** говорит об отступах между ячейками таблицы и отступах от границ ячеек до границ самой таблицы.



HyperText Markup Language

Атрибут cellpadding

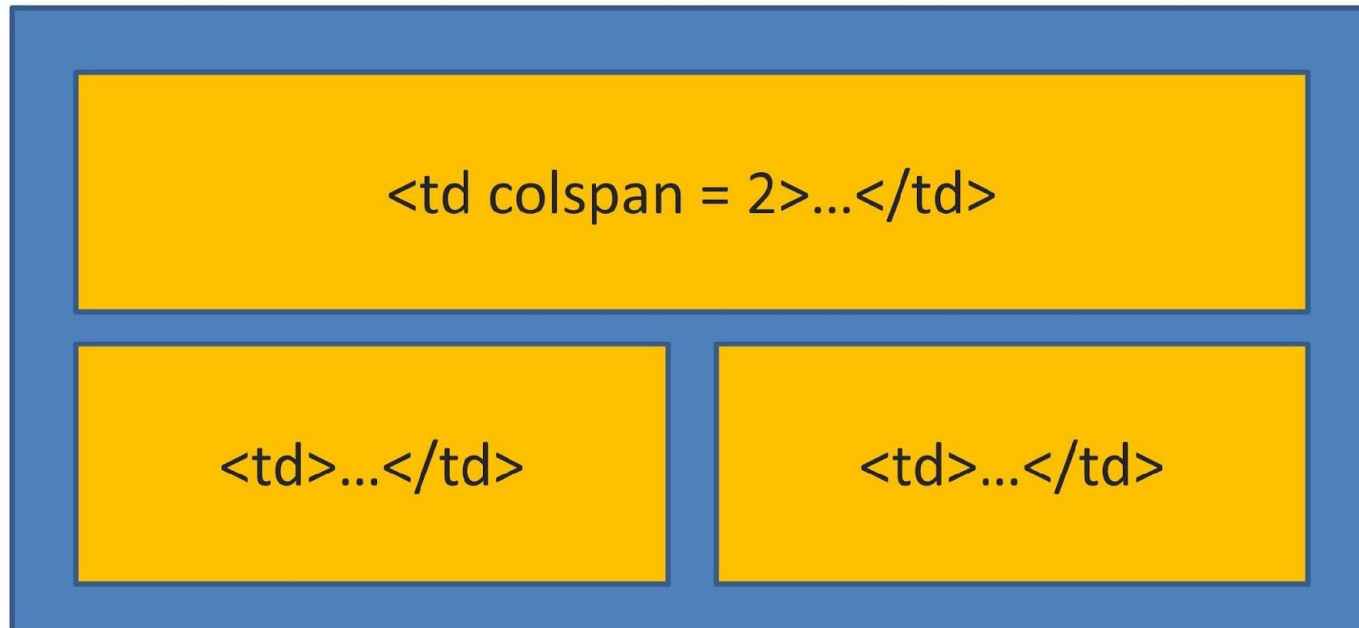
Атрибут таблицы **cellpadding** говорит об отступах внутри ячеек, то есть отступы от границ ячеек до содержимого.



HyperText Markup Language

Атрибут colspan

Атрибут **colspan** устанавливает число ячеек, которые должны быть объединены по горизонтали. Этот атрибут имеет смысл для таблиц, состоящих из нескольких строк.



HyperText Markup Language

Атрибут rowspan

Атрибут **rowspan** устанавливает число ячеек, которые должны быть объединены по вертикали. Этот атрибут имеет смысл для таблиц, состоящих из нескольких строк.

```
<td rowspan = "2"></td>
```

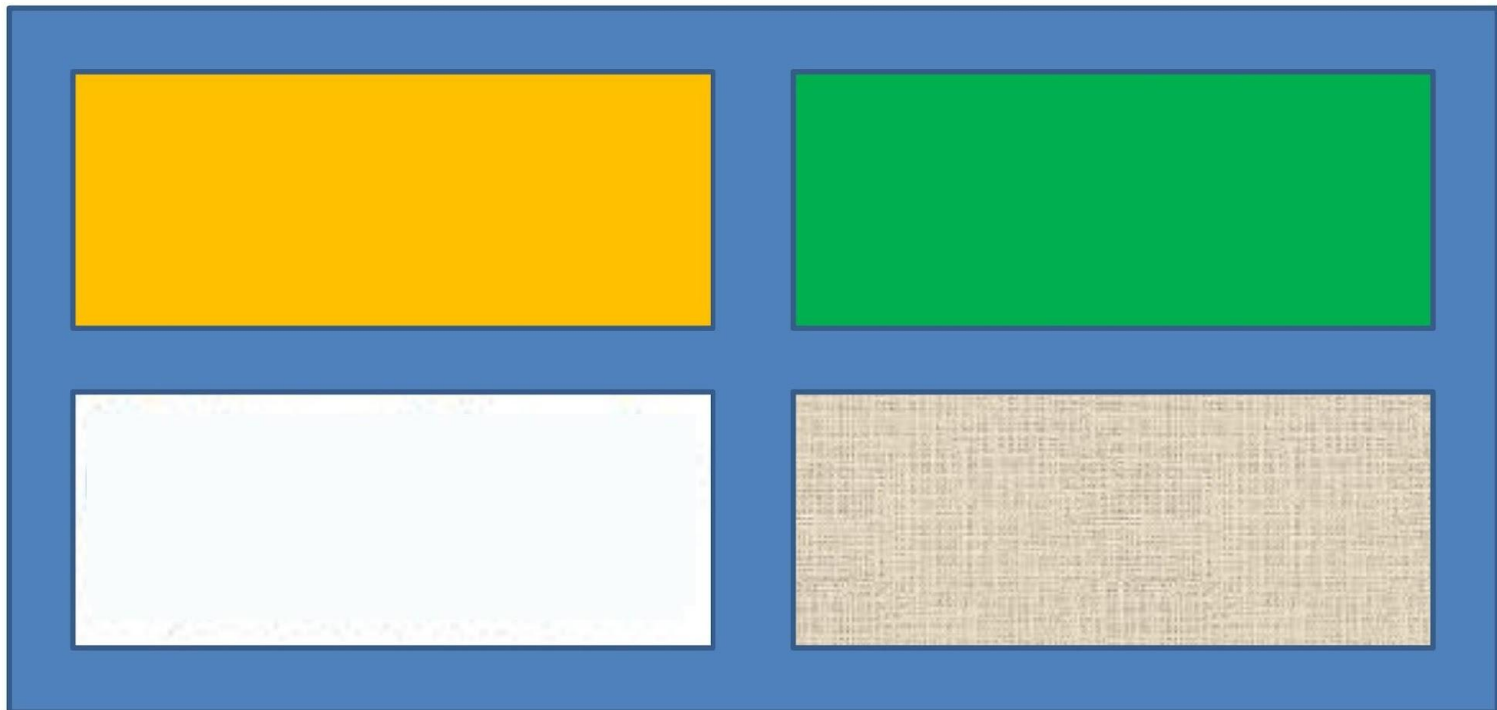
```
<td>...</td>
```

```
<td>...</td>
```

HyperText Markup Language

Использование фона в таблицах

С помощью атрибутов **bgcolor**, **background** можно установить фоновый цвет либо фоновый рисунок как таблицы, так и конкретной ячейки.



Списки Lists

HyperText Markup Language

Упорядоченные списки

Тег `` является контейнером для упорядоченных списков, так и расшифровывается - ordered list.

Все элементы списка заключаются внутри тегов `...`, которые в свою очередь помещаются в общий контейнер ``.

``

`Пункт №1`

`Пункт №2`

`Пункт №3`

`Пункт №4`

1. Пункт №1

2. Пункт №2

3. Пункт №3

4. Пункт №4

``

HyperText Markup Language

Атрибут `type` в упорядоченных списках

У всех списков есть атрибут `type`, который указывает тип маркера. У упорядоченных списков он может принимать следующие значения:

1. **A** – указывает на то, что пункты списка будут нумероваться большими латинскими буквами.
2. **a** – указывает на то, что пункты списка будут нумероваться маленькими латинскими буквами.
3. **I** – указывает на то, что пункты списка будут нумероваться большими римскими цифрами.
4. **i** – указывает на то, что пункты списка будут нумероваться маленькими римскими цифрами.

HyperText Markup Language

Атрибут type в неупорядоченных списках

- A. Пункт №1
- B. Пункт №2
- C. Пункт №3

- a) Пункт №1
- b) Пункт №2
- c) Пункт №3

- I. Пункт №1
- II. Пункт №2
- III. Пункт №3

`<ol type="A">...`

`<ol type="a">...`

`<ol type="I">...`

- i. Пункт №1
- ii. Пункт №2
- iii. Пункт №3

По умолчанию список будет нумероваться арабскими цифрами:

`<ul type="i">...`

- 1. Пункт №1
- 2. Пункт №2
- 3. Пункт №3

HyperText Markup Language

Неупорядоченные списки

Тег `` является контейнером для неупорядоченных списков, так и расшифровывается - unordered list.

Все элементы списка заключаются внутри тегов `...`, которые в свою очередь помещаются в общий контейнер ``.

``

`Пункт №1`

`Пункт №2`

`Пункт №3`

`Пункт №4`

•Пункт №1

•Пункт №2

•Пункт №3

•Пункт №4

``

HyperText Markup Language

Атрибут `type` в неупорядоченных списках

У всех списков есть атрибут `type`, который указывает тип маркера. У неупорядоченных списков он может принимать следующие значения:

1. **Disc** – указывает маркер в форме черного закрашенного круга.
2. **Circle** – указывает маркер в форме пустого круга.
3. **Square** – указывает маркер в форме черного закрашенного квадрата.
4. **None** – указывает, что список необходимо реализовать без маркера.
5. Свой маркер можно установить указав в атрибуте `style` свойство `list-style-image:url()`, указав в нем адрес изображения, которое будет использовано в качестве маркера.

HyperText Markup Language

Атрибут type в неупорядоченных списках

- Пункт №1
- Пункт №2
- Пункт №3

- Пункт №1
- Пункт №2
- Пункт №3

- Пункт №1
- Пункт №2
- Пункт №3

`<ul type="disc">...`

`<ul type="circle">...`

`<ul type="square">...`

- Пункт №1
- Пункт №2
- Пункт №3

`<ul style="list-style-image:url(Image1.jpg)">...`

HyperText Markup Language

Вложенные списки

```
<ul>  
  <li>Coffee</li>  
  <li>Tea  
    <ul>  
      <li>Black tea</li>  
      <li>Green tea</li>  
    </ul>  
  </li>  
  <li>Milk</li>  
</ul>
```

В элементы списка можно вкладывать не только текстовое содержимое, но и другие списки.

Таким образом будут реализованы вложенные списки, а точнее подсписки.

При этом по умолчанию во вложенных списках маркер будет отличным от маркера главного списка.

HyperText Markup Language

Списки определений

Есть специальные списки для определений, для этого следует использовать контейнер `<dl>...</dl>`.

Элементы таких списков состоят из двух составляющих: первая – это сам термин, заключенный в тег `<dt>...</dt>`, второй – само определение, заключенное в тег `<dd>...</dd>`.

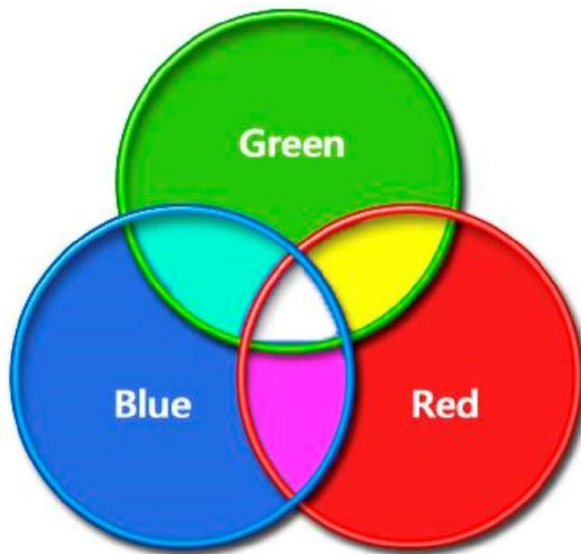
```
<dl>  
  <dt>Кофе</dt>  
  <dd>Черный горячий напиток</dd>  
  <dt>Молоко</dt>  
  <dd>Белый холодный напиток</dd>  
</dl>
```

HyperText Markup Language



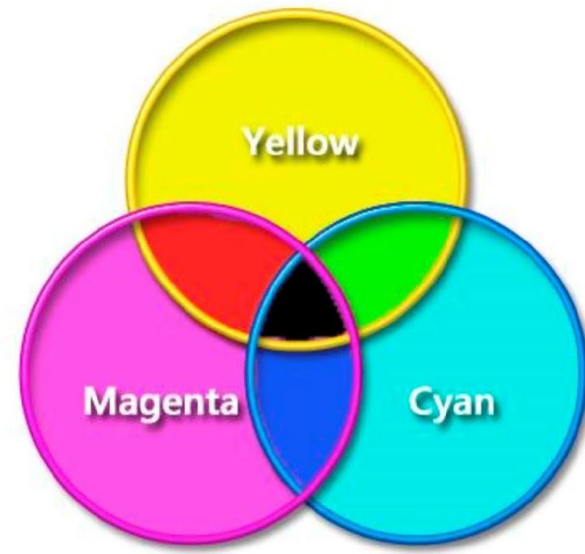
HyperText Markup Language

Цветовые модели



RGB

Red Green Blue



CMYK

Cyan Magenta Yellow Key color (black)

HyperText Markup Language

Задание цвета в разметке

Задать цвет в разметке (будь то цвет фона, рамки или текста) можно тремя способами:

1. Указав цвет соответствующей семантической единицей:

```
<body style="background-color: Blue">
```

2. Указав цвет через его RGB значения насыщенности:



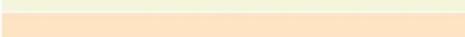




```
<body style="background-color: rgb(123, 12, 0)">
```

3. Указав шестнадцатеричный код цвета:

```
<body style="background-color: #cccccc">
```


HyperText Markup Language

Цвет - семантическая единица

Color Name	Color HEX	Color
AliceBlue	#F0F8FF	
AntiqueWhite	#FAEBD7	
Aqua	#00FFFF	
Aquamarine	#7FFFD4	
Azure	#F0FFFF	
Beige	#F5F5DC	
Bisque	#FFE4C4	
Black	#000000	
BlanchedAlmond	#FFEBCD	
Blue	#0000FF	
BlueViolet	#8A2BE2	
Brown	#A52A2A	
BurlyWood	#DEB887	
CadetBlue	#5F9EA0	
Chartreuse	#7FFF00	
Chocolate	#D2691E	
Coral	#FF7F50	
CornflowerBlue	#6495ED	
Cornsilk	#FFF8DC	
Crimson	#DC143C	
Cyan	#00FFFF	
DarkBlue	#00008B	
DarkCyan	#008B8B	
DarkGoldenRod	#B8860B	
DarkGray	#A9A9A9	
DarkGreen	#006400	
DarkKhaki	#BDB76B	

Многие цвета на практике часто используются и потому имеют конкретные имена.

Но запомнить их все человеку сложно, поэтому лучше всего пользоваться только теми семантическими единицами, которые Вы уже использовали ранее, и точно знаете как они будут отображены.

Либо Вы можете пользоваться специальными таблицами, в которых указаны имена цветов.

HyperText Markup Language

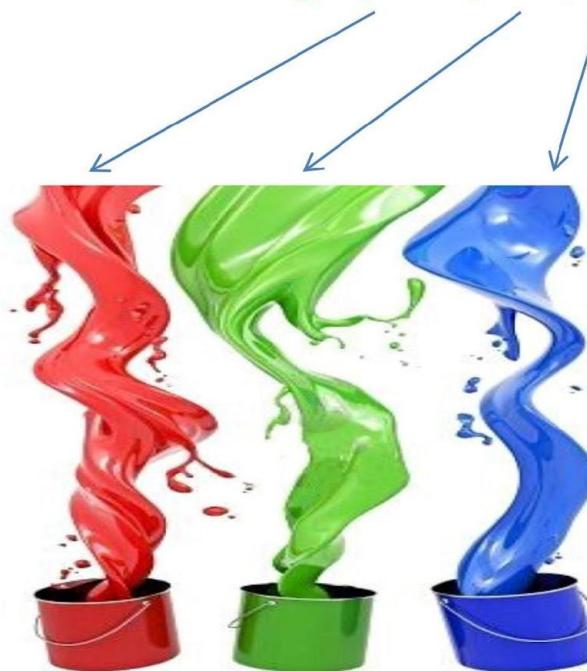
Цвет, заданный через rgb()

Цвет в RGB формируется в результате смешения этих трех цветов, и Вы, как верстальщик, можете попробовать составить свой цвет, указав явно, какую насыщенность какого цвета Вы хотели бы использовать:

```
<body style="background-color: rgb(123, 12, 0)">
```

При этом насыщенность следует указывать в размерности от 0 до 255.

В результате Вы получите максимально точно подобранный цвет.



HyperText Markup Language

Цвет – шестнадцатеричный код

Цвет также можно задать с помощью шестнадцатеричного кода. Обычно он указывается следующим образом:

```
<body style="background-color: #cccccc">
```

Рассмотрим подробнее сам код:

#E3 CC 25

R G B

Шестнадцатеричный код является все тем же указанием насыщенности каждого цвета, но уже в шестнадцатеричном формате, где каждый цвет задается комбинацией двух символов от 0 до F.

В результате Вы получаете все те же от 0 до 255 значений насыщенности каждого цвета, но запись получается короче.