

ΕΠΑ.Λ./1^ο Ε.Κ. ΑΜΦΙΣΣΑΣ

Τάξη : Β'

ΤΟΜΕΑΣ : ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ιστοτόπων

Διδάσκων : Χρήστος Ρέτσας

Εργαστηριακή Δραστηριότητα 7Α



Καλυπτόμενη ενότητα

Εφαρμογή 7



Διδακτικοί στόχοι: Οι μαθητές/-τριες να πραγματοποιούν τα εξής:

- ✓ Να χρησιμοποιούν τις ετικέτες δημιουργία λίστας `<ul>`, `<ol>`, `<dl>`, `<li>`.
- ✓ Να ορίζουν φωλιασμένες λίστες.

Να δημιουργήσετε την ιστοσελίδα που απεικονίζεται στην παρακάτω εικόνα, εφαρμόζοντας τα εξής:

Α. Προετοιμασία

1. Στο φάκελο που διαθέτετε για το μάθημα δημιουργήσετε υποφάκελο με ονομασία Δραστηριότητα 7.

Β. Προγραμματισμός ιστοσελίδας

Να δημιουργήσετε ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ σε HTML σύμφωνα με τα ακόλουθα:

1. Η ιστοσελίδα να αποθηκευτεί σε αρχείο
 - a) μέσα στον **φάκελο** Δραστηριότητα 7 που δημιουργήσατε προηγουμένως και
 - b) με **όνομα αρχείου** `drast07.html`
2. Να ορίσετε ως **τίτλο** της ιστοσελίδας το κείμενο «Κατηγορίες ΛΣ».

3. Να ορίσετε ως **γλώσσα της ιστοσελίδας** την ελληνική (el-GR).
4. Στις **μεταπληροφορίες** της ιστοσελίδας
 - a) Να ορίσετε ως **συγγραφέα της ιστοσελίδας** εσάς (το ονοματεπώνυμό σας).
 - b) Να δώσετε ως **περιγραφή** για περιεχομένου της ιστοσελίδας το κείμενο «Κατηγορίες Λειτουργικών Συστημάτων».
5. Να εισαχθεί το περιεχόμενο που φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα. Σε αυτό
 - a) Σε πρώτο επίπεδο να ορίζεται **μη αριθμημένη λίστα** (*unordered list*).
 - b) Σε δεύτερο επίπεδο να ορίζονται **αριθμημένες λίστες** (*ordered lists*).
 - c) Τα στοιχεία της 3^{ης} αριθμημένης λίστας να είναι **λίστα όρων** (*definitions list*).

Κατηγορίες Λειτουργικών Συστημάτων

- Λειτουργικά Συστήματα ανάλογα με τον αριθμό των χρηστών
 1. Ενόχ χρήστη (*single user*)
 2. Πολλών χρηστών (*multi user*)
- Λειτουργικά Συστήματα ανάλογα με τον τύπο επεξεργασίας των πληροφοριών
 1. Εμπορικό/Κλειστό
 2. Ελεύθερο Λογισμικό/Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (ΕΛ/ΛΑΚ)
- Λειτουργικά Συστήματα ανάλογα με τον αριθμό των χρηστών
 1. Μερισμού χρόνου (*time sharing*)

Το σύστημα διαμοιράζεται σε πολλούς χρήστες και είναι δυνατό να υπάρχει χρέωση για τις υπηρεσίες του
 2. Πραγματικού χρόνου (*real time*)

Το σύστημα πρέπει να εξασφαλίζει άμεση απόκριση σε προκαθορισμένο και συνήθως πολύ μικρό χρονικό διάστημα καθώς η λειτουργία του επηρεάζει κρίσιμες διαδικασίες
 3. Πελάτη-εξυπηρετητή (*client-server*)

Υπάρχει ένας ή περισσότεροι κεντρικοί υπολογιστές με επανξιμένες δυνατότητες (εξυπηρετητές/servers) οι οποίοι δέχονται απομακρυσμένες συνδέσεις από άλλους υπολογιστές (πελάτες/clients) και διαμοιράζουν υπολογιστικούς πόρους