

1. Aufgabe: <HEAD> und <BODY> (3 Punkte)

Die Hypertext Markup Language (HTML) hat eine vordefinierte Struktur, mit bestimmten Tags. Welches der folgenden HTML-Tags darf im <HEAD>-Bereich stehen, welches im <BODY>-Bereich? Ordne die Elemente in der Tabelle ein.

`<h1>, <p>, <meta/>,
, <a>, , <title>, <!--...-->, <style>`

<HEAD>-Bereich	<BODY>-Bereich
Lösung: <meta/>	Lösung: <h1>
Lösung: <title>	Lösung: <p>
Lösung: <style>	Lösung: <a>
	Lösung:
	Lösung:
Lösung: <!--...-->	Lösung: <!--...-->

Lösung: 1 Punkt für 8 richtige, 1 Punkt für 9 Richtige, 1 Punkt für Kommentar in beiden Spalten

2. Aufgabe: Attribute (5 Punkte)

Betrachte den folgenden Auszug aus einem HTML-Quelltext.

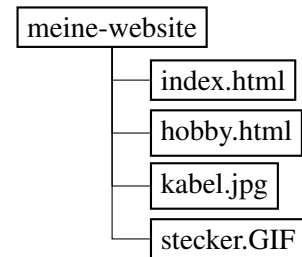
```
1 <body>
2 <h1>Meine Hundeseite</h1>
3 <p style="color:#ff0000;">Als Welpen bezeichnet man "das Junge
  von Hunden, solange es noch gesäugt wird".</p>
4 <br>
5 Auf dem Bild ist ein süßes Hundebaby.
6 <p>Als Lisa noch klein war, hat sie auch einen Welpen
  bekommen.<br>Heute ist er schon <span
  style="font-weight:bold;"> 6 </span> Jahre alt.</p>
7 </body>
```

- a) Unterstreiche im Quelltext alle verwendeten Attribute von HTML-Tags. **Lösung:** 1 Punkt für 90% richtig, 1 Punkt für alles richtig (auch alt)
- b) ist eine Möglichkeit, um innerhalb eines Absatzes Bereiche gesondert zu formatieren.

Formatiere mithilfe des -Tags Zeile 5 des Quellcodes so, dass »ein süßes Hundebaby« mit Schriftgröße 8 und in Schriftfarbe blau gesetzt wird. Zusätzlich soll das Wort »süßes« fett gedruckt werden.

Lösung: z.B. ein süßes Hundebaby.. 1 Punkt für richtige Werte, 1 Punkt für richtige Klammerstellung, 1 Punkt für richtiges Syntax

3. Aufgabe: Websiteverbesserung (6 Punkte)



Andy hat eine Homepage erstellt und dabei alle Dateien in dem selben Ordner angelegt. Du kannst die Dateinamen der Grafik entnehmen. Zum Testen will Andy nur ein Bild und Text anzeigen lassen. Der **<BODY>**-Bereich seines Codes sieht so aus:

```
1 <body style="background-color:black">
2   
3   <p style="color:white font-style:italic">Das ist ein cooles
   Kabel!</p>
4   <!-- hier muss bald noch das andere Bild hin --!
5   <p style="color:white"> Und coole Stecker!</p>
6 </body>
```

- a) Beim Betrachten der Website wird das Fenster nur komplett schwarz angezeigt. Es sind weder Text noch Bild zu sehen.

Korrigiere den Quelltext so, dass Text und Bild sichtbar werden. Notiere dafür den gesamten **<BODY>**-Bereich. **Lösung:** Z2 .jpg – Z3; – Z4> – Z4!

- b) Andy will in seiner Seite `index.html` eine weitere Grafik einbinden. Wenn der Besucher der Website mit der Maus (oder bei Touchscreenengeräten dem Finger) auf die Grafik klickt, dann soll sich im selben Fenster die Seite `hobby.html` öffnen. Der Name der Grafik ist `stecker.GIF`.

Welchen HTML-Code muss Andy in `index.html` zusätzlich einfügen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen?

Lösung:

``

Lösung: 1 Punkt für richtiges Syntax, 1 Punkt für richtige Werte, 1 Punkt für richtige Klammerstellung

4. Aufgabe: Netzwerke und Adressen (4 Punkte)

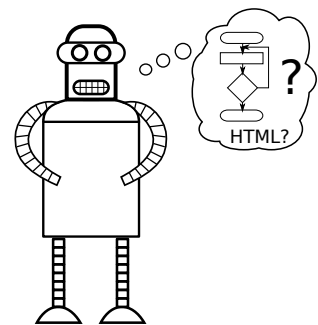
Kreuze pro Frage eine Antwort an. Markiere die Antwort mit ☒, eine Korrektur mit ■.

1. Was ist kein Netzwerk?
 - a) ☐ WLAN
 - b) ☐ TAN **Lösung:**
 - c) ☐ LAN
 - d) ☐ Internet
2. Wodurch verbindet man sich innerhalb des Heimnetzwerkes mit dem Internet?
 - a) ☐ Webbrowser
 - b) ☐ Client
 - c) ☐ Router **Lösung:**
 - d) ☐ Fileserver
3. Welchen Server gibt es nicht?
 - a) ☐ Webserver
 - b) ☐ Clientserver **Lösung:**
 - c) ☐ Datenbankserver
 - d) ☐ Druckserver
4. Eine URL (Webadresse) hat nie das Element ...
 - a) ☐ Netzwerkprotokolltyp
 - b) ☐ Domainname
 - c) ☐ LAN oder WLAN **Lösung:**
 - d) ☐ Pfad

5. Aufgabe: Programmiersprache HTML? (6 Punkte)

Andy, der menschliche Roboter, behauptet: »Man kann doch gar nicht in HTML programmieren. HTML ist nämlich keine Programmiersprache!«

Nimm zu der Aussage in höchstens vier Sätzen begründet Stellung.



Lösung: Ablauf, Veränderung (Programm tut etwas), Darstellung, Animation (Programmieren ist in HTML bedingt möglich)

Punkte

1 Ja/Nein

- 2 Befehle, Browser, Tags, darstellen, anzeigen
- 3 verändern, ausführen, bestimmen, formatieren, Dokument
- 4 gestalten, generieren, Hyperlinks, keine Spiele
- 5 Zeit-/Eventsteuerung, Roboter, Layout/Struktur beeinflussen
- 6 Interpretation, Übersetzung, Codierung, keine Programme erstellen, keine Abläufe, Ein-/Ausgabe

Viel Erfolg!