

**Zagadnienia na egzamin poprawkowy**  
**Programowanie i aplikacje internetowe - klasa 3TIm**

1. Struktura dokumentu HTML5.
2. Znaczniki meta - do czego służą, rodzaje.
3. Metody kodowania polskich znaków.
4. Metody wstawiania znaków specjalnych.
5. Znaczniki: dzielenie wyrazów, twarda spacja, przełamanie wiersza, znaki interpunkcyjne.
6. Formatowanie tekstu w HTML: nagłówki, wyróżnianie tekstu, indeksy górny i dolny.
7. Formatowanie czcionki w HTML (wielkość, krój, kolor).
8. Listy wypunktowane i numerowane, lista definicji, zmiana rodzaju punktora, zagnieżdżanie list.
9. Cechy plików graficznych przeznaczonych do wstawienia na stronę WWW.
10. Wstawianie obrazów na stronę WWW, sposoby zmiany wymiarów obrazu.
11. Odsyłacze, rodzaje odsyłaczy, odsyłacz wewnątrz strony WWW, odsyłacz obrazkowy.
12. Wstawianie tabel do dokumentu HTML, tabele nieregularne.
13. Formularze w HTML, elementy formularzy, atrybuty formularzy, atrybuty ogólne kontrolek formularzy, przykładowe zdarzenia kontrolek.
14. Kontrolki formularzy, rodzaje kontrolek, wstawianie.
15. Nowe kontrolki input HTML5.
16. Sposoby wstawiania stylów CSS do dokumentu HTML.
17. Style CSS dla czcionek, akapitów, kolory, marginesy, obramowania i dopełnienia.
18. Sposoby wstawiania tła do elementów HTML jak i dla całego dokumentu HTML.
19. Przyciski rollover.
20. Pozycjonowanie względnie bezwzględne elementów.
21. Właściwości CSS list, obrazów i tabel.
22. Klasy i identyfikatory.
23. Pudełka pływające w HTML, struktura witryny oparta o elementy pływające, tworzenie różnych układów witryn.
24. Sekcje w HTML5, elementy, szablony stron opartych o sekcje HTML5.
25. Importowanie stylów, dziedziczenie, style do druku.
26. Rozróżnianie i zastosowania selektorów elementów, atrybutów, pseudoelementów i pseudoklas w CSS.
27. Podstawy programowania w C++, składnia języka, analiza przykładowego kodu C++, instrukcje wejścia-wyjścia, instrukcja warunkowa i wyboru, instrukcje iteracyjne.
28. Zmienne i stałe w C++, operatory stosowane w C++ i JavaScript.
29. JavaScript - elementy języka, sposoby wstawiania skryptów, instrukcje języka.
30. JavaScript - wyprowadzanie tekstu, metoda innerHTML.
31. Okienka: Alert, Confirm, oraz Prompt.
32. Funkcje i zasięg zmiennych w JavaScript.
33. Funkcje globalne JS.
34. Obiekty Math, String w JS.
35. Przetwarzanie danych formularzy w JS.