

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

М.М. Іванов, П.В. Комазов, Н.В. Терент'єва

ЕЛЕКТРОННА КОМЕРЦІЯ

**Методичні рекомендації до лабораторних занять
для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра
спеціальності «Маркетинг»
освітньо-професійної програми «Маркетинг»**



**Запоріжжя
2019**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

М.М. Іванов, П.В. Комазов, Н.В. Терент'єва

ЕЛЕКТРОНА КОМЕРЦІЯ

Методичні рекомендації до лабораторних занять
для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра
спеціальності «Маркетинг»
освітньо-професійної програми «Маркетинг»

Затверджено
вченою радою ЗНУ
Протокол № 05 від 27 грудня 2019

Запоріжжя
2019

УДК:339.138(075.8)

I-20

Іванов М.М., Комазов П.В., Терент'єва Н.В. Електронна комерція: методичні рекомендації до практичних занять для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Маркетинг» освітньо-професійної програми «Маркетинг». Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2019. 29 с.

У виданні подано зміст лабораторних занять із дисципліни «Електронна комерція» (тематику, короткі теоретичні відомості, методику розв'язання задач із прикладами й поясненнями, порядок виконання практичних робіт, завдання до практичних робіт, питання для закріплення та актуалізації знань). Визначені основних термінів і понять курсу в лабораторних роботах.

Для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Маркетинг» освітньо-професійної програми «Маркетинг».

Рецензент

Гельман В.М., канд. економ. наук, доцент кафедри управління персоналом і маркетингу

Відповідальний за випуск

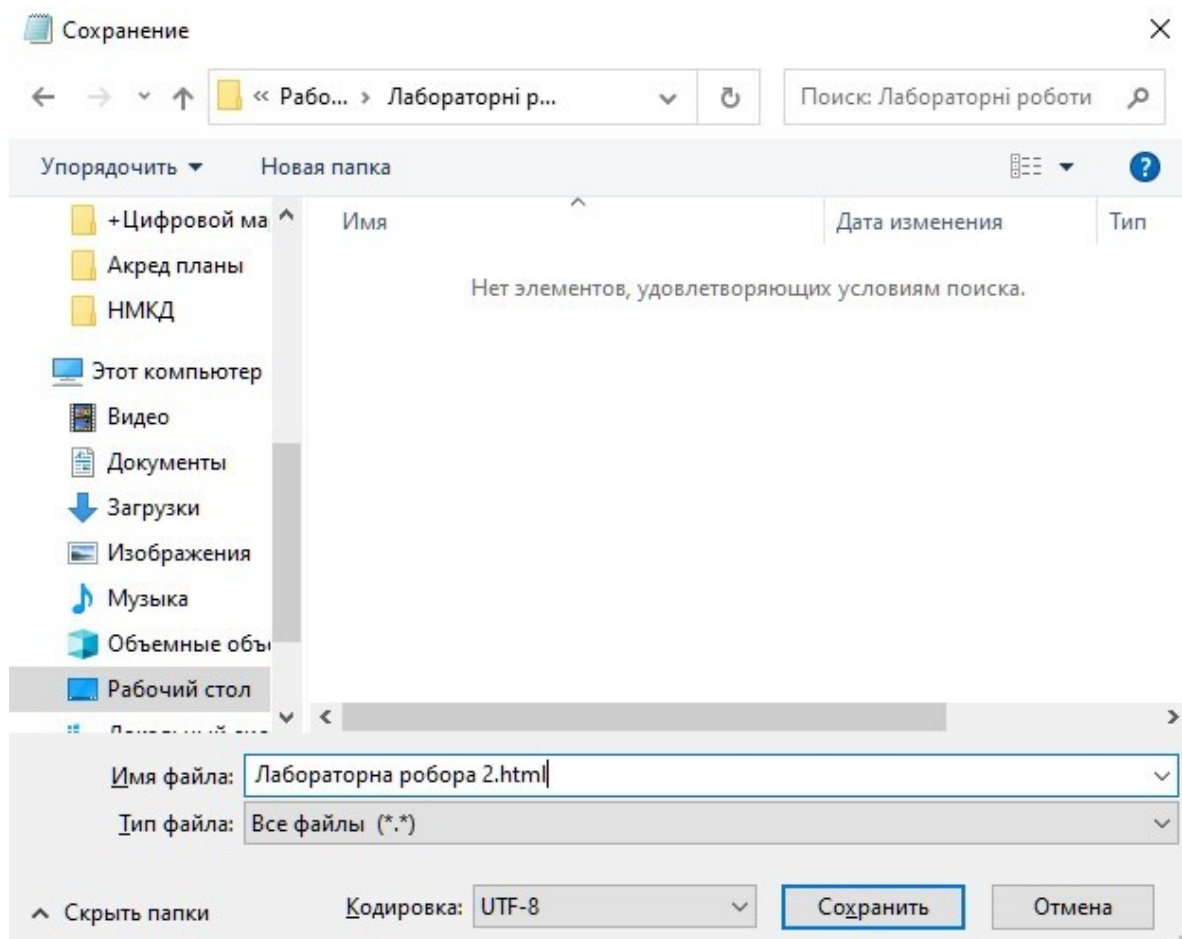
Іванов М.М., д-р економ. наук, проф., завідувач кафедри управління персоналом і маркетингу

ЗМІСТ

| | |
|--|-----------|
| ЗМІСТ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ..... | 4 |
| Практичне заняття 1. Побудова Web-сторінок. Вивчення мови HTML | 5 |
| Практичне заняття 2. Створення простих html-документів | 9 |
| Практичне заняття 3. Створення сторінки з заголовками третього рівня | 10 |
| Практичне заняття 4. Створення нової сторінки, що містить посилання на вже створені раніше документи | 14 |
| Практичне заняття 5. Створення сторінки з упорядкованим списком | 17 |
| Практичне заняття 6. Побудувати сторінку з таблицею товарів. | 21 |
| Практичне заняття 7. Створення сторінки з графічними елементами | 27 |
| Практичне заняття 8. Створення власної Web сторінки | 28 |
| Рекомендована література..... | 29 |

Практичне заняття 1. Побудова Web-сторінок. Вивчення язику HTML.

HTML - Hyper Text Markup Language. Web-сторінка (документ HTML) являє собою текстовий файл на мові HTML формату * .htm або * .html, розміщений в World Wide Web (WWW). WWW -Всесвітня Павутина - розподілена система доступу до гіпертекстових документів, яка існує в Інтернеті. Web-сторінка крім тексту може містити гіпертекстові посилання, за допомогою яких можна переходити до інших Web-сторінок і переглядати їх. Web-сторінка може містити вставки у вигляді графіки, анімації, відеокліпів і музики. Для перегляду Web-сторінок можна використовувати, наприклад Microsoft Internet Explorer або Opera (переглядач або браузер). Мова HTML дозволяє: 1) Створювати і редагувати Web-сторінки, в тому числі свою домашню Web-сторінку, яку можна потім розмістити в Інтернеті; 2) Редагувати документи HTML, отримані з Інтернету, так щоб функціонували всі впроваджені в документ об'єкти (картинки, анімації і т.д.); 3) Створювати мультимедійні презентації, слайд-шоу, демонстраційні проекти, завдяки гіпертекстових посиланнях і можливості вставляти в документ HTML малюнки, діаграми, анімації, відеокліпи, музичний і мовний супровід, текстові спецефекти (наприклад, рядок, що біжить). Існують три способи створення Web-сторінок (або документів HTML): 1) Використання текстового редактора Блокнот (Notepad), вбудованого в Windows, і перегляд результатів за допомогою браузера. Цей найпростіший спосіб рекомендується початківцям. Технологія створення Web-сторінки така: У редакторі Блокнот створюється файл Web-сторінки, який зберігається з розширенням * .htm.



Потім цей файл завантажується і проглядається програмою Internet Explorer. Для виклику редактора Блокнот з метою редагування файлу Web-Сторінки під час її перегляду в Internet Explorer, використовується пункт меню Вид / Джерело. Після збереження файлу і виходу з Блокнота для перегляду відредагованого сторінки треба натиснути клавішу F5 або кнопку "Оновити" в панелі інструментів Internet Explorer. 1) Використання спеціальних редакторів документів HTML, наприклад Hot Metal Light, Hot Dog Professional, MS Front Page, HTMLPad і ін. 2) Використання WinWord, де створюється текст документа, який потім конвертується в HTML-формат. Розглянемо основні поняття мови HTML.

1. Елемент - це конструкція мови HTML, або контейнер, що містить дані. Web-сторінка являє собою набір елементів.

2. Тег - це стартовий і кінцевий маркери елемента. Теги визначають межі дії елементів і відокремлюють елементи один від одного. У тексті Web-Сторінки теги полягають в кутові дужки, наприклад: <HTML> Кінцевий тег завжди забезпечується косою рисою: </ HTML>.

3. Атрибути (параметри) тега - слідуєть за ім'ям тега і відокремлюються один від одного одним або декількома знаками табуляції або пробілами. Порядок запису атрибутів у тегу значення не має. Значення атрибута слід за знаком рівності, хто стоїть після імені атрибута. Якщо значення атрибута - одне слово або число, то його можна просто вказати після значка рівності, не виділяючи додатково. Всі інші значення необхідно укладати в одинарні або подвійні лапки, особливо якщо вони містять кілька розділених пробілами слів.

4. Гіперпосилання - фрагмент тексту, який є покажчиком на інший файл або об'єкт. Гіперпосилання дозволяють переходити від одного документа до іншого.

5. Фрейм - область гіпертекстового документа зі своїми смугами прокрутки.

6. Аплет - програма, що передається на комп'ютер клієнта у вигляді окремого файлу і запускається при перегляді Web-сторінки.

7. Скрипт - програма, яка увійшла до складу Web-сторінки для розширення її можливостей. 8. Завантаження (DownLoad) - копіювання документа з Web-сервера на комп'ютер клієнта. UpLoad - копіювання документа с комп'ютера клієнта на Web-сервер - використовується при створенні власної Web-сторінки. Розглянемо загальну структуру типового найпростішого документа HTML:

```
<COMMENT> Коментар </ COMMENT>
<HTML> <HEAD> <TITLE> Назва документа </ TITLE>
</ HEAD> <BODY> Тут розташований текст самого документа HTML.
</ BODY>
</HTML>
```

| | |
|------------------------|--|
| <HTML>. . . </ HTML> | Визначає початок і кінець документа. |
| <TITLE>. . . </ TITLE> | Визначає початок і кінець заголовка документа. |
| <HEAD>. . . </ HEAD> | Тут вказується назва поточної сторінки. |
| <BODY>. . . </ BODY> | Визначає початок і кінець тіла документа. |
| Атрибути тега BODY: | |

| | |
|--|---|
| BGCOLOR = "..." | визначає колір фону; |
| BACKGROUND = "..." | вказує адресу файлу для фону |
| TEXT = "..." | задає колір тексту |
| LINK = "..." | задає колір гіперсв'язей (посилань) |
| VLINK = "..." | задає колір посилань, де користувач вже побував |
| ALINK = "..." | задає колір активного гіперзв'язку |
| <! . . . > | використовується для вставки коментаря; |
| Приклад використання: <BODY BACKGROUND = "31.jpg" LINK = "880000" VLINK = "0a00ab" ALINK = "ffff00"> | |

Практичне заняття 2. Створення простих html-документів

Створіть простий html-документ `index_ВашеІмя.html` с заголовком «Мій перший html-документ», фон документа - кораловий (coral), колір тексту - жовтий (yellow), колір посилань - індиго (indigo). Між тегами `<BODY>` і `</ BODY>` введіть будь-який текст для перегляду колірних рішень (колір посилань ви поки не побачите).

| <i>Параграфи, заголовки і абзаци:</i> | |
|--|---|
| <code> </code> | Початок нового рядка, перехід на новий рядок. |
| <code><P></code> або <code><P>...</P></code> (якщо з атрибутом) | Початок нового абзацу, перехід на нову строку з отступом. |
| <code><DIV> ... </DIV></code> | Для створення розділу в тексті. |
| <u>Атрибути тегів P и DIV:</u> | |
| <i>ALIGN=left</i> <i>ALIGN=right</i> <i>ALIGN=center</i> | - визначення способу вирівнювання блоку (Зліва, справа, по центру); |
| <u>Заголовки:</u> | |
| <code><H1> ... </H1></code> | Заголовок першого рівня. |
| <code><H6> ... </H6></code> | Заголовок шостого рівня. |
| <u>Пример H# с атрибутом:</u> <code><H2 align=center></code> | |
| <u>Роздільники:</u> | |
| <code><HR></code> | Горизонтальна лінія, що йде через весь екран. |
| <u>Атрибути тега HR:</u> | |

| | |
|---|--|
| SIZE="... " | визначення товщини лінії (в пікселях); |
| WIDTH="... " | визначення довжини лінії (в пікселях або у відсотках від ширини сторінки); |
| COLOR="... " | визначення кольору лінії; |
| ALIGN=left ALIGN=right ALIGN=center | визначення способу вирівнювання лінії (зліва, справа, по центру); |
| NOSHADE | без використання тривимірних ефектів; |
| <p><u>Приклади використання HR:</u></p> <pre><HR COLOR="008000" SIZE="1" NOSHADE></pre> <pre><HR SIZE="3" WIDTH="50" ALIGN=right></pre> <pre><HR SIZE="5" WIDTH="50%" ALIGN=center></pre> | |

ВІДОБРАЖЕННЯ ТЕКСТУ

Накреслення в правій колонці дає приклад застосування описуваного тега.

| | |
|---|---|
| <BASEFONT SIZE= ... > | Установка розміру базового шрифту. Діапазон - від 1 до 7. (За замовчуванням приймається 3). |
| <BIG> ... </BIG> | Текст буде відображатися шрифтом більшого розміру. |
| <SMALL> ... </SMALL> | Текст буде відображатися шрифтом меншого розміру. |
| ... | Напівжирний текст. |
| <I> ... </I> | <i>Текст, виділений курсивом.</i> |
| <U> ... </U> | <u>Підкреслений текст.</u> |

| | |
|--|--|
| <STRIKE> ... </STRIKE> или <S> ... </S> | Перекреслений текст. |
| <TT> ... </TT> | Шрифт фіксованої ширини. |
| <BLINK> ... </BLINK> | Мерехтливий текст. |
| <SUB> ... </SUB> | Текст зміщується вниз. |
| <SUP> ... </SUP> | Текст зміщується верх. |
| ... | Визначення кольору, розміру і гарнітури тексту. |
| <u>Атрибути тегу FONT:</u> | |
| <i>COLOR</i>=" ... " | визначення кольору тексту |
| <i>FACE</i>=гарнітура | визначення типу гарнітури; |
| <i>SIZE</i>=" ... " | визначення розміру шрифту від 1 до 7 або щодо базового розміру за допомогою значень + n або - n; |
| <u>Приклади використання FONT:</u> | |
| | |
| | |

Практичне заняття 3. Створення сторінки з заголовками третього рівня

- 1) Встановіть розмір базового шрифту дорівнює трьом.
- 2) Створіть центральний заголовок другого рівня «Операційні системи».
- 3) Потім введіть визначення: «Операційна система - це програма, яка управляє апаратними та програмними засобами комп'ютера, призначеними для виконання завдань користувача».
- 4) До і після визначення накресліть горизонтальні лінії сірого кольору.
- 5) Створіть заголовок третього рівня «Операційна система Linux» з вирівнюванням по центру,
- 6) Потім прочертите червону горизонтальну лінію товщиною 20 пікселів, що займає 30% ширини екрану,
- 7) Потім введіть абзаци: Перший абзац - вирівнювання по правому краю: базовий колір тексту, розмір тексту - на 1 більше базового, всі англійські слова - курсивом, усі великі літери - напівжирним: «Linux - це операційна система для IBM-сумісних персональних комп'ютерів і робочих станцій.

Це на багато користувачів ОС з мережевою віконної графічною системою Window System. »

Другий абзац - вирівнювання по лівому краю: колір тексту - синій, гарнітура текст - Comic Sans MS, всі англійські слова зміщені вниз, усі великі літери - різними кольорами, інші ефекти показані в тексті: «ОС Linux підтримує стандарти відкритих систем і протоколи мережі Інтернет і сумісна з системами Unix, Windows.

Всі компоненти системи, включаючи вихідні тексти, поширюються з ліцензією на вільне копіювання і установку для необмеженого числа користувачів ».

ГІПЕРТЕКСТОВІ ЗВ'ЯЗКИ

| | |
|--|--|
| <code> гаряча точка</code> | Гіпертекстова зв'язок з іншою сторінкою сервера. |
|--|--|

| | |
|--|--|
| <p> гаряча точка</p> | <p>Гіпертекстова зв'язок в цьому ж документі (посилання на закладку)</p> |
| <p> місце переходу</p> | <p>Гіпертекстова зв'язок в цьому ж документі (посилання на Визначає місце переходу по гіперзв'язку в документі (закладка).</p> |
| <p> гаряча_точка</p> | <p>Гіперзв'язок до певній точці на іншій сторінці сервера.</p> |
| <p> </p> | <p>Гіперзв'язок по зображенню з іншого сторінкою сервера (активне зображення).</p> |
| <p> гаряча точка </p> | <p>Гіперзв'язок до файлу зображення, відеофайлу, аудіофайлу та інші.</p> |
| <p><u>Атрибути тегу A HREF:</u></p> | |
| <p> гаряча точка </p> | <p>Атрибут TARGET вказує, що сторінка, визначена посиланням, завантажиться в новому екземплярі браузера.</p> |
| <p> гаряча точка </p> | <p>сторінка, визначена посиланням, завантажиться в новому порожньому вікні.</p> |
| <p> гаряча точка </p> | <p>сторінка, визначена посиланням, завантажиться в вікні, що містить посилання.</p> |

| | |
|---|--|
| <pre> гаряча точка </pre> | <p>сторінка, визначена посиланням, завантажиться в вікні, що є безпосереднім власником набору фреймів.</p> |
| <pre> гаряча точка </pre> | <p>Атрибут TARGET вказує, що сторінка, визначена посиланням, завантажиться в зазначеному фреймі.</p> |

Практичне заняття 4. Створіть нової сторінки, що містить посилання на вже створені раніше документ

Створіть новий документ lesson3.html, що містить посилання на вже створений вами раніше документ index_ВашеІмя.html. Посиланням є текст «Перейти на головну сторінку «Операційні системи»». Сторінка, задана посиланням, відкривається в новому вікні. Тепер в lesson3.html створіть посилання «ОС LINUX», яка перейде на закладку, розташовану на сторінці index_ВашеІмя.html (до цього необхідно створити закладку в файлі index_ВашеІмя.html). При натисканні на посилання повинен відкритися документ index_ВашеІмя.html відразу на заголовку «Операційна система Linux».

СПИСКИ

У правій колонці дається приклад застосування описуваного тегу.

| <u>Елементи списку:</u> | |
|---|--|
| <code>aaa bbb ccc</code> | |
| Для того, щоб задати список, кожен елемент його позначається (можна в рядок). | |
| <u>Атрибути тегу LI (значення вказані нижче):</u> | |
| <code>TYPE="CIRCLE/DISK/SQUARE"</code> | Тип мітки для цього і наступних елементів в нерегульованих списку. |
| <code>TYPE="A/a/I/i/1"</code> | Тип нумерації для цього і наступних елементів. |
| <code>VALUE="n"</code> | Вказується номер, з якого починати відлік. |
| <u>Невпорядковані (марковані) списки:</u> | |
| <code> ... </code> | • Неупорядкований список. |
| <u>Атрибути тега UL:</u> | |

| | |
|------------------------------------|--|
| <UL COMPACT> ... | Атрибут COMPACT вказує, що список буде представлений в більш компактному вигляді |
| <UL TYPE="CIRCLE"> ... | Атрибут TYPE = "CIRCLE" вказує, що мітка буде у вигляді гуртка. |
| <UL TYPE="DISK"> ... | Атрибут TYPE = "DISK" вказує, що мітка буде у вигляді диска (за замовчуванням). |
| <UL TYPE="SQUARE"> ... | Атрибут TYPE = "SQUARE" вказує, що мітка буде у вигляді квадрата. |
| <u>Впорядковані списки:</u> | |
| ... | 1. Впорядковані список |
| <u>Атрибути тега OL:</u> | |
| <OL TYPE="A"> ... | A. Атрибут TYPE = "A" вказує, що мітки будуть у вигляді великих літер. |
| <OL TYPE="a"> ... | a. Атрибут TYPE = "a" вказує, що мітки будуть у вигляді малих літер. |
| <OL TYPE="I"> ... | I. Атрибут TYPE = "I" вказує, що мітки будуть у вигляді великих римських цифр |
| <OL TYPE="i"> ... | i. Атрибут TYPE = "i" вказує, що мітки будуть у вигляді маленьких римських цифр. |

| | |
|--|--|
| <OL TYPE="1"> ... | 1. Атрибут TYPE = "1" вказує, що мітки будуть у вигляді арабських цифр (за замовчуванням). |
| <OL START="3"> ... | 3. Атрибут START = "3" визначає, що список буде пронумерований з вказаною цифри. |
| <u>Списки визначень:</u> | |
| <DL> ... </DL> | Список визначень (словник термінів). |
| <DT> ... | Цей тег стоїть перед Терміном. |
| <DD> ... | Цей тег стоїть перед Ухвалою зазначеного вище Терміну. |
| <p>Приклад використання:</p> <pre><DL> <DT> Internet <DD> Всесвітня комп'ютерна мережа мереж, що надає доступ до інформації по всьому світу. <DT> Гіпертекст <DD> Система гіпертексту встановлює зв'язки між невеликими фрагментами інформації, спрощуючи пошук необхідних даних. <DL></pre> | |
| <pre>Internet Всесвітня комп'ютерна мережа мереж, що надає доступ до інформації по всьому світу. Гіпертекст Система гіпертексту встановлює зв'язки між невеликими фрагментами інформації, спрощуючи пошук необхідних даних.</pre> | |

Практичне заняття 5. Створення сторінки з упорядкованим списком

За допомогою створення маркірованих або упорядкованого списків введіть наступний текст на Web сторінку:

Побудова цифрових маркетингових систем Принципи проектування ЦМС:

- визначення мети; • визначення вимог до системи (визначення кордонів об'єкта);
- визначення функціональних підсистем, їх структури і завдань в загальній системі управління;
- виявлення та аналіз зв'язків між підсистемами;
- встановлення порядку функціонування та розвитку всієї системи в цілому.

1. Поняття відкритої системи

2. Поняття життєвого циклу ЦМС. етапи проектування

3. Методи і способи проектування ЦМС.

ТАБЛИЦІ

| | |
|---|--|
| <code><TABLE> ... </TABLE></code> | Визначає початок і кінець таблиці. |
| <u>Атрибути тега TABLE:</u> | |
| <code>BGCOLOR=" ... "</code> | - визначає колір фону всієї таблиці; |
| <code>BACKGROUND=" ... "</code> | - вказує адресу файлу для Background; |
| <code>BORDER="n"</code> | - задає обрамлення, утворене лініями шириною n пікселів. |
| <code>BORDERCOLOR="цвет"</code> | - задає колір обрамлення. |
| <code>WIDTH=" ... "</code> | - задає ширину таблиці (в пікселях або відсотках) |

| | |
|---|--|
| ALIGN=left ALIGN=right ALIGN=center | - задає спосіб вирівнювання таблиці по ширині сторінки (зліва, справа, по центру) |
| CELLSPACING=" . . . " | - задає в пікселях відстань між кордонами осередки і її вмістом; |
| CELLPADDING=" . . . " | - задає в пікселях інтервал між осередками; |
| <u>Приклад використання:</u> < TABLE CELLSPACING=2 CELLPADDING=3 BORDER=1 ALIGN="Center" BGCOLOR="Gray" BACKGROUND="Bk10.gif" WIDTH=100> | |
| <TR> . . . </TR> | Визначає початок і кінець рядка в таблиці. |
| <u>Атрибути тегу TR:</u> | |
| BGCOLOR=" . . . " | - визначає колір фону цього рядка; |
| BACKGROUND=" . . . " | - вказує адресу файлу для Background цього рядка; |
| BORDER="n" | - задає обрамлення, утворене лініями шириною n пікселів. |
| ALIGN=left ALIGN=right ALIGN=center | - задає спосіб вирівнювання вмісту осередків у цьому рядку (зліва, справа, по центру) |
| VALIGN=top VALIGN=bottom VALIGN=center VALIGN=baseline | - задає спосіб розміщення вмісту комірок в цьому рядку по вертикалі (зверху, знизу, по центру, по базовій лінії) |
| <u>Приклад використання:</u> < TR ALIGN="center" VALIGN="middle"> | |
| <TD> . . . </TD> | Визначає початок і кінець комірки в таблиці. |

| | |
|--|---|
| <u>Атрибути тегу TD:</u> | |
| BGCOLOR=" . . . " | - визначає колір фону даної осередки; |
| BACKGROUND=" . . . " | - вказує адресу файлу для Background даної комірки; |
| WIDTH=" . . . " | - задає ширину комірки (в пікселях або відсотках від ширини таблиці) |
| ALIGN=left ALIGN=right ALIGN=center | - задає спосіб вирівнювання вмісту комірки (зліва, справа, по центру) |
| VALIGN=top VALIGN=bottom VALIGN=center VALIGN=baseline | - задає спосіб розміщення вмісту комірки по вертикалі (зверху, знизу, по центру, по базовій лінії); |
| ROWSPAN="n" | - вказує, що ця група охоплює n сусідніх рядків; |
| COLSPAN="n" | - вказує, що ця група охоплює n сусідніх стовпців; |
| NOWRAP | - вказує, в даному осередку відключається режим автоматичного розподілу тексту по всій осередку. Тобто буде відображатися лише та частина тексту, яка вміщується в осередку по довжині. |
| <u>Приклад використання:</u> < TD ALIGN="Center" VALIGN="Baseline" COLSPAN="2" WIDTH="30" HEIGHT="30" NOWRAP> | |

Приклад взаємного розташування тегів при описі таблиці:

```
<TABLE BORDER=0>  
<TR>  
  <TD> </TD>  
</TR>  
</TABLE>
```

Приклад.

Введіть наступну програму:

```
<center><table border="12" width="1" cellpadding="10" cellspacing="10"> <tr>  
<td>Твар</td> <td>Ціна</td> <td>Кількість</td> <td>Обсяг продаж</td>  
<td>Об'єм ринку</td>  
</tr>  
<tr>  
<td>21</td> <td>745</td> <td>65</td> <td>4</td> <td>юг</td> </tr>  
<tr>  
<td>20</td> <td>748</td> <td>72</td> <td>6</td> <td>серед</td>  
</tr>  
<tr>  
<td>22</td> <td>750</td> <td>70</td> <td>3</td> <td>захід</td>  
</tr>  
</table></center>
```

Практичне заняття 6. Побудувати сторінку з таблицею товарів.

Самостійно побудувати таблицю: Колір фону першого рядка - салатовий, другого рядка - бузковий.

| <u>ТОРГІВЕЛЬНОГО МАЙДАНЧИКА «МРІЯ»</u> | | | |
|---|------------------------|-------------------|---------------------|
| Матриця ВКГ | | АВС аналіз | |
| Товар | Група | Товар | Оцінка |
| Активність споживачів | Сегментація споживачів | Регіон | Орієнтація на товар |

Фрейми є засобом відображення декількох документів в одному вікні браузера. При використанні фреймів робоча область вікна броузера розбивається на кілька дрібніших областей, в яких відображаються різні HTML-сторінки. Фрейми корисні в тих випадках, коли необхідно, щоб певна область була присутня в вікні браузера постійно, в той час як інша область забезпечувала можливість завантаження різних документів.

| | |
|---|---|
| <code><FRAMESET> ... </FRAMESET></code> | Визначає початок і кінець документа з фреймами. Використовується замість тега BODY. |
| <u>Атрибути тега FRAMESET:</u> | |
| <code>BORDER="n"</code> | - задає обрамлення фреймів, утворене лініями шириною n пікселів. |
| <code>BORDERCOLOR=" ... "</code> | - задає колір обрамлення; |
| <code>COLS=" ..., ..., ... "</code> | - задає горизонтальне розташування фреймів. У списку вказується ширина кожного фрейма в пікселях або відсотках. Ширину останнього |

| | |
|--|--|
| | фрейму можна вказати як *, тобто - все інше простір. |
| ROWS=" . . . , . . . , . . . " | - задає вертикальне розташування фреймів. У списку вказується висота кожного фрейма в пікселях або відсотках. Висоту останнього фрейму можна вказати як *, тобто - все інше простір. |
| <u>Приклад використання:</u> <FRAMESET COLS="179, *"> | |
| <FRAME> | Визначає фрейм в наборі фреймів. |
| <u>Атрибути тега FRAME:</u> | |
| BORDER="n" | - задає обрамлення фрейма, утворене лінією шириною n пікселів. |
| BORDERCOLOR=" . . . " | - задає колір обрамлення; |
| SRC=" . . . " | - задає адресу (URL) файлу, який буде відображатися в цьому фреймі; |
| NAME=" . . . " | - задає ім'я цього фрейму; |
| SCROLLING=yes SCROLLING=no SCROLLING=auto | - визначає наявність і тип лінії прокрутки (є завжди, ніколи немає, додається при необхідності); |
| NORESIZE | - забороняє змінювати розміри фреймів; |
| MARGINHEIGHT=" . . . " | - задає розміщення над вмістом фрейму і під ним областей вільного простору висотою по n пікселів; |

MARGINWIDTH=" . . . "

- задає розміщення зліва і праворуч від вмісту фрейма областей вільного простору висотою по n пікселів;

Приклад використання:

```
<FRAME NAME="FrameA" SRC="Begin.htm" MARGINHEIGHT=1  
MARGINWIDTH=1 SCROLLING="Auto" NORESIZE>
```

Приклад взаємного розташування тегів при описі набору фреймів:

```
<FRAMESET ROWS="200,*">  
  <FRAME NAME="Frame 1" SRC="A1.htm" SCROLLING="AUTO">  
  <FRAME NAME="Frame 2" SRC="B1.htm" SCROLLING="AUTO">  
</FRAMESET>
```


Практичне заняття 7. Створення сторінки з графічними елементами

Створіть наступний документ з фреймами `glav.html`. У першому і четвертому фреймах забороняється змінювати розміри і показувати смуги прокрутки. Ширина обрамлення фреймів дорівнює 15, колір - зелений. У першому фреймі задати розміщення над вмістом фрейму і під ним областей вільного простору висотою 0 пікселів. У четвертому фреймі розміщення зліва і праворуч від вмісту фрейму областей вільного простору зробіть шириною по 0 пікселів.

| | | |
|--|---|--|
| 20%, Ім'я: FRAME1, Джерело - файл, що містить рисунок | | |
| 15% Ім'я: FRAME2 Джерело - файл lesson7.html | Ім'я: FRAME3, Источник – файл index_Ваше_ім'я.html | 25% Ім'я: FRAME4, Джерело - файл, що містить рисунок |

ГРАФІЧНІ ЕЛЕМЕНТИ

**** - Для розміщення графічних об'єктів Атрибути тегів **IMG**:

SRC="URL Параметр SRC є обов'язковим і вказує URL

графічного файлу графічного файлу, який повинен відобразитися на сторінці

Приклад використання SRC:

```
SRC="http://www. . /home.gif"
```

```
SRC="images/logo.jpg"
```

ALT= - дозволяє вказувати текст, що відображається замість "Замінюючий графічного об'єкта в браузерах, що не підтримують текст" відображення графіки; визначає режим вирівнювання графічного об'єкта щодо тексту:

ALIGN=bottom | top - Вирівнювання по верхньому краю тексту

middle|top middle - Вирівнювання по центру тексту
|left|right left - Вирівнювання по лівому краю сторінки
 bottom - Вирівнювання по нижньому краю тексту right -

Выравнивание по правому краю страницы

HEIGHT - визначає висоту графічного об'єкта в пікселях при
 =*висота* його відображенні на сторінці

Width=Ширина - визначає ширину графічного об'єкта в пікселях при його
 відображенні на сторінці

BORDER= використовується для вказівки ширини кордону, яка
 відображається

Товщина границі навколо графічного
 об'єкта

HSPACE= параметр визначає відстань від графічного об'єкта до відступу по
 тексту сторінки і інших об'єктів горизонталі

VSPACE= параметр визначає відстань від графічного об'єкта до відступу по
 тексту сторінки і інших об'єктів вертикалі

Приклад використання:

СТВОРЕННЯ ДИНАМІЧНОГО РЯДКА

| | | |
|-------------------------------|--------------|--|
| <MARQUEE>ТЕКСТ </MARQUEE> | | - Маркер, який створює рядок, що біжить |
| <u>Атрибути тега MARQUEE:</u> | | |
| DIRECTION= | <i>left</i> | - Якщо біжучий рядок потрібно направити справа наліво |
| | <i>right</i> | - напрям руху направо |

| | | |
|--------------------------|--|---|
| BEHAVIOR= | <i>scroll</i> | - стандартне рух від правого краю до лівого |
| | <i>slide</i> | - напис один раз пробігає від правого краю до лівого, де і залишається. |
| | <i>alternate</i> | - рух від правого краю сторінки до лівого і назад |
| LOOP=n | | Обмеження числа циклів. Значення n оператора LOOP вказує число повторень циклу |
| WIDHT=n | | вказати ширину ділянки, займаного рядком, що біжить, де n - ширина тієї частини сторінки, на якій розташована рядок, що біжить. Значення n вказується як в пікселях, так і у відсотках від загальної ширини видимої частини сторінки. |
| BGCOLOR=n | | - пофарбувати поверхню рухомого рядка в який-небудь колір |
| HEIGHT=n | | - вказати висоту рядка, що біжить, задаючи величину n в пікселях |
| scrolldelay=t | | В даному випадку змінна величина - час t - вимірюється в мілісекундах. Метод завдання швидкості полягає у вказівці часу, через яке текст буде перемальований на екрані заново. |
| ВІДТВОРЕННЯ ЗВУКУ | | |
| <BGSOUND > | Для відтворення звуку (файл * .mid або * .wav) | |
| <u>Атрибути:</u> | | |

| | |
|----------------------------------|--|
| SRC="Адреса midфайла" | - після завантаження документа в браузер (в фоновому режимі) буде програватися музика із зазначеного файлу |
| LOOP = n | Число відтворень музики loop можна збільшити з 1 до n. |

СПИСОК КОЛЬОРІВ

| | |
|---|---|
| <p>(16 основних кольорів)</p> <p>aqua - бірюзовий;</p> <p>black - чорний;</p> <p>blue - синій;</p> <p>gray - сірий;</p> <p>green - зелений;</p> <p>lime - яскраво-зелений;</p> <p>maroon - темно-червоний;</p> | <p>white - білий;</p> <p>navy - темно-синій;</p> <p>olive - оливковий;</p> <p>purple - фіолетовий;</p> <p>red - червоний;</p> <p>silver - світло-сірий;</p> <p>teal - яскраво-блакитний;</p> <p>yellow - жовтий;</p> <p>fuchsia - яскраво-фіолетовий.</p> |
| <p>Замість зазначених термінів для завдання кольору можна використовувати RGB коди, наприклад: #FFFFFF білий (white), # FF0000 червоний (red). Змінюючи RGB-коди, можна підбирати бажані кольори тексту і фону.</p> | |

Лабораторне заняття 8. Створення власної Web сторінки

- 1) В документ index_ВашеІмя.html додайте малюнок (фото) розміром 100 × 100 пікселів, розташований по центру сторінки на відстані 20 по горизонталі. Альтернативний текст: «Тут повинен бути рисунки, фото Імя_Рісунка».
- 2) Створіть біжучий рядок червоного кольору «РОЗРОБКА ВЕБ-СТОРІНКИ закінчив» висотою 20, пробігають зліва направо 5 разів.
- 3) Створіть фоновий звук при завантаженні файлу.

Створити власний сторінку «Моє резюме web-сторінка»

Створити резюме у вигляді особистої сторінки з інформацією про себе (по типу резюме):

| ЗАГОЛОВОК | |
|---|------|
| ІПІ | ФОТО |
| Вік (дата народження) | |
| Адреса, телефон, сім'я | |
| Досягнення в навчанні, роботі (список):: - навчався в школі та інші | |
| Чому вибрав цю спеціальність, один день з життя студента та інші | |
| Друзі, захоплення, відпочинок.... Ідеї, проекти, мрії ... | |

Використовувати всі вищеописані теги. Самостійно створити фоновий малюнок сторінки, вставити малюнки (в тому числі скановані фотографії), використовувати різні типи шрифтів, абзаци, списки та інше.

Потім зробити посилання на інший документ - Мій розклад.

Рекомендована література

Основна:

1. Виноградова О. В. Сучасні види маркетингу. Навч. Посіб. – Київ: ДУТ, 2019. 265 с.
2. Котлер Ф. Маркетинг 4.0. Від традиційного до цифрового. – К, КМ-Букс, 2018. 208с.
3. Воронюк А., Полищук А. Актуальний Інтернет-маркетинг. К.: Агенство «Іріо». 2018. 160 с.
4. Іванов М.М. Розвиток маркетингових систем у сучасній цифровій економіці. Цифрова економіка: зб. мат. Національної наук.-метод. конф., 4–5 жовтня 2018 р., м. Київ. — К.: КНЕУ, 2018. С. 141-143.

Додаткова:

1. Іванов М.М. Концепція побудови інформаційно-маркетингових систем. Вісник Запорізького національного університету: Збірник наукових праць. Економічні науки. – Запоріжжя: Запорізький національний університет, №1 (37), 2018. С. 124-131.