



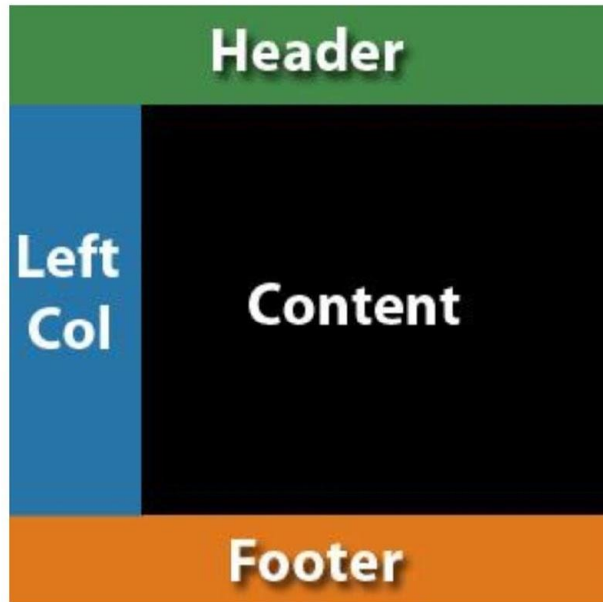
# HyperText Markup Language

# HTML&CSS

Lesson 4

Divs & Spans

# HyperText Markup Language



`<div>`

...

...

...

`</div>`

Ter `<div>`

# HyperText Markup Language

## Понятие слоя, тег `<div> ... </div>`

`<div> ... </div>` - тег, предназначенный для создания слоя. Это контейнер, в который можно поместить практически любое содержимое, и варьируя размерами и позиционированием которого, можно реализовать достаточно гибкую верстку.

`<div>`

...

некое содержимое контейнера

...

`</div>`

В данное время является основным инструментом для верстки страниц, заменив уже устаревшие таблицы.

# HyperText Markup Language

## Преимущества верстки дивами

Верстка с помощью тега `<div>` имеет определенные преимущества над версткой таблицами.

1. Нет зависимости от размерностей соседних элементов.
2. Не зависимости соседних элементов от размерности текущего.
3. Можно реализовать необходимый уровень вложенности, что в таблицах не допускается.
4. Верстка, реализованная слоями грузится быстрее.
5. Доступны все богатства **CSS**.
6. Возможность работать с **DOM** деревом.

# HyperText Markup Language

## Как задаются размеры слоя

Размеры блока задаются с помощью соответствующих свойств **width** и **height**:



```
<div style="width:200px; height:300px; background-color:Blue"></div>
```

# HyperText Markup Language

## Что может находиться в слое

В качестве содержимого слоя может выступать любой элемент:

1. Таблица
2. Список
3. Другой слой
4. Определенная конструкция
5. Любое текстовое содержимое
6. Изображения

# HyperText Markup Language

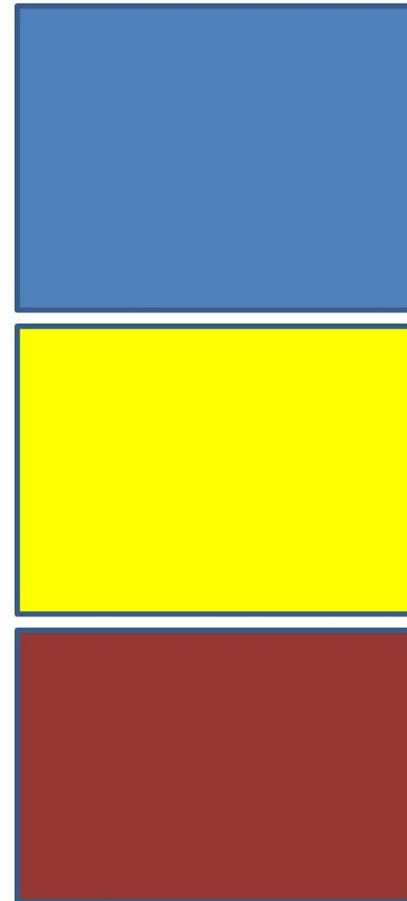
## Позиционирование элементов <div>

По умолчанию все слои позиционируются друг за другом, каждый следующий начинается с новой строки.

При этом все элементы пытаются разместиться максимально ближе к верхнему левому углу.

Отступов и рамок между ними по умолчанию нет.

Размер по вертикали определяется содержимым, а по горизонтали максимально доступным значением согласно размерам элемента-родителя.



# HyperText Markup Language

## Свойство float

Для того, чтобы разместить элементы по горизонтали, используется свойство **float**.

Свойство **float** указывает, что элемент будет обтекаем и, следовательно, размещает его максимально прижатым в указанную сторону.

Может принимать 3 значения:

1. **left** - элемент прибьется влево и будет обтекаем справа
2. **right** - элемент прибьется вправо и будет обтекаем слева
3. **none** - для избежания какого-либо обтекания, но не всегда срабатывает



# HyperText Markup Language

## Свойство clear

Свойство **clear** - некая панацея, если ваши элементы наследуют обтеканию, которого быть не должно.

Свойство может принимать несколько значений, но наиболее используемое **both**, убирает обтекание с обеих сторон.

Float: left;

Float: left;

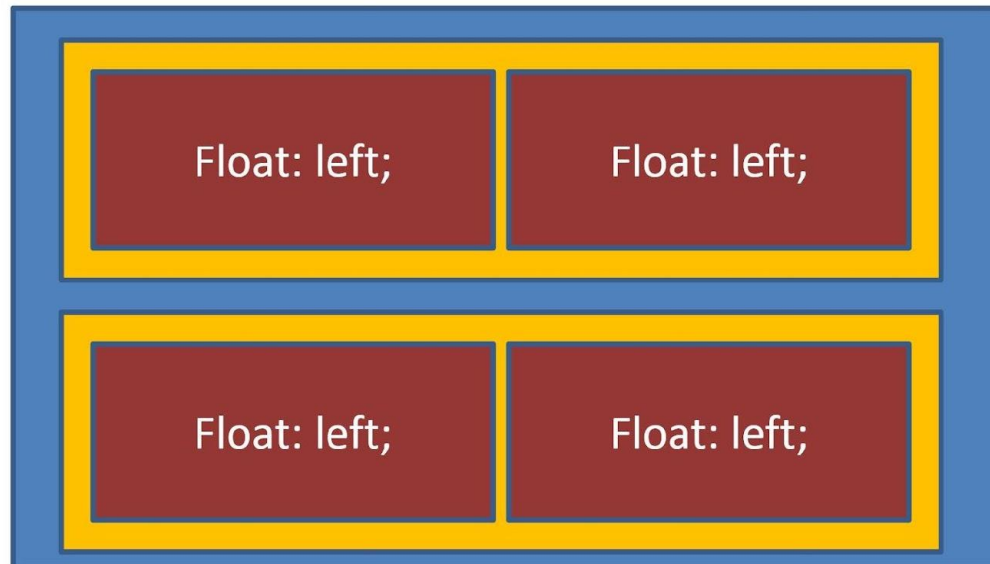
Float: left;

Clear: both;

# HyperText Markup Language

## Вложенность слоев, блочная верстка

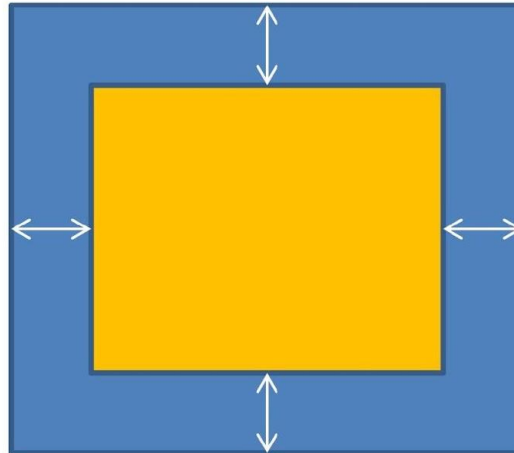
В отличие от таблиц, вложенность слоев вполне допустимая и более понятная техника. При этом следует изначально продумать вложенность, простым примером может являться реализация квадрата.



# HyperText Markup Language

## Свойство padding

Свойство **padding** отвечает за отступы внутри элемента, от границ до его содержимого.

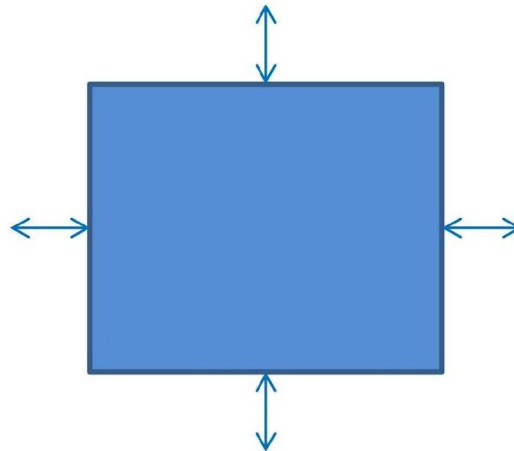


```
<div style=" padding:30px;">...</div>
```

# HyperText Markup Language

## Свойство margin

Свойство **margin** отвечает за отступы от границ элемента до границ соседних либо родительских элементов.



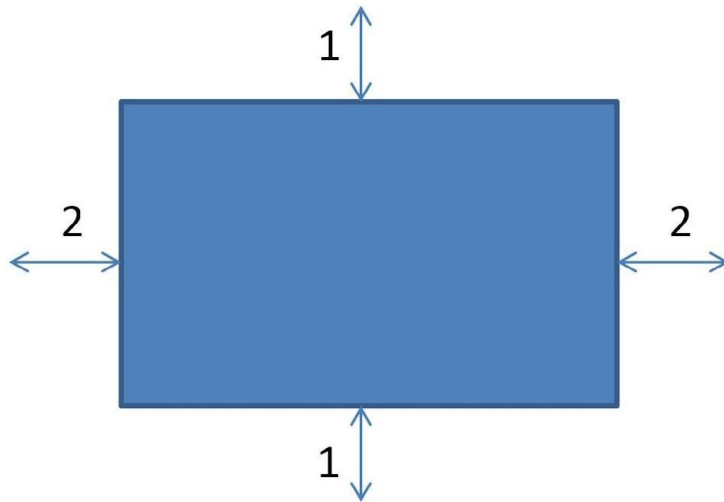
```
<div style=" margin:30px;">...</div>
```

# HyperText Markup Language

## Свойства padding и margin, принимающие 2 параметра

Если у блока одно из этих свойств установлено и передано 2 параметра, то первый из них отвечает за отступы по горизонтали, а второй – по вертикали.

```
<div style="margin: 0px auto">...</div>
```



Часто используется значение auto. Оно говорит о том, что отступы следует сделать одинаковые с обеих сторон.

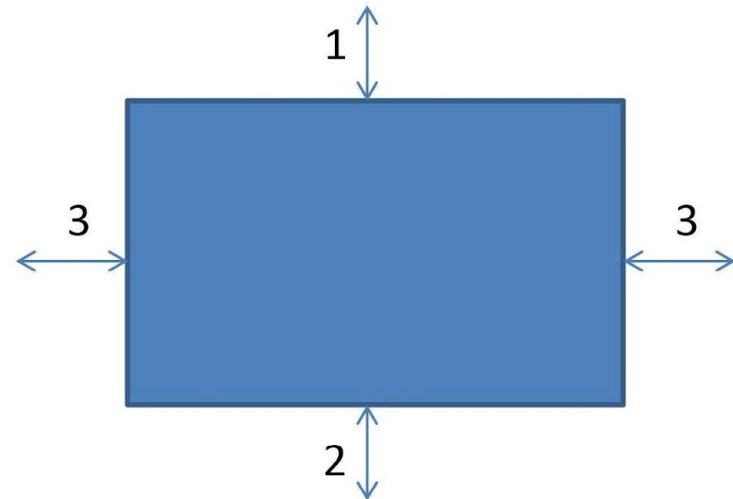
# HyperText Markup Language

## Свойства padding и margin, принимающие 3 параметра

Если у блока одно из этих свойств установлено и передано 3 параметра, то первый устанавливает отступ сверху, второй снизу, третий слева и справа.

```
<div style="margin: 0px 20px 30px">...</div>
```

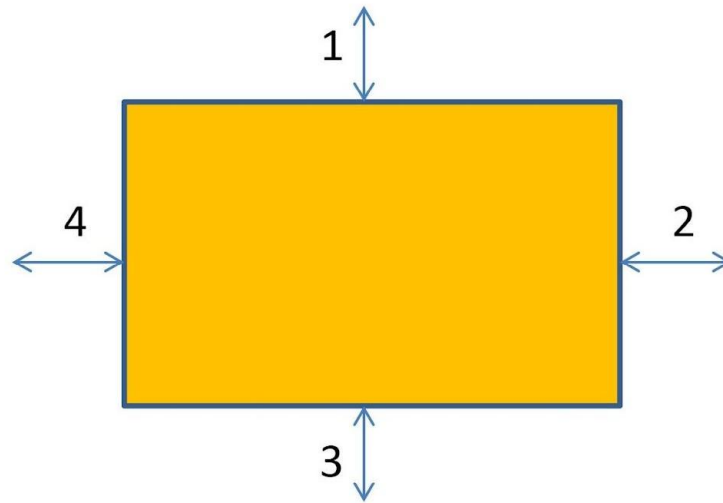
Следует просто запомнить, что первый параметр всегда отвечает за верхний отступ, а последний за отступ слева.



# HyperText Markup Language

Свойства padding и margin, принимающие 4 параметра

В случае, когда задаются все четыре параметра, то следует помнить порядок по часовой стрелке, первый – вверх, второй - справа, третий – снизу, четвертый слева.



```
<div style="margin: 0px 20px 30px 40px">...</div>
```

# HyperText Markup Language

`<span>...</span>`