**Вставка изображений**

Для web разработок применимы изображения трех форматов: ***PNG, JPEG и GIF.*** Adobe Photoshop является специализированным средством по созданию графики для сайтов. С его помощью можно конвертировать один формат изображения в другой.

Для вставки **изображения** в HTML используется одиночный тэг

***<img srс="xxx.jpg">****,* где ***xxx.jpg*** - название файла изображения.

Как правило, картинка должна хранится в отдельной папке, например, ***picture***.

Если картинка находится в папке ***picture***, то html-код будет такой:

***<img srс="picture/xxx.jpg">***

Если картинка находится на другом сайте в папке ***image,*** то будет так:

***<img srс="http://www.site.ru/image/xxx.jpg>***

Существуют атрибуты для тэга **IMG:**

***align* -** выравнивание по горизонтали.

Имеет значения ***left*** и ***right***. Если изображение будет в тексте, этими значениями можно управлять обтеканием текста. Если картинка имеет выравнивание по левому краю, то текст будет обтекать её справа. Если картинка выровнена по правому краю, то соответственно текст будет слева.

***hspace (horizontal space)* -** отступ по горизонтали от других объектов, картинок или текста.

Значения задаются в пикселях.

***vspace (vertical space)* -** отступ по вертикали.

Также задаётся в пикселях.

***height*** (высота) и ***width*** (ширина) - размер изображения в пикселях.

Эти атрибуты задают размеры изображения. Это помогает уменьшить время загрузки страницы. Получается как бы резервирование места под изображение, пока загружаются другие элементы. Всегда задавайте реальные размеры изображений!

Существует ещё несколько атрибутов, применяемых для изображений:

***title* -** заголовок картинки.

При наведении мышки на изображение появляется его заголовок. Например:

***<img srс="picture/comp.jpg" title="компьютер">***

***alt* -** название изображения.

Выводит название изображения, если в браузере отключена графика или по каким то причинам картинка не смогла загрузиться. Пример кода:

***<img srс="picture/comp.jpg" alt="Компьютер">***

***border* -** рамка вокруг изображения

Создаёт рамку, значение задаётся в пикселях. Например, рамка толщиной 1 пиксель:

***<img srс="picture/comp.jpg" border="1">***

**Фоновые изображения**

Фоновое изображение заполняет собой все пространство элемента, для которого оно задано. Так, указав в теге <***BODY***> атрибут ***background="fon.gif",*** рисунком ***fon.gif*** будет залито все окно браузера.

Задавая фоновый рисунок документа, не забывайте указывать также параметр ***bgcolor***. Это связано с тем, что у пользователя может быть отключена загрузка изображений и вашего красивого фона он не увидит. Тогда браузер и будет использовать параметр ***bgcolor***.

**Задание к уроку**

**Задание 1.**

1. Создать новую Web-страницу в редакторе Блокнот.
2. В элементе <title> указать название странички «Размер».
3. Сделать цвет фона зеленым.
4. Вставить изображение children.jpg, задав его размеры: ширина 100, высота 100 пикселов.
5. Открыть в Adobe Photoshop файл children.jpg. Удалить белый цвет фона и сохранить рисунок в формате gif.
6. Вставить на страничку файл children.gif так, чтобы одно изображение располагалось над другим.

**Задание 2.**

Создайте Web-страницу, отформатировав предложенный фрагмент текста в соответствии с образцом (используйте параметры **hspace** – задает поля слева и справа от рисунка; **align** – задает положение иллюстрации по отношению к соседним элементам документа). Для рисунков задайте параметр **width=100**. Сохраните файл.

*Образец***:**

**Алгоритмы**

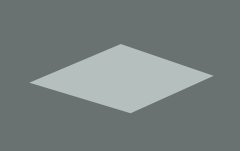
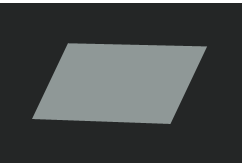
*Формы (способы) записи алгоритма:*

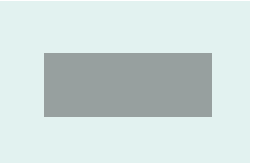
* словесная,
* графическая,
* табличная,
* программная.

Самый наглядный способ записи алгоритма – блок-схема.

*Блок-схема* – последовательность блоков, соединенных линиями передачи (ветвями).

**Блоки** – это геометрические фигуры, каждая из которых обозначает строго определенное действие.

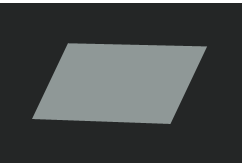




*Основные блоки*

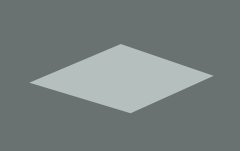
* блок «процесс» (обозначает вычислительное действие);
* блок «решение» (обозначает проверку выполнения условий);
* блок «начало и останов» (обозначает начало и конец алгоритма);
* блок «модификация» (обозначает начало цикла);
* блок «ввод/вывод в общем виде» (обозначает ввод/вывод данных);
* блок «документ» (обозначает вывод данных на печать).

**Ввод/вывод в общем виде**

Любой алгоритм может быть представлен в виде комбинации *трех базовых* (основных) *структур*:

1. следование,
2. ветвление,
3. цикл.

**Блок ввода-вывода**

Ветви – линии, соединяющие блоки. Они указывают направление выполнения действий. Нормальное направление сверху вниз и слева направо. При противоположном направлении на ветвях ставят стрелки.

**Блок «решение»**