

MI EZ A KÖNYV?

Szia! Mi vagyunk a Young Rewired State – egy 18 év alatti digitális fejlesztőkből álló nemzetközi közösség. Ezt a könyvet azért alkottuk meg, mert azt szeretnénk, hogy Te legyél a jövő legújabb technológiai csillaga. Reméljük, hogy jelen kötet nemcsak a kódolás művészetébe nyújt majd bevezetést számodra, hanem arra is ráébreszt, mennyire szórakoztató és izgalmas is tud lenni ez az elfoglaltság. A kódolás az egyik legfontosabb tudás, amit a mai fiataloknak érdemes elsajátítani, és mikor vágnál bele, ha nem most?

Mit tanulhatsz meg ebből a könyvből?

Ebből a könyvből megtanulhatsz kódolni három különböző programozási nyelven – ezek a HTML, a CSS és a JavaScript. A számítógép szinte bármit meg tud csinálni, feltéve, hogy valaki először is megírja azt a programot, amit utána a komputer követni tud. A kódolás tulajdonképpen arról szól, hogy megtanuljunk programokat létrehozni különböző programnyelveken.

A HTML, a CSS és a JavaScript a nemzetközi szinten is legismertebb és legfontosabb programnyelvek közé tartoznak. A webfejlesztők ezek segítségével hozzák létre azokat a webhelyeket és webes alkalmazásokat, játékokat, amelyeket te is minden nap használasz. Ebből a könyvből megtanulhatod, hogyan írsz kódokat és hogyan hozsz létre számítógépes programokat e három nyelven. Olyan életközeli kódolási tudásra tehetsz szert, amit később bármiféle program megalkotására felhasználhatsz.



A Young Rewired State-ről további információkat találhatsz a www.yrs.io és a www.getcodingkids.com weboldalakon.

Ha segítségre vagy támogatásra lenne szükséged, látogass el a www.getcodingkids.com (angol nyelvű) webhelyre.

Hogyan használd ezt a könyvet?

Jelen kötet hat fejezetből áll. Mindegyik fejezetben egy-egy küldetést kell majd teljesítened, melyek során újabb és újabb HTML, CSS és JavaScript kódolási technikákkal ismerkedhetsz meg. Az lesz a feladatod, hogy végighaladj a könyvön, és a megszerzett tudásodat felhasználva végrehajtsd a küldetéseket. Társaid lesznek: Bairstone professzor, Dr. Day és Ernest, akik azon fáradoznak, hogy megóvjanak egy értékes gyémántot – ehhez azonban a te segítségedre is szükség lesz!

Mire lesz szükséged?

Csak egy internetkapcsolattal rendelkező számítógépre (lehet PC vagy Mac is).

Reméljük, hogy nagy örömet leled majd a könyvben, és kedvet kapsz a programozáshoz!

Írj ránk Twitteren: **@youngwired #GetCoding**
YouTube-on, Facebookon és Instagramon is megtalálsz minket!



BEVEZETÉS: A SZÁMÍTÓGÉPES KÓDOLÁS

Manapság a számítógépek rettentően fontos szerepet játszanak mindannyiunk életében. Rengeteg mindenre használjuk őket. Nagy valószínűséggel te is használtál már számítógépet, laptopot vagy tabletet. De tudad, hogy valójában az okostelefonok is számítógépek? És azt, hogy a pénzkidobó automatákat, a mosógépeket, a játékkonzolokat és az autókat is számítógépek vezérlik? Persze ezek a különböző funkciójú komputerek nem egyformák: kinézetüket és működésüket tekintve is eltérnek egymástól. Egy dologban azonban hasonlóak: a feladatuk elvégzése közben mindegyik egy-egy előre meghatározott utasítássort hajt végre; ezek az utasítássorok a számítógépes programok.



A tökéletes programozás

A számítógépek olyan elektronikus eszközök, amelyek képesek az információfeldolgozásra. Méretük eltérő lehet – léteznek egész szobákat betöltő komputerek, de vannak egészen aprók is. És persze abban is eltérnek egymástól, hogy milyen feladatokat tudnak végrehajtani. A számítógépet a hardver (a fizikailag megfogható részek) és a szoftverek (a fizikailag nem megfogható részek) alkotják. Mivel a számítógép nem tud önállóan gondolkodni és cselekedni, szoftverekre van szükség a működéséhez. A komputerek egy-egy szoftver rendkívül részletes parancssorait hajtják végre – ezeket nevezzük programoknak. A programok olyan programozási nyelveken íródnak, amik a számítógép számára is érthetőek. A programok megírását, vagy más néven a programozást, kódolásnak is hívjuk. Rengeteg különféle programot írhatunk. Talán már te magad is használtad a következők némelyikét:

- ◆ Facebook
- ◆ Google
- ◆ iTunes
- ◆ Microsoft Word
- ◆ Minecraft
- ◆ YouTube

Minden nap rengeteg különböző programot használunk. Amikor megnézed egy barátod Facebook-profilját, amikor üzenetet küldesz, amikor megmelegíted a kaját a mikróban és amikor megnézel egy DVD-t, valójában különféle számítógépes programokat használsz. Tulajdonképpen egy-egy jól megírt program segítségével a számítógép bármit megcsinál nekünk. A programokat írókat programozóknak vagy szoftverfejlesztőknek hívjuk. A programozók a létrehozni kívánt program jellegétől függően más és más programnyelvet használnak.

Programnyelvek

Rengeteg különböző programozási nyelven lehet kódolni. A számítógépek képesek többféle nyelvet is értelmezni egyszerre, így a programok gyakran több különféle nyelv együttes használatával kerülnek kialakításra. A programozó feladata, hogy kiválassza a létrehozandó program szempontjából legelőnyösebb nyelvet, ugyanis bizonyos programnyelvek más és más feladatokra alkalmazhatóak a legideálisabb módon. Minden programnyelvnek megvannak a maga erősségei és gyenge pontjai. A leggyakrabban használt programnyelvek a következők:

- ◆ A **C** és **C++**, amelyek segítségével általában megalkotják a számítógépek operációs rendszereit.
- ◆ A **C#**, a **Java**, a **PHP** és a **Ruby** nyelveket általában webhelyek létrehozásához használják.
- ◆ A **C#**, a **Java** és az **Objective-C** segítségével lehet a legjobban számítógépes és telefonos applikációkat létrehozni.
- ◆ Az adatbáziskezeléshez leggyakrabban az **SQL** nyelvet veszik igénybe a programozók.

Talán az iskolában már te is találkoztál olyan programnyelvekkel, mint például a Scratch vagy a Python. A Scratch-ben a programkód különböző színes kirakóelemek megfelelő sorrendbe állításával építhető össze. Remekül alkalmazható egyszerűbb játékok és animációk létrehozására. A Python egy szövegalapú programnyelv, ami azt jelenti, hogy a számítógép által végrehajtandó utasításokat a billentyűzet segítségével kell kódként betáplálni. Az olyan programok, mint például az Instagram, Python nyelven kerülnek fejlesztésre.

Ebből a könyvből három programnyelven tanulhatsz meg kódolni – HTML-ben, CSS-ben és JavaScript-ben. E három nyelv segítségével olyan programokat fogsz majd megalkotni, amelyek az Interneten is működnek. Létrehozol majd egy webhelyet, egy applikációt, egy játékot, és sok más különféle, böngészőben futtatható számítógépes programot.



Az **app** (más néven **applikáció** vagy alkalmazás) egyfajta számítógépes program. Ezekre a felhasználóknak általában akkor van szükségük, amikor egy-egy konkrét feladatot akarnak végrehajtani, például amikor e-maileznek vagy szövegszerkesztővel dolgoznak.

Nézd, mennyi különféle programnyelven kódolhatsz!

A KÓDOLÁS ÉS AZ INTERNET

A világ számítógépeit egy gigantikus méretű hálózat kapcsolja egymáshoz. Ez a hálózat – az Internet – teszi lehetővé, hogy másodperceken belül hozzáférhessünk az információkhoz, illetve hogy ezeket mi magunk is meg tudjuk osztani bárkivel a világ bármely pontján. Nagy valószínűséggel már te is használtad az Internetet (röviden: net), amikor különböző webhelyeket kerestél fel, online videókat néztél, e-maileket küldtél, zenét hallgattál, vagy netes játékokkal játszottál. De azt is tudtad, hogy amikor felcsatlakozol a világhálóra, és ellátogatsz egy honlapra, akkor ezt egy sor számítógépes program teszi lehetővé a számodra? A számítógépünkön vannak ún. webböngésző programok, melyek az Internet segítségével a webszervereken futó programokhoz tudnak csatlakozni, így téve lehetővé a gyors és egyszerű információáramlást.

A világháló

Az Internetet sok-sok kisebb méretű hálózat alkotja. A web (vagyis a világháló) egy olyan hálózat, amely összeköt több millió számítógépet, melyeket az emberek minden nap használnak. A web tulajdonképpen nem más, mint számtalan egyéni weboldal összessége.

A weblap egy számítógépes kódolással megírt fájl. A weblapok túlnyomó többsége egy bizonyos programnyelven – HTML-ben – készült. A HTML minden olyan információt tartalmaz, amelyre a számítógépnek szüksége van ahhoz, hogy a weblapot a képernyőn megjelenítse. Több, összekapcsolt weblap alkotja a webhelyet, más néven honlapot. A weblapokat webböngésző programok segítségével érhetjük el.

Webböngészők

A webböngészők olyan számítógépes programok, amelyek lehetővé teszik, hogy felkereshessünk különböző weblapokat. Talán már te is találkoztál némelyik böngészővel, például a Google Chrome-mal, a Microsoft Internet Explorerrel, a Safari-val vagy a Mozilla Firefox-szal, és segítségükkel több különféle webhelyet kerestél már fel. A böngésző a webcím alapján találja meg az általad keresett weblapot. Ezután az adott weblapon található információkat egy másik program, az ún. webszerver segítségével éri el.

Bairstone professzor mindig elérhető online, és folyamatosan e-mailezik.



Webszerverek

A szerverek olyan számítógépek, amelyek más számítógépek számára információkat szolgáltatnak. A webszerver lehet hardver (egy számítógép) és szoftver (egy program) is, a feladata pedig az, hogy a weblapot továbbítsa a böngésző felé. Egy adott weblap eléréséhez a böngészőnek rá kell kapcsolódnia az adott lap webszerverére. A webszerveren futó program így tudja megtalálni a böngésző által lekért weblapot. Ezután a weblapot HTML kód formájában továbbítja a számítógépedre.



Webcímek

A webcímek, vagy más néven az URL-ek igen hasznosak, amikor a webböngésző az adott webszervert és HTML fájlt keresi a neten. Az Interneten több millió webhely van, és ha nem rendelkezne minden weblap egyéni URL-lel, akkor a webböngészőnek halvány lila gőze sem lenne, hogyan álljon neki a keresésnek. Az URL-ek több részre bonthatók – mindegyik rész más és más információt nyújt a böngésző számára.

Ez a rész tudatja a böngészővel, hogy egy szerverhez kell kapcsolódnia

Ez a rész tudatja a szerverrel, hogy egy HTML fájlt kell továbbítani a webböngésző felé

<http://www.getcodingkids.com/hello.html>

Ez a rész mutatja meg a böngészőnek, hogy melyik szerverre kell rákapcsolódnia

Weblapok

Amikor a webszerver továbbítja egy weblapot a böngészőnek, a szükséges információkat HTML dokumentumként küldi el. A HTML dokumentumok HTML elemekből állnak – ezek lehetnek szöveges elemek és képek is –, továbbá pontos utasításokat is tartalmaznak a böngésző számára arra vonatkozólag, hogy az egyes elemeket a képernyőn hol és hogyan jelenítse meg.

Amikor a böngésző a HTML-kódban tárolt utasításokat olvassa, tulajdonképpen „értelmezi” a HTML dokumentumot. Az egyes utasításokat dekódolva a böngésző a dokumentum minden egyes elemét sorban megjeleníti a képernyőn. Bizonyos HTML dokumentumok csupán néhány szóból állnak. A legyszerűbb HTML dokumentumok csak pársornyi kódot tartalmaznak, például így:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="UTF-8">
  <title>Kódolj!</title>
</head>
<body>
  Készen állsz a kódolásra?
</body>
</html>
```

HTML elem

Vannak persze bonyolultabb HTML dokumentumok is, amelyek más programnyelven – például CSS-ben vagy JavaScriptben – írt kódokat is tartalmaznak.



Olvass tovább, hogy még többet megtudj a HTML-ről és a weblapok fejlesztéséhez használt más programnyelvekről!

WEBLAPOK KÓDOLÁSA

A világ három legismertebb és legelterjedtebb programnyelve a HTML, a CSS és a JavaScript. Ezeket a nyelveket elsősorban weblapok és webes applikációk fejlesztésére használják. E három nyelv kombinálásával olyan weblapokat hozhatsz létre, amelyek nemcsak irtó jól néznek ki, hanem interaktívak is egyben. Ebből a könyvből megtanulhatod, hogyan használd ezt a három nyelvet.

HTML

Manapság szinte minden weblap HTML kód segítségével kerül kialakításra. A HTML a HyperText Markup Language (magyarul „hiperszoveges jelölőnyelv”) rövidítése. A HTML nyelvet Tim Berners-Lee alkotta meg a kilencvenes évek elején. A HTML kiválóan alkalmas a weblapok alapvető struktúrájának kialakítására. A HTML dokumentumok HTML elemekből állnak. Az utasítás elemek létrehozásakor kezdő- és zárócímkéket használunk. Egy-egy utasítás címkéje nem más, mint egy-egy, csúcsos zárójel (< >) által közrefogott elem. A tartalom a címkék közötti részbe kerül. Minden HTML utasítás fontos a webböngésződ számára, hiszen ezek tájékoztatják arról, hogy a tartalmakat hogyan kell megjelenítenie a képernyőn. Az utasítások segítségével további szövegeket, képeket és videókat helyezhetsz el a weblapodon, az információkat pedig könnyedén tagolhatod; sorokba, illetve bekezdésekbe rendezheted őket.

CSS

A CSS a Cascading Style Sheets név rövidítése, ami magyarul annyit tesz: „egymásba ágyazott stíluslapok”. Ez egy olyan programnyelv, amely a HTML-lel együttműködve teszi a weblapot profásabbá. A HTML önmagában nagyon unalmasan néz ki; a színek, a betűtípusok, illetve a szöveg és a képek elrendezésének megváltoztatásához a CSS nyelvre lesz szükséged. A CSS segítségével fogod tudni növelni és csökkenteni a szövegek méretét, illetve ezt kell majd használnod akkor is, amikor meg akarsz változtatni a háttér színét vagy ha egy képet mondjuk a lap közepére akarsz helyezni.

JavaScript

A JavaScript nagyon fontos programnyelv, ugyanis ő kelti igazán életre az egyes weblapokat azáltal, hogy interaktívá teszi őket. Egy weboldal attól lesz interaktív, hogy a felhasználó tevékenységétől függően változások történnek a lapon. Szóval ha azt akarsz, hogy a felhasználó rá tudjon kattintani egy gombra vagy szeretnél elhelyezni egy felugró figyelmeztetést az oldalon, mindenképpen JavaScriptet kell majd alkalmaznod. Ha weboldalad létrehozásakor csak HTML-t és CSS-t használsz, akkor a lap szuperül fog kinézni, de JavaScript nélkül a felhasználó tevékenységére nem fog tudni reagálni.

NÉHÁNY KIEMELKEDŐ KÓDOLÓ

Ada Lovelace (1815–1852)
írta meg a világ első számítógépes programját 1843-ban.

Grace Hopper (1906–1992)
alkotta meg az első olyan fordítóprogramot (compiler), amely képes egy emberek által is olvasható kódot számítógépes kóddá alakítani.

Tim Berners-Lee (1955–)
informatikus fejlesztette ki a világhálót és a HTML programozási nyelvet.

Alan Turing (1912–1954)
matematikus fektette le a modern számítástechnika alapjait.

Paul Allen (1953–)
és **Bill Gates** (1955–)
alapította meg a Microsoft számítógépes céget, és ők hozták létre a Microsoft Windows operációs rendszert.

Brendan Eich (1961–)
hozta létre a JavaScript programozási nyelvet.

Markus Persson (1979–)
egy számítógépes játékokkal foglalkozó programozó. Ő alkotta meg a Minecraftot.

Sergey Brin (1973–)
és **Larry Page** (1973–)
informatikusok és egyben internetes vállalkozók. Ők a Google keresőmotor alapítói.

Mark Zuckerberg (1984–)
programozó és internetes vállalkozó, aki a Facebook egyik alapító atyja is egyben.

Mindannyian kiváló koponyák!



HOGYAN HASZNÁLD EZT A KÖNYVET?

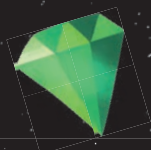
A *Kódolj!* összesen hat izgalmas küldetést tartalmaz. Neked az lesz a feladatod, hogy mindegyiket teljesítsd, és közben megtanuld, hogyan kell kódolni HTML-ben, CSS-ben és JavaScriptben. Ezután, az újonnan megszerzett kódolási készségeiddel felfegyverkezve segítséget kell nyújtanod a két vakmerő tudósnek, Bairstone professzornak és Dr. Daynek, akiknek nagy szükségük van rád, ugyanis egy expedíciójuk során ráakadtak a felbecsülhetetlen értékű Monk-gyémántra, és most mindent meg kell tenniük annak érdekében, hogy biztonságba helyezték.

A küldetések leírása

Minden egyes küldetés elején meg fogod kapni az adott küldetés leírását Bairstone professzortól vagy Dr. Daytől. A leírás mindig arra fog kérni, hogy kódolási tudásodat használva egy „Csináld Magad” feladattal nyújts segítséget a két tudósnek. A következő feladatokkal kell majd megbirkóznod: létre kell hoznod egy weboldalt, majd egy jelszót, aztán meg kell alkotnod egy saját applikációt, meg kell tervezned egy útvonalat, ki kell fejlesztened egy önálló játékot és véglegesítened kell az elkészült teljes webhelyet.

A Felfedezők Enciklopédiája

Az egyes küldetések leírása után mindig újabb és újabb információkat tudhatsz majd meg Bairstone professzorról, Dr. Dayről és a Monk-gyémántról a Felfedezők Enciklopédiájából. Ezek az adatok segítséget nyújtanak majd a feladatok végrehajtásához.



A Monk-gyémánt

Kódismeret

A kódolást gyakorlás útján lehet a legjobban elsajátítani. Első ránézésre a feladat rémisztőnek tűnhet a sok speciális jelölés és kifejezés miatt. De ne aggódj – hamar ráérezel majd, hogyan kell megírni a kódokat az egyes programnyelveken. Az újonnan megismert kódok működésének kitapasztalásához nyújtanak segítséget a „Kódolási készségek” fejjel ellátott feladatok, melyekből minden fejezetben többet is találsz majd. Kövesd az utasításokat lépésről lépésre, így minden feladat során egy-egy új kódolási készséget sajátíthatsz el.

„Csináld Magad” feladatok

Minden küldetés egy „Csináld Magad” feladattal ér véget. A Kódolási készségek feladatainak során megtanult tudásodat alkalmazva kell végrehajtanod a küldetéseket. A Monk-gyémánt sorsa most már a te kezében van!



KÓDOLÁSI ALAPOK

Mielőtt kézhez kapnád az első küldetésed leírását, mindenképpen el kell sajátítanod néhány alapvető kódolási készséget. Ezeket a készségeket az egész könyv során alkalmaznod kell majd, úgyhogy nagyon fontos, hogy már az elején tisztában legyél velük. PC-n és Mac-en egyaránt kódolhatsz, ám a HTML fájlokat a két rendszerben különbözőképpen kell létrehozni és elmenteni.

KÓDOLÁSI ALAPOK 1. ► MAPPA LÉTREHOZÁSA

Szükséged lesz egy olyan helyre a számítógépen, ahová az összes létrehozott HTML fájlokat elmentheted. Hozz létre az Asztalon egy **Kódolás** mappát. Nagyon fontos, hogy az összes HTML fájlt egy helyre mentsd majd, úgyhogy a küldetések során mindig emlékeztess magadat, hogy minden új fájl ebbe a mappába kerüljön.

PC

Kattints jobb klikkel az Asztal üres területén, majd kattints az *Új*, aztán pedig a *Mappa* parancsra. Az újonnan létrehozott mappa neve legyen **Kódolás**.

Mac

A *Control* billentyűt lenyomva tartva kattints az Asztalra, majd válaszd az *Új mappa* parancsot. Az újonnan létrehozott mappa neve legyen **Kódolás**.



Amint ezeket az alapvető kódolási ismereteket elsajátítottad, máris készen állsz az első küldetésedre!



KÓDOLÁSI ALAPOK 2.

► HTML FÁJL LÉTREHOZÁSA

Mielőtt nekiállnál kódolni, először is meg kell tanulnod, hogyan hozhatsz létre HTML fájlokat. Minden számítógépen vannak olyan szövegszerkesztő programok, amelyekben HTML fájlok is létrehozhatók.

PC

Nyisd meg a Start menüt, és a keresőbe írd be, hogy „Jegyzetömb”.

Mac

Könnyen megtalálod a TextEdit-et a *Spotlight* segítségével. Ehhez kattints a képernyő jobb felső részén levő nagyító ikonra. A TextEdit-et megnyitva a következőket kell tenned:

- Ne rich text formátumban, hanem egyszerű szöveggént hozd létre a fájlt. Ehhez a *Format* menüpontban válaszd a *Make Plain Text* opciót.
- Ezután a programmenü *Preferences* pontjában válaszd a *New Document* menüponton belül a *Format* menüt, és bizonyosodj meg róla, hogy a *Plain text* van kiválasztva. Majd az *Options* menüben ikszeld ki a *Smart quote* menüpontot.
- A *Preferences* menü *Open and Save* menüpontjában bizonyosodj meg róla, hogy a *Display HTML files as HTML code instead of formatted text* ne legyen kiválasztva.

KÓDOLÁSI ALAPOK 3.

► HTML FÁJL MENTÉSE

Amikor először mented el a HTML fájlot, bizonyosodj meg, hogy a fájlnev után a **.html** kiterjesztéssel kerül-e elmentésre, és hogy a magyar karakterek megjelenítéséhez szükséges UTF-8 karakterkódolás be lett-e állítva. A különböző kiterjesztések tájékoztatják a számítógépet, hogy egy adott fájl hogyan kell megnyitnia. Ha a fájl **.html** kiterjesztéssel mented el, azzal a számítógép tudára adod, hogy a webböngészőben kell megnyitnia.

PC

A PC-n a következőket kell tenned:

- Kattints a *Fájl* menüre, és válaszd ki a *Mentés másként* menüpontot.
- Válaszd ki a **Kódolás** mappát, hiszen ide akarod elmenteni a fájlt.
- Adj nevet a fájlnek – például „Elso kuldetes” – és a nevet pötyögd be a *Fájlnev* rubrikába.
- A fájl neve után tegyél pontot, és gépeld mögé a **html** kiterjesztést, így a fájl teljes neve **Elso kuldetes.html** lesz. A *Mentés* gomb melletti lenyíló *Karakterkészlet* menüben válaszd ki az UTF-8 opciót, majd kattints a *Mentés* gombra.

Mac

A Mac-en a következőket kell tenned:

- A *File* menün belül válaszd ki a *Save* menüpontot.
- Válaszd ki a **Kódolás** mappát, hiszen ide akarod elmenteni a fájlt.
- Adj nevet a fájlnek – például „Elso kuldetes” – és a nevet pötyögd be a *Save As* rubrikába.
- A fájl neve után tegyél pontot, és gépeld mögé a **html** kiterjesztést, így a fájl teljes neve **Elso kuldetes.html** lesz.
- Fontos: az *If no extension is provided, use „.txt”* opció ne legyen bejelölve. Kattints a *Save* gombra.
- A felugró menüben válaszd a *Másik karakterkészlet* opciót, majd a listából válaszd az UTF-8 karakterkódolást. A sorvégi jel legyen CR/LF-re állítva, majd kattints az OK gombra a mentéshez.

KÓDOLÁSI ALAPOK 4. ► HTML FÁJL MEGNYITÁSA

Ha látni akard, hogy mutat a kódod a képernyőn, meg kell nyitnod a HTML fájlt valamelyik webböngészőben. Ezután lehet, hogy módosítanod kell majd a kódon a szövegszerkesztő programban. A PC-n a következőket kell tenned:

PC

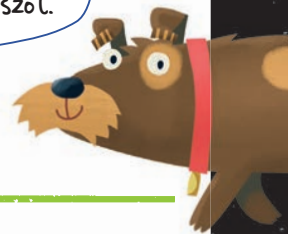
- Mentsd el a fájlt a Harmadik alapvető kódolási készségben leírt utasításokat követve.
- Nyisd meg a **Kódolás** mappát az Asztalról. kattints duplán a HTML fájlra. A fájl most a böngészőben nyílik majd meg.
- Ha módosítani szeretnél a kódon, kattints jobb klikkel a **Kódolás** mappára. Válaszd a *Megnyitás a következővel* menüpontot, és válaszd a *Jegyzetomb (Notepad)* opciót.

Mac

A Mac-en a következőket kell tenned:

- Mentsd el a fájlt a Harmadik alapvető kódolási készségben leírt utasításokat követve.
- Nyisd meg a **Kódolás** mappát az Asztalról. kattints duplán a HTML fájlra. A fájl most a böngészőben nyílik majd meg.
- Ha módosítani szeretnél a kódon, kattints jobb klikkel a **Kódolás** mappára. Válaszd az *Open with* menüpontot, és válaszd a *TextEdit* opciót.

Használd a Mozilla Firefox vagy a Google Chrome böngészőt.



KÓDOLÁSI ALAPOK 5. ► GET CODING! WEBHELY HASZNÁLATA

Jusson eszedbe, hogy ha bármikor elakadsz egy küldetés során, a *Get Coding!* webhelyen rengeteg segítséget taláhsz a feladatok megoldásához. Van itt számos hasznos kép, illetve részletek a *Felfedezők Enciklopédiájából*. Ha kódolás közben bármikor megakadsz, látogass el a webhelyre, és ellenőrizd le, hogyan kellene kinéznie a kódodnak az adott stádiumban. Akár át is másolhatod a webhelyen található kód egyes részeit a saját szövegszerkesztő programodban fejlesztett kódba.

A *Get Coding!* webhely URL-je a következő: www.getcodingkids.com

Milyen extra anyagokat találhatsz itt:

- részleteket a *Felfedezők Enciklopédiájából*
- képeket *Bairstone* professzorról, *Ernestről*, *Dr. Dayről* és a *Monk-gyémántról*
- a *Kódismeretek*, illetve a „*Csináld Magad*” feladatok megoldásához szükséges kódokat.

Az egyes lépések az általad használt operációs rendszer függvényében esetleg egy kicsit eltérhetnek a webhelyen található kódoktól. Ha elakadnál, keress rá az Interneten arra, hogyan kell HTML kódot írni az adott programban.



Küldetés

1

HOZZ LÉTRE WEBLAPOT

- ◆ TUDD MEG, MI IS PONTOSAN A HTML, ÉS ISMERD MEG A MŰKÖDÉSÉT
- ◆ KÉSZÍTS EGY EGYSZERŰ WEBLAPOT HTML SEGÍTSÉGÉVEL
- ◆ HELYEZZ EL SZÖVEGET ÉS KÉPEKET A WEBLAPON
- ◆ TANULD MEG, HOGYAN VÁLTOZTATHATOD MEG A WEBLAP KINÉZETÉT ÉS ARCVÁZLATÁT CSS SEGÍTSÉGÉVEL

